


LEVEL ONE
PRESENTS



APANO
SIN



Anleitung



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
HardwareAnforderung	4
Waffensysteme	5
Extrasysteme	5
Spiel Laden	6-7
Level Auswahl	8-9
Scoreboard	10
Die Macher	11
Tastaturbelegung	12

Copyright 1999 Level One Entertainment,
all rights reserved.

Inh. Ales' PIKO

Vienna Austria, 1100-H.Liesingbachstr.14,B4Top 6
APANOSIN and LEVEL ONE ENTERTAINMENT is a registered
trademark.

Registration date: 8 Sep 1993 Nr. 148655, AUSTRIA
Vertriebdurch: Alfred Knötig, Finkenweg 10a, D-36251 Bad
Hersfeld, Germany, www.alfs-corner.de



Sie befinden sich im Tiefschlaf auf einer langen Reise durch das All in einer Forschungsmission. Der Bordcomputer Ihres Raumschiffes "LEN" aktiviert den Aufweck-Mechanismus Ihrer Lebens-Erhaltungseinheit aufgrund eines unerwartet empfangenen Funksignals mit höchster Priorität.

Die Flottenadmiralität berichtet von einem verstümmelten Notrufsignal der aus dem Planetensystem ApanoSin empfangen wurde. Da sich Ihr Raumschiff als einziges mit direktem Kurs auf ApanoSin befindet, werden Sie zur Unterbrechung Ihrer Forschungsmission aufgefordert, um dem Stützpunkt auf ApanoSin Hilfe zu leisten.

Als einziges Kampffahrzeug steht Ihnen ein kleiner Raumgleiter zur Verfügung. Dieser Raumgleiter ist mit vier Kampfaufsatzmodulen ausgerüstet.

Es können allerdings nur zwei Aufsatzmodule gleichzeitig aufgenommen werden. Um die verschiedenen, vom Bordsystem Ihres Mutterraumschiffes Mithilfe von Raketen nachgeschickten Kampfmodule aufzunehmen, müssen Sie Ihren Raumgleiter an die unregelmäßigen Zeitabständen ankommenden Raketen andocken.

Als weitere Hilfe stehen Energie- und Waffenversorgungs-Drohnen zur Verfügung, die ebenfalls mittels Raketen vom Mutterraumschiff ausgesendet werden.

In Ihrem Geschick liegt es die vier Monde von ApanoSin unter Ihre Kontrolle zu bringen, um das außer Kontrolle geratene Verteidigungssystem von ApanoSin zu deaktivieren.



Hardware Voraussetzungen

Apano Sin läuft auf folgenden Commodore Amiga Modellen:

- Amiga 500 (mit 1 MB Hauptspeicher)
- Amiga 500+
- Amiga 600
- Amiga 1000
- Amiga 1200
- Amiga 3000
- Amiga 4000

Kickstart

Apano Sin läuft unter jeder ORIGINAL Commodore Kickstartversion bis einschließlich Version 3.0

Laufwerke

Apano Sin unterstützt die gemeinsame Benutzung aller angeschlossener Diskettenlaufwerke, d.h. die Diskettenlaufwerke können in beliebiger Reihenfolge mit den Spieldisketten bestückt werden.

3-Button Joystick

Apano Sin benötigt zum Spieleneinen Joystick. Zusätzlich unterstützt Apano Sin, wie auch alle zukünftigen Level One Entertainment Produkte, ein von Level One Entertainment entwickeltes 3-Button Joystick, welches als Zubehör separat erhältlich ist.

Waffen Systeme

Kampfmodule

	GreenFlash Streuminen Power3*203*2 Verzögerungsfaktor10	
	BlueBlizzard Fächertorpedos Power3*11*53*1 Verzögerungsfaktor3	
	Bomber 3-FachGravitonenfeld-Kanone Power2*92*92*9 Verzögerungsfaktor9	
	PowerCanon kombinierterLaser-Antimateriewerfer Power2*92*92*9 Verzögerungsfaktor9	

Versorgungs Systeme

Extrazusätze

	SpeedUp erhöhtdieGeschwindigkeitdesRaumgleiters
	SpeedDown vermindertdieGeschwindigkeitdesRaumgleiters
	PowerUp ErhöhtdenWirkungsgradderBordwaffen
	Shield
	Freezer
	EscapePod Rettungskapsel
	Smartbomb ErzeugthochenergetischeDruckwelle



Legen Sie die Diskette mit der Beschriftung "Trailer-Disk" in das Bootlaufwerk Ihres Amigas (ab Kickstart 2.0 von jedem Laufwerk bootfähig) und schalten Sie den Computer ein.

Wichtiger Hinweis

Entnehmen Sie Disketten nur wenn Sie aufgefordert werden eine neue Diskette einzulegen. Dabei ist es egal in welches Laufwerk Sie die Diskette einlegen.

Intro Vorspann

Nach ca. 3 Sekunden erscheint der Intro-Vorspann. Nach Ablauf des Vorspannes erscheint die Aufforderung zum Diskettenwechsel. Legen Sie nun die Diskette mit der Beschriftung "MAIN-DISK" ein, das Programm erkennt automatisch die neu eingelegte Diskette und beginnt mit dem Laden des Titelprogrammes.

Titelsequenz

Nach dem Laden des Titelprogrammes erscheint die Titelsequenz. Durch Drücken der linken Maustaste oder Joystick-Feuertaste gelangt man in das Level-Auswahlmenü.

Schnell-Lade Option

Wird die linke Maustaste zu Beginn des Intro-Vorspannes gedrückt wird die Intro-Sequenz abgebrochen. Das Programm verlangt danach sofort die Diskette mit der Beschriftung MAIN-DISK. Um die Titelsequenz ebenfalls abzubrechen drücken Sie NACH dem Einlegen der MAIN-DISKerneut die linke Maustaste.

