


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



Einleitung

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, das aus dem Planetensystem Apano Sin empfangen wurde. Da sich Ihr Raumschiff als einziges mit direktem Kurs auf Apano Sin befindet, werden Sie zur Unterbrechung Ihrer Forschungsmission aufgefordert, um dem Stützpunkt auf Apano Sin 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 Zeitabstände ankommender 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 Apano Sin unter Ihre Kontrolle zu bringen, um das außer Kontrolle geratene Verteidigungssystem von Apano Sin 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 Spiel Disketten bestückt werden.

3-Button Joystick

Apano Sin benötigt zum Spielen einen Joystick. Zusätzlich unterstützt Apano Sin, wie auch alle zukünftigen Level One Entertainment Produkte, einen von Level One Entertainment entwickelten 3-Button Joystick, welcher als Zubehör separat erhältlich ist.

Waffen Systeme

Kampfmodule



GreenFlash
Streumminen
Power3*203*2
Verzögerungsfaktor10



BlueBlizzard
Fächertorpedos
Power3*11*53*1
Verzögerungsfaktor3



Bomber
3-FachGravitenfeld-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 abubrechen drücken Sie NACH dem Einlegen der MAIN-DISK erneut 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

Mithilfe des Joysticks wird das rote Auswahlrechteck auf den gewünschten Apansin Mond bewegt. Durch Drücken der Feuertaste wird die Mondauswahl bestätigt und durch blinken der Mondgrafik angezeigt. Danach erfolgt die Einstellung der Spielstärke.

Die Spielstärke kann zwischen EASY, MEDIUM und HARD eingestellt werden. Während eines Spieldurchlaufes (siehe Abschnitt "SCORE-BOARD"-Continues) kann der Easy-Level einmal und der Medium Level zweimal gespielt werden. Der Hard-Level kann beliebig oft gewählt werden. Durch Drücken der Feuertaste wird die Spielstärke festgesetzt und der entsprechende Level-Abschnitt geladen.



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.



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 abbrechen (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 Smart Bomb
 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.