

# NEBULUS

by  
John Phillips

**ENGLISH  
FRENCH  
AND  
GERMAN  
INSTRUCTIONS**



**HEWSON**

# NEBULUS

by John Phillips

## For The Atari ST and Commodore Amiga series of computers

Down on the planet Nebulus all is not well. Someone or something has been building giant towers in the sea and they didn't even apply for planning permission.

In the offices of Destructo Inc. you awake from your afternoon nap with the phone almost erupting on your desk. The boss is shouting about some little destruction job he's got for you. Still half asleep you feel like throwing the phone in the bin but he starts talking about the brand new Mk.7 Mini-Sub he's got for you and the words "pay rise" You're out of your office in a flash, leaving the phone dangling out of the window as the boss goes on to talk about the extreme danger involved . . .

### LOADING

Atari 520 ST series and 1040 ST series with disc drive if necessary. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and press the RESET button. The game takes a few seconds to load.

Amiga A500, A1000 and A2000. You are advised to disconnect all hardware from your computer. Insert Kickstart if required. Insert the game disc. The game takes a few seconds to load.

### CONTROLS

Joystick only.

#### During game:

- |       |   |                                     |
|-------|---|-------------------------------------|
| left  | = | walk left                           |
| right | = | walk right                          |
| up    | = | enter door/go up on lift            |
| down  | = | go down on lift                     |
| fire  | = | shoot snowball or jump when walking |
| P     | = | pause game                          |
| Q     | = | Quit game                           |

### **On title page**

- F1/F2 = One or two player game
- F3/F4 = Sound on/off
- F5/F6 = 50160 Hz
- F7/F8 = Mission 1 or 2

## **PLAYING THE GAME**

You arrive at the bottom of each tower in your trusty submarine. Climb to the top of the tower within the allowed time. The towers are covered with various ledges, tunnels and lifts. You may also discover ledges which dissolve when you stand on them and slippery ledges which will push you left or right.

Flashing blocks and bouncing balls can be destroyed by shooting them but the silver rolling balls can only be stopped in their tracks for a few seconds. All other creatures are indestructible. If hit by a creature, you will tumble off the ledge and land a few levels down. If you fall in the sea, you lose a life.

Entering the final door at the top of the tower sets off the destruction sequence. You are awarded bonuses for the time left and for technique and the tower will crumble into the sea.

When a tower has been destroyed you get back in your submarine and travel underwater to the next tower. *During this time you can pick up bonuses by catching fish. This is achieved by shooting air bubbles to capture the fish, which can then be collected.*

## **SCORING**

- Bouncing ball: 100 points
- Flashing block: 50 points
- Bonus while climbing a tower.
- Extra life every 5000 points.

## **TECHNICAL DATA**

'Rotational' 3D scrolling with precise hidden-surface removal running at 25 frames/second.

Multi-layer parallax scrolling on underwater games (50 frames/second)

## **CREDITS**

Written, Designed and Programmed by John Phillips.

Produced by Paul Chamberlain

© Hewson Consultants Ltd., 1987/88

Hewson Consultants Ltd.,  
Hewson House,  
56B Milton Park,  
Milton,  
Abingdon,  
Oxon.

# NEBULUS

par John Phillips

## Conçu pour la série d'ordinateurs Atari ST et Commodore Amiga

Tout n'est pas au mieux sur la planète Nebulus. Quelqu'un, ou quelque chose a érigé des tours géantes dans la mer, et tout ça sans même faire une demande de permis de construire.

Un après-midi, dans les bureaux de Destructo Inc., alors que vous faites la sieste, vous êtes tiré votre sommeil par la sonnerie assourdissante du téléphone posé sur le bureau. C'est le patron qui vous hurle dans les oreilles qu'il a un petit travail de destruction pour vous. Vous êtes encore à moitié endormi, et vous avez bien envie de balancer l'appareil dans la poubelle, mais quand il mentionne le tout nouveau Mk.7 Mini-Sub et le mots "augmentation de salaire", vous sortez du bureau comme une flèche, laissant le téléphone pendre par la fenêtre et votre patron continuer à parler de l'extrême danger que cette mission comporte.

### CHARGEMENT

Séries Atari 520 ST et 1040 ST avec unités de disque si nécessaire. Il vous est conseillé de débrancher votre matériel de l'ordinateur. Placez la disquette dans l'unité et appuyez sur RESET (bouton de mise à zéro). Attendez quelques secondes, le temps que le jeu se charge.

Amiga A500, A1000 et A2000. Il vous est conseillé de débrancher votre matériel de l'ordinateur. Insérez Kickstart si besoin est. Insérez la disquette. Attendez quelques secondes le temps que le jeu se charge.

### COMMANDES

Pour manch à balai seulement.

#### Pendant le Jeu:

- |               |  |
|---------------|--|
| Gauche        | = déplacement vers la gauche   |
| Droite        | = déplacement vers la droite   |
| Haut          | = passer par une porte/monter en ascenseur                                 |
| Bas           | = descendre en ascenseur   |
| Bouton de tir | = lancer des boules de neige ou si le bouton est appuyé sauter en marchant |
| P             | = interruption du jeu  |
| Q             | = abandon du jeu   |

### **Sur la page de titre:**

F1/F2	=	Jeu à une ou deux personnes
F3/F4	=	Son allumé/éteint
F5/F6	=	50160 Hz
F7/F8	=	Mission 1 ou 2

## **LE JEU**

Vous arrivez au pied de chaque tour dans votre fidèle sous-marin. Montez en haut de la tour dans le temps réglementaire. Les tours sont remplies de diverses corniches, tunnels et ascenseurs. Vous découvrirez peut-être aussi des corniches qui s'effondrent sous vos pieds quand vous vous y tenez debout, et des corniches glissantes qui vous pousseront de gauche à droite.

Il est possible de détruire les blocs clignotants et les balles qui rebondissent en leur tirant dessus, mais les balles argentées qui roulent ne peuvent être arrêtées dans leur élan que pendant quelques secondes. Toutes les autres créatures sont indestructibles. Si vous êtes touché par l'une des créatures, vous tomberez du haut de la corniche et atterrirez quelques étages plus bas. Si vous tombez dans la mer, vous perdrez une vie.

Si vous passez par la dernière porte tout en haut de la tour, la séquence de destruction se déclenchera. Vous obtiendrez des points en prime pour le temps qui vous reste, la technique utilisée et une tour qui s'effondre dans la mer.

Quand une tour a été détruite, retournez dans votre sous-marin et allez jusqu'à la tour suivante en immersion. Pendant ce temps vous pouvez gagner quelques points en prime en ramassant des poissons. Tirez des bulles d'air pour les attrapper, et vous n'avez plus qu'à les ramasser.

## **COMPTAGE DES POINTS**

Balle qui rebondit: 100 points

Bloc clignotant: 50 points

Points en prime quand vous montez en haut d'une tour.

Une vie supplémentaire tout les 5000 points.

## **DONNEES TECHNIQUES**

Défilement "rotationnel" à trois dimensions avec déplacement à surface dérochée précis se déroulant à la vitesse de 25 images par seconde.

Défilement de parallaxe à multi-couches sur les jeux sous-marins (50 images par seconde).

## **GENERIQUE**

Ecrot, conçu et programmé par John Phillips  
Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson Consultants Ltd 1988

Hewson Consultants Ltd.,  
Hewson House, 56B Milton Park,  
Milton,  
Abingdon,  
Oxon.

# NEBULUS

von John Phillips

## **Für die Computerserien Atari ST und Commodore Amiga**

Auf dem Planeten Nebulus geht nicht alles mit rechten Dingen zu. Irgendjemand hat mitten im Meer riesige Türme aufgestellt – und das ohne Baugenehmigung!

Im Büro von Destructo Inc. werden Sie aus Ihrem Nachmittagschlaf gerissen, weil sich das Telefon neben Ihnen auf dem Schreibtisch fast heiser klingelt. Der Boß brüllt irgenwas von einem Destruction Job, den Sie für ihn erledigen sollen. Noch nicht ganz wieder im Vollbesitz Ihrer geistigen Kräfte, würden Sie das Telefon am liebsten im Papierkorb versenken – aber als Sie etwas von einem brandneuen Mk.7 Mini-Sub hören, der für Sie bereitsteht, und irgendetwas von "Gehaltserhöhung", sind Sie, wie vom Blitz geölt, schon unterwegs, während das Telefon aus dem Fenster baumelt und der Boß noch irgendetwas "höchst gefährlich" tönt ...

### **LADEN**

Atari Serie 520 ST und Serie 1040 ST wenn nötig mit Diskettenlaufwerk. Es wird dringend empfohlen, alle Hardware vom Computer abzukoppeln. Diskette ins Laufwerk schieben und RESET drücken. Das Laden einige Sekunden.

Amiga A500, A1000 und A2000. Es wird dringend empfohlen, alle Hardware vom Computer abzukoppeln. Wenn nötig, Kickstart einlegen. Spiel-Diskette einschieben. Der Vorgang dauert einige Sekunden.

### **STEUERUNGEN**

Nur mit Joystick.

#### **Während des Spiels:**

- |          |  |
|----------|--|
| links    | = nach links laufen  |
| rechts   | = nach rechts laufen   |
| aufwärts | = durch eine Tür gehen/im Lift nach oben fahren                            |
| abwärts  | = im Lift nach unten fahren  |
| Feuer    | = Luftblase abschießen oder, wenn unterm Laufen gedrückt wird hochspringen |
| P        | = Pause  |
| Q        | = QUIT; aussteigen   |



### **Erstes Bild:**

F1/F2	= ein/zwei Spieler
F3/F4	= Ton an/aus
F5/F6	=50/60 Hz
F7/F8	=Mission 1/2

## **SPIELABLAUF**

Ihr zuverlässiges U-Boot brihgt Sie jeweils an den Fuß eines Turmes. Klettern Sie in der erlaubten Zeit bis zur Spitze. In den Türmen wimmelt es nur so von Tunnels, Fahrstühlen und Vorsprüngen oder Simsen. Bei einigen von den Vorsprüngen können Sie böse Überraschungen erleben – sie lösen sich in Luft auf, sobald Sie draufstehen, oder sie sind verdammt glitschnig, sodaß Sie nach links oder rechts abrutschen.

FLASHING BLOCKS (aufblinkende Blöcke) und BOUNCING BALLS (springende Bälle) können durch Abschießen zerstört werden, aber SILVER ROLLING BALLS, die silbernen Kugeln, können dadurch nur für wenige Sekunden in ihrem Lauf aufgehalten werden. Alle anderen beweglichen Dinge sind unzerstörbar. Wenn Sie von so einem Ding getroffen werden, haut es Sie vom Sims und Sie landen ein paar Stockwerke tiefer. Wenn Sie aber ins Meer fallen, haben Sie ein kostbares Leben verloren.

Sobald beim Erreichen der Turmspitze die letzte Tür geöffnet wird, setzt sich der Destruction-Mechanismus in Gang. Bonuspunkte gibt's für die Zeit, die Sie noch übrig haben, und für Technik . . . und der Turm zerfällt in schwerverdauliches Fischfutter.

Wenn ein Turm erledigt ist, machen Sie sich auf dem schnellsten Wen mit ihrem U-Boot auf zum nächsten. *Auf der Fahrt können Sie nebenbei durch Fischefangen noch Bonuspunkte mitnehmen. Dazu müssen Sie Luftblasen abschießen, um die Fiche zu treffen, die Sie daraufhin einsammeln können.*

## **PUNKTE**

BOUNCING BALL: 100 Punkte

FLASHING BLOCK: 50 Punkte

Bonuspunkte beim Erklettern eines Turmes

Nach je 5000 Punkten gibt's ein Extra-Leben.

## **TECHNISCHE DATEN**

"Rotational 3D Scrolling", dreidimensional bewegliche Landschaft, mit einer Geschwindigkeit von 25 Bildern pro Sekunde und erstklassiger Objektgrafik mit verdeckten Flächen.

Mehrlagiges Parallaxen-Scrolling bei Unterwasser-Spielen (50 Bilder pro Sekunde.

## **NACHSPANN**

Entwurf, Gestaltung und Programm: John Phillips  
Produktion: Paul Chamberlain

© Hewson Consultants Ltd 1987/88

Hewson Consultants Ltd.,  
Hewson House,  
56B Milton Park,  
Milton,  
Abingdon,  
Oxon.

# IMPORTANT NOTICE

## SOFTWARE SUPPORT

PLEASE NOTE THAT ANY ENQUIRIES REGARDING LOADING OR OPERATION OF THIS SOFTWARE ON YOUR COMMODORE EQUIPMENT SHOULD BE DIRECTED TO:

HEWSON CONSULTANTS  
56B MILTON PARK ESTATE  
ABINGDON  
OXON  
OX14 4RX

AND NOT TO COMMODORE.

HEWSONS WILL BE PLEASED TO ANSWER YOUR QUERIES AND PROVIDE THE TECHNICAL SUPPORT REQUIRED FOR THE SUCCESSFUL OPERATION OF THEIR SOFTWARE ON COMMODORE MACHINES.