Wenn die Schnell-Lade Option aktiviert ist wird das Raumgleiter-Symbol im Diskettenwechsel-Bild vorzeitig abgeblendet.



Diskettenformat

Das Programm ist mit einem speziell von Level One Entertainment entwickelten Diskettenformat gespeichert. Das Diskettenformat ermöglicht schnelleres Laden und größere Speicherkapazität kann jedoch NICHT kopiert werden.



Level-Auswahlmenü

Mithilfedes Joystickswird das rote Auswahlrechteck auf den gewünschten ApianoSinMondbewegt. Durch drücken der Feuertaste wird die Mondauswahl bestätigt und durch blinken der Mondgrafik angezeigt. Dannach erfolgt die EinstellungderSpielstärke.

Die Spielstärke kann zwischen EASY, MEDIUM und HARD eingestellt werden. Während eines Spieldurchlaufes (siehe Abschnitt "SCORE-BOARD"-Continues) kann der Easy-Level einmalundderMediumLevelzweimalgespielt werden.Der Hard-Level kann beliebig oft gewählt werden. Durch Drücken der FeuertastewirddieSpielstärkefestgesetzt und der entsprechende Level-Abschnitt geladen.

A banner with a yellow and orange background. On the left, there is a small image of a spaceship. The text "Level Auswahl" is written in a large, black, sans-serif font in the center.

Level Auswahl

Spielstart

Das Spiel beginnt mit dem Abflug des Raumgleiters aus dem Mutterraumschiff. Informationen über die Spielsteuerung können Sie dem Abschnitt "Tastatur-Belegung" entnehmen. Der Spieldurchgang ist beendet, wenn Ihr Raumgleiter zerstört ist oder der komplette Level abgeschlossen wurde. . Bei Zerstörung Ihres Raumgleiters erscheint das SCORE_BOARD, andernfalls gelangen Sie wieder in das L e v e l - A u s w a h l m e n ü .

Spielziel

Wenn alle Monde erfolgreich beendet wurden wird der letzte undentscheidende Level- der Planet APANO SIN - geladen. Das Spielziel ist erreicht, wenn der komplette Apano Sin Level erfolgreich abgeschlossen wird.



Scoreboard

Im Score-Board werden alle Spielstände pro Level angezeigt. Zu Beginn wird der Bildschirm auf den zuletzt gespielten Level positioniert. Da das Score-Board größer als die Darstellungsfläche des Bildschirms ist, kann Mithilfe des Joysticks das Score-Board über den Bildschirm auf die einzelnen Spielstände bewegt werden. Zusätzlich, zum Spielstand, wird die Spielstärke mit dem der Spielstand erreicht wurde, angezeigt. (Papierflieger für Easy, Stern für Medium, Bombe für HARD).

Hi-Score

Die höchsten fünf (sechs für den Apano Sin Level) Spielergebnisse werden pro Level gespeichert, wobei die Ergebnisse nach Spielstärke sortiert (in absteigender Reihenfolge: Hard, Medium, Easy) angezeigt werden. Beim Erreichen eines Höchstpunktestandes erscheint ein Eingabefeld in dem Sie Ihren Namen speichern können.

Continue

Zusätzlich zum Spielstand wird der - CONTINUE - Zähler angezeigt. Dieser Wert gibt die verbleibenden Spielrunden an.

Wird die - CONTINUE - Option gewählt, wird die nächste Spielrunde mit der Anzeige des Level-Auswahlmenüs gestartet.

Restart

Beim Anwählen der - RESTART- Option wird das aktuelle Scoreboard automatisch auf die Diskette mit der Beschriftung MAIN-DISK gespeichert, falls diese nicht schreibgeschützt ist. Danach erfolgt der Neustart des

Die Macher



Ales' PIKO

*Produzent, Projektmanagement, Programmierung,
Leveldesign, Konzeption, Idee, Grafik&Sound*

AlexanderEBERL

Programmierung, Leveldesign, Konzeption, Idee

Martin Weinknecht

*Vorspann und TitelGrafik, Levelgrafiken, Titelmusik,
Levelmusik, Soundeffekte*

Michael Sormann

Endsequenz-Animation

DavidGschmeidler

Endsequenz-Musik, Levelmusik, Soundeffekte

Tastatur und Joystickbelegung

P Pause ein/aus
S umschalten der Scoreleiste 1, 2 oder aus
M Musik ein/aus
F Soundeffekte ein/aus
H Soundeffekte von 14 auf 7 Kanal umschalten
ESC Level abrechnen (zweimal drücken)
CAPSLCK Hochpassfilter ein/aus

Joystick Knopf 1 Feuertaste
Während die Feuertaste gedrückt ist erfolgt das automatische Abfeuern der Bordwaffen.

Joystick Knopf 2 Swap
Rettungskapsel absprenge bzw. Extrawaffe wechseln
Tastaturbelegung = Space Taste

Joystick Knopf 3 SmartBomb
Smartbombe auslösen
Tastaturbelegung = Rechte Alt oder Amiga Taste

Joystick Knopf 1 + 3 Freezer
Zeitlupe auslösen
Tastaturbelegung = Linke Alt oder Amiga Taste

Steuerung

Die Richtungssteuerung des Raumgleiters erfolgt mithilfe des Joysticks UND gleichzeitig gedrückter Feuertaste. Bei Auslassen der Feuertaste kann durch Bewegen des Joysticks nach oben bzw. unten der Raumgleiter gewendet werden.