H.A.T.E.™

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 DISK
Type **LOAD ""**,8,1** and press **RETURN**.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM +3 DISK
Turn computer on, insert disk and press **RETURN**.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK
Type **RUN"DISK** and press **ENTER**.

ATARI ST
Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically.

CBM AMIGA
Turn on the computer, insert disk.

SCENARIO

The year is AD2320 and the Galaxy is in turmoil. With the alien threat ever increasing, the lack of experienced assault personnel is severely undermining the defences of civilised sectors. You are needed to repel the hostile alien forces – but you have to qualify first. Prepare to go to Stripworld – the training ground for all Galactic Fighter Pilots!

Initially controlling a Star Fighter, PLASMA CELLS lining the route must be collected and taken through the barrier. Upon completion of this level you will take the controls of the ground assault vehicle. Manoeuvre the GAV to the next barrier, again collecting Plasma Cells to power the waiting Star Fighter. This will continue until you can advance no further.

To test you to the simulated alien defences line the way and must be overcome. Ground skimming projectiles, intelligent missiles, enemy star fighters, mine barriers and many more obstacles will challenge even the most advanced Fighter Pilot.

GAME PLAY

You begin with four lives (one CBM 64/128). Each time your craft is destroyed a life is lost. Extra lives are gained by collecting the PLASMA CELLS (the remains of the nuclear generators). If your craft is hit whilst carrying one or more cells one cell will be destroyed whilst saving you from destruction. The number of Plasma cells carried through determines the number of lives for the next level.

If you loose all of your lives beyond level two CENTRAL COMMAND will send you back one level.

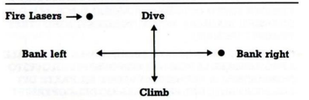
HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER has 30 levels, divided into three stages.

Levels 1 – 10 Trainee
Levels 11 – 20 Fighter Pilot
Levels 21 – 30 Commander

Upon completion of levels 11/21 all subsequent games will begin at these levels. To return to level 1 the game must be reloaded.

SMART BOMB (CBM64/128 Version Only)
Touching the smart bomb causes it to detonate, destroying everything on screen except your ship. This includes any Plasma cells that your ship may be carrying.

CONTROLS : STAR FIGHTER

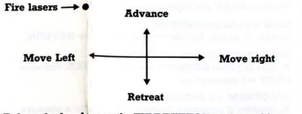


Alternatively the following keyboard controls can be used:

Q – Climb
A – Dive
K – Bank Left
L – Bank Right
SPACE BAR or **Z** to **M** – Fire lasers.

The take off and landing procedure is controlled by autopilot.

CONTROLS : GROUND ASSAULT VEHICLE



To launch a bomb press the **FIRE BUTTON** whilst pushing the joystick forward.

Alternatively the following keyboard controls can be used:

Q – Advance
A – Retreat
K – Move left
L – Move right
SPACE BAR or **Z** to **M** – Fire lasers
Q and **SPACE BAR** – Launch Bomb
P – Pause
ENTER – Return to game
G & U – Abort game

N.B. You are unable to move forward whilst launching a bomb.

CREDITS

H.A.T.E. written by Costa Panayi (Spectrum, Amstrad). CBM 64/128, Atari ST and CBM Amiga programming and graphics by Sentient Software Limited from an original design by Costa Panayi for Vortex Software. Music and sound effects by Benn Daglish.

© 1989 Vortex Software. Produced under license by Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Telephone No. 0742 753423.

COPYRIGHT SUBSISTS ON THIS PROGRAM. UNAUTHORISED BROADCASTING, DIFFUSION, PUBLIC PERFORMANCE, COPYING OR RE-RECORDING, HIRING, LEASING, RENTING AND SELLING UNDER ANY EXCHANGE OR REPURCHASE SCHEME IN ANY MANNER IS STRICTLY PROHIBITED.

COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTIES RESPONSIBLE TO PROSECUTION BY BOTH THE LICENSEE AND OWNER OF THE COPYRIGHTED WORKS.

H.A.T.E.™

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE
Die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken.

CBM 64/128 DISKETTE
LOAD"",8,1** eintippen und **RETURN** drücken.

SPECTRUM 48/128K +2 KASSETTE
LOAD"" eintippen und **ENTER** drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken.

SPECTRUM +3 DISKETTE
Den Computer anschalten, die Diskette einschieben und **ENTER** drücken.

SCHNEIDER KASSETTE
Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken.

SCHNEIDER CPC DISKETTE
RUN"DISK eintippen und **ENTER** drücken.

ATARI ST
Die Diskette einschieben und den Computer anschalten. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

CBM AMIGA
Den Computer anschalten und die Diskette einschieben.

SZENARIO

Wir schreiben das Jahr 2320, und die Galaxis befindet sich in Aufruhr. Während die feindliche Bedrohung immer größer wird, bedeutet der Mangel an erfahrenen Kampftruppen eine ernsthafte Gefährdung der Zivilverteidigung. Ihre Hilfe wird benötigt, um den feindlichen Angriff zurückzuwerfen – aber zuerst müssen Sie sich qualifizieren. Bereiten Sie sich darauf vor, nach Stripworld zu gehen – dem Trainingszentrum für alle galaktischen Kampfpiloten!

Zu Anfang steuern Sie einen Star Fighter, und PLASMAZELLEN, die sich entlang der Flugroute befinden, müssen eingesammelt und durch die Barrieren transportiert werden. Nach Vollendung dieses Levels steuern Sie das Bodenangriffsfahrzeug ("Ground Assault Vehicle", auch kurz GAV). Manovrieren Sie das GAV zur nächsten Barriere und sammeln Sie Plasmazellen ein, die den Treibstoff das Star Fighters bilden. Dies wird solange fortgesetzt, bis Sie nicht weiter fortschreiten können. Ihre Erfahrung und Geschicklichkeit werden bis an die Grenzen getestet, und Sie müssen die simulierten feindlichen Verteidigungen überwinden, die sich entlang Ihres Weges befinden. Geschosse im Niedrigflug, intelligente Raketen, feindliche Star Fighters, Minen-Barrieren und sich bewegende Hindernisse stellen selbst an die erfahrensten Piloten eine Herausforderung dar.

DAS SPIEL

Sie beginnen mit vier Leben (eines bei CBM 64/128). Jedesmal, wenn Ihr Flugzeug oder Fahrzeug zerstört wird, verlieren Sie ein Leben. Sie erhalten Extra-Leben für das Einsammeln von PLASMAZELLEN (die Überreste von Nukleargeneratoren). Wird Ihr Flugzeug oder Fahrzeug getroffen, während es eine oder mehrere Plasmazellen transportiert, wird eine der Zellen zerstört, doch Sie bleiben am Leben. Die Zahl der durch die Barriere transportierten Plasmazellen bestimmt die Anzahl Ihrer Leben im nächsten Level.

Verlieren Sie alle Leben nach dem zweiten Level, werden Sie vom CENTRAL COMMAND einen Level zurückgeschickt.

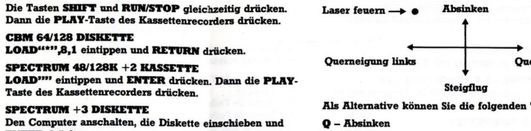
HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER verfügt über 30 Level, die in drei Stufen aufgegliedert sind:

Level 1 – 10 – Training
Level 11 – 20 – Fighter Pilot
Level 21 – 30 – Commander

Nach Beendigung der Level 11 bzw. 21 beginnt jedes nachfolgende Spiel in diesem Level. Wenn Sie zu Level 1 zurückkehren wollen, muß das Spiel zuerst neu geladen, werden.

Intelligente Bomben (nur bei der CBM 64/128-Version)
Die Berührung einer intelligenten Bombe ("Smart Bomb") führt zur Explosion und Zerstörung aller Gegenstände, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden. Ihr Schiff und die auf dem Schiff befindlichen Plasmazellen sind dabei ausgenommen.

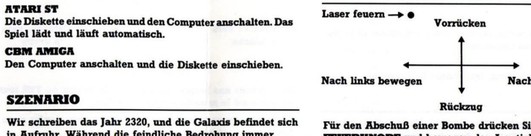
STEUERUNG : "STAR FIGHTER"



Als Alternative können Sie die folgenden Tasten benutzen:

Q – Absinken
A – Steigflug
K – Querneigung links
L – Querneigung rechts
LEERTASTE oder **Z** bis **M** – Laser feuern

STEUERUNG : "GROUND ASSAULT VEHICLE" (Bodenangriffsfahrzeug)



Für den Abschuß einer Bombe drücken Sie den **FEUERKNOPF** und bewegen den Joystick nach vorne.

Als Alternative können Sie die folgenden Tasten benutzen:

Q – Vorrücken
A – Rückzug
K – Nach links bewegen
L – Nach rechts bewegen
LEERTASTE oder **Z** bis **M** – Laser feuern
Q und **LEERTASTE** – Bombe abfeuern
P – Pause
ENTER – Zum Spiel zurückkehren
G & U – Spiel abbrechen

N.B. Beim Abschuß einer Bombe können Sie nich vorrücken.

ANERKENNUNGEN

H.A.T.E. wurde geschrieben von Costa Panayi (Spectrum, Schneider). CBM 64/128, Programmierung und Grafiken für Atari ST und Amiga nach einem Original-Entwurf Costa Panayi von Sentient Software Limited für Vortex Software. Musik und Soundeffekte von Benn Daglish.

© 1989 Vortex Software. Produziert in Lizenz von Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Telefon: (0742) 753423 (UK).

DAS COPYRIGHT GILT FÜR DIESES PROGRAMM. DIE UNAUTORISIERTE ÜBERTRAGUNG, VERBREITUNG, ÖFFENTLICHE AUFFÜHRUNG, DAS KOPIEREN ODER DIE WIEDERAUFNAHME, SOWIE DER VERLEIH, DIE VERMIETUNG, DAS LEASING UND DER VERKAUF UNTER JEGLICHEM UMTAUSCH- ODER RÜCKKAUFSSYSTEM, IN WELCHER FORM AUCH IMMER, SIND STRENGSTENS UNTERSAGT.

BEI WIDERRECHTLICHEM KOPIEREN DIESES PROGRAMMS KÖNNEN DIE VERANTWORTLICHEN PARTEIEN SOWOHL VOM LIZENZINHABER ALS AUCH VOM INHABER DES URHEBERRECHTS STRAFRECHTLICH VERFOLGT WERDEN.

H.A.T.E.™

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 À CASSETTES
Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

CBM 64/128 À DISQUETTES
Tapez **LOAD""**,8,1** et appuyez sur **RETURN**.

SPECTRUM 48/128K +2 À CASSETTES
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

SPECTRUM +3 À DISQUETTES
Allumez votre ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD CPC À CASSETTES
Appuyez sur **CTRL** et **ENTER** simultanément. Appuyez sur le bouton **PLAY** de votre magnétophone.

AMSTRAD CPC À DISQUETTES
Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**.

ATARI ST
Introduisez la disquette, allumez votre ordinateur et le jeu se chargera automatiquement.

CBM AMIGA
Allumez votre ordinateur, introduisez la disquette.

SCENARIO

Nous sommes en l'an 2320 AD et c'est le chambardement le plus complet sur la Galaxie. Avec la menace des extra-terrestres allant en grandissant, le manque de personnel d'assaut expérimenté réduit de beaucoup la défence des secteurs civilisés. On a besoin de vous pour repousser les forces hostiles des extra-terrestres – mais d'abord vous devez vous qualifier. Préparez-vous à aller à Stripworld – le terrain d'entrainement de tous les pilotes de combat de la Galaxie.

Au début, en contrôlant un Star Fighter, vous devez ramasser les Cellules de Plasma le long de la route et les amener à travers la barrière. Après avoir complété ce niveau, vous prendrez le contrôle du véhicule d'assaut au sol. Conduisez le (GAV) jusqu'à la seconde barrière, en ramassant à nouveau les cellules de plasma qui servent de carburant pour le Star Fighter.

Pour mettre à l'épreuve vos capacités, de fausses défences ennemies sont placées tout au long de la route et vous devez en venir à bout. Des projectiles rasant le sol, des missiles intelligents, les Star Fighters ennemis, des mines placées aux barrières et beaucoup d'autres obstacles défieront le meilleur pilote de combat.

JEU

Vous commencez le jeu avec 4 vies (une sur CBM 64/128). A chaque fois que votre vaisseau est détruit, vous perdez une vie. Vous pouvez gagner des vies supplémentaires en ramassant des Cellules de Plasma (les restes des générateurs nucléaires). Si votre vaisseau est touché pendant que vous portez une ou plusieurs cellules, une cellule sera détruite mais vous serez épargné. Le nombre de cellules de plasma sauvegardé détermine le nombre de vies que vous aurez au prochain niveau.

Si vous perdez toutes vos vies après le second niveau, le CENTRE DE COMMANDE vous descendra d'un niveau.

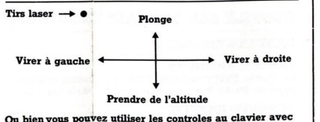
HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER a 30 niveaux, divisés en 3 étapes.

Niveaux 1 – 10 – Nouvelle recrue
Niveaux 11 – 20 Pilote de combat
Niveaux 21 – 30 Commandant

Une fois les niveaux 11/21 complétés toutes les jeux suivants commenceront à ces niveaux. Pour retourner au niveau 1 vous devez rechargez le jeu.

Bombe à tête chercheuse (Version CBM 64/128 seulement)
Toucher la bombe entraine sa détonation, détruisant alors tout ce qui apparait sur l'écran sauf votre vaisseau. Toutes les cellules de plasma à l'interieur du vaisseau seront aussi détruites.

CONTROLES : STAR FIGHTER

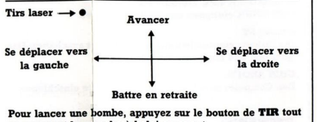


Ou bien vous pouvez utiliser les controles au clavier avec les touches suivantes:

Q – Prendre de l'altitude
A – Plonger
K – Virer de l'aile vers la gauche
L – Virer de l'aile vers la droite
BARRE D'ESPACEMENT ou de **Z** à **M** – Tirs au laser

Les procédures de décollage ou d'atterissage sont faites au pilote automatique.

CONTROLES : VEHICULE D'ASSAUT AU SOL



Pour lancer une bombe, appuyez sur le bouton de **TIR** tout en poussant le manche à balai en avant.

Ou bien vous pouvez utiliser les contrôles du clavier avec les touches suivantes:

Q – Avance
A – Battre en retraite
K – Se déplacer vers la gauche
L – Se déplacer vers la droite
BARRE D'ESPACEMENT ou de **Z** à **M** – Tirs au laser
Q et **BARRE D'ESPACEMENT** – Lancer les bombes
P – Pause
ENTER – Retourner au jeu
G & U – Abandonner le jeu

NB Vous ne pouvez pas avancer pendant que vous lancez une bombe.

GENERIQUE

H.A.T.E. écrit par Costa Panayi (Spectrum, Amstrad). CBM 64/128, Atari ST et CBM Amiga Programmation et infographie par Sentient Software Limited d'une conception originale de Costa Panayi pour Vortex Software. Musique et effets sonores par Benn Daglish.

© 1989 Vortex Software. Produit sous licence par Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Téléphone No 0742 753423.

LES DROITS D'AUTEUR EXISTENT TOUJOURS SUR CE PROGRAMME. TOUTE ÉMISSION, DIFFUSION, REPRÉSENTATION PUBLIQUE, COPIE OU RÉ-ENREGISTREMENT, TOUTE LOCATION ET TOUTE VENTE SOUS QUELQUE ÉCHANGE QUI CE SOIT OU TOUTE REVENTE SOUS QUELQUE FORME QUE CE SOIT NON-AUTHORISÉS, SONT STRICTEMENT INTERDITS.

COPIER CE PROGRAMME EST ILLÉGAL ET PEUT ENTRAINER DES POURSUITES DE LA PART DU LICENCIÉ ET DU PROPRIÉTAIRE DES DROITS D'AUTEUR.

H.A.T.E.™

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA
Premere i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** simultaneamente. Premere **PLAY** sul registratore.

CBM 64/128 DISCHETTO
Battere la parola **LOAD""**,8,1** e premere **RETURN**.

SPECTRUM 48/128K +2 CASSETTA
Battere la parola **LOAD""** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore

SPECTRUM +3 DISCHETTO
Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **RETURN**.

AMSTRAD CPC CASSETTA
Premi **CTRL** e **ENTER** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore.

AMSTRAD CPC DISCHETTO
Battere la parola **RUN"DISK** e premere **ENTER**.

ATARI ST
Inserire il dischetto, accendere il computer e il gioco si caricherá e scorrerá automaticamente.

CBM AMIGA
Accendere il computer e inserire il dischetto.

SCENARIO

E l'anno 2320 dc e la Galassia é in tumulto. C'é una minaccia aliena sempre più grande e la mancanza di personale equippaggiato per far fronte agli assalti sta aggravando le difese presenti in alcuni settori della civiltà. C'é bisogno di te per respingere queste ostili forze aliene – ma prima devi passare dei test. Preparati per andare a Stripworld – il campo d'esercitazione per tutti i piloti di caccia dell'aviazione galattica.

All'inizio attraverso il controllo di un caccia Star (stella), bisogna raccogliere i PLASMA CELLS (cellule al plasma) che ci sono sulla traiettoria e bisogna portarle attraverso la barriera. Completato questo livello bisogna assumere il controllo del veicolo d'assalto di terra. Guida il veicolo d'assalto di terra fino a passare la prossima barriera, sempre raccogliendo Plasma cells per aumentare il potere del motore del Caccia Stella che sta aspettando.

Per farti passare il test fino ai limiti possibili ci sono delle difese simulate di alieni sul percorso e devi vincerli. Proiettili a fil di terra, missili segreti, nemici caccia stella, barriere minate e ostacoli moventi sfideranno anche il più avanzato dei pilota caccia.

REGOLE DI GIOCO

Si comincia con quattro vite (una per il CBM 64/128). Ogni volta che il caccia é distrutto si perde una vita. Vite ulteriori si guadagnano raccogliendo le PLASMA CELLS (i rimanenti dei generatori nucleari). Se il tuo caccia é colpito mentre sta portando una o più celluta, una cellula sara distrutta salvando te al suo posto. Il numero delle cellule che riesci a portare attraverso le barriere determina il numero delle vite nel prossimo livello.

Se perdi tutte le tue vite dopo il secondo livello, COMANDO CENTRALE ti rimanderá un livello.
TUTTI GLI INCONTRI DI TERRA OSTILI ha 30 livelli, divisi in tre fasi.

Livelli da 1 – 10 – Principiante
Livelli da 11 – 20 – Pilota Caccia
Livelli da 21 – 30 – Comandante

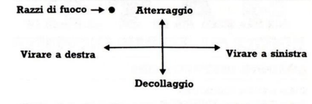
Dopo il completamento dei livelli da 11 a 21 tutti i giochi susseguenti cominceranno a questi livelli. Per ritornare al primo livello il gioco deve essere ricaricato.

Smart Bomb (solo versione CBM 64/128)
Toccando la smart bomb (bomba intelligente) la fai detonare, e distrugge tutto sullo schermo meno la tua nave, ciò include qualsiasi Plasma Cell che hai a bordo.

H.A.T.E.™

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

CONTROLLI : PILOTA CACCIA

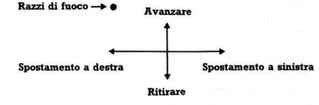


Alternativamente si possono usare i seguenti tasti per il controllo:

Q – Decollare
A – Atterrare
K – Virare a sinistra
L – Virare a destra
SPACE BAR o **Z** a **M** – per i Razzi di fuoco

I procedimenti di decollaggio e atterraggio sono controllati dall'autopilota.

CONTROLLI : VEICOLI D'ASSALTO DI TERRA



Per lanciare una bomba premi il **FIRE BUTTON** (tasto del fuoco) e allo stesso tempo manda avanti il joystick.

Alternativamente si possono usare i seguenti tasti di controllo:

Q – Avanzare
A – Ritirarsi
K – Spostarsi a sinistra
L – Spostarsi a destra
SPACE BAR o **Z** a **M** per i Razzi di fuoco
Q e **SPACE BAR** per Lancio Bombe
P – Pausa
ENTER – Ritorno al gioco
G e U per abbandonare il gioco

NB: Non si puó avanzare mentre si sta lanciando una bomba.

ACCREDITI

H.A.T.E scritto da Costa Panayi (Spectrum, Amstrad). CBM 64/128, Atari ST e CBM Amiga. Programmazione e grafici di Sentient Software Limited da un design originale di Costa Panayi per Vortex Software. Musica e effetti musicali di Benn Daglish.

© 1989 Vortex Software. Prodotto sotto licenza da Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Telefono 0742 753423.

COPYRIGHT ESISTE SU QUESTO PROGRAMMA. BROADCASTING, DIFFUSIONE, DIMOSTRAZIONI PUBBLICHE, COPIATURA O REGISTRAZIONI, AFFITTO, NOLEGGIO, E VENDITA SOTTO QUALSIASI SCAMBIO O SCHEMA O IN QUALSIASI MANIERA NON AUTORIZZATI SONO STRETTIMENTE PROIBITI.

LA COPIATURA DI QUESTO PROGRAMMA É ILLEGALE E PUÓ RENDERE LE PERSONE RESPONSABILI DI QUESTO PERSEGUIBILI A TERMINE DI LEGGE DA PARTE DEI LICENZIATARI E DAL PROPRIETARIO DEL COPYRIGHT.