

TEAM 17

Team 17 Software, Prospect House, Borough Road, Wakefield, West Yorkshire, WF1 3AB, England.



Project-X

Project-X Background:

It's the same old story, someone else's mistake has become your problem... The fools, the mad fools... the scientists did it for fun, they must have done, no one wanted massive mutated insect-like droids, the by-products of early bio-mechanical experiments with powerful x-rays, not me and not you. Dumped on the planet Ryxx and presumably left to degenerate, stagnate and fade out - the sickening mutations not only survived but thrived, their intelligence circuits warped by the past and left seeking revenge. Fears of a possible all-out attack has forced the Federation into action! Your mission is simple; fly to Ryxx, into the heart of the station the evil has made it's lair and blow the whole thing sky high.

Loading Instructions:

Reset your Amiga and insert disk one. When the title screen appears, press the joystick button to access the menu. Further disk changes will be prompted during play. Project-X will make use of whatever extra memory or drives are connected to your machine.

Virus Warning:

To avoid possible virus infection ALWAYS keep your Project-X gamedisks write protected & turn the power supply off for ten seconds before playing.

Saving High Scores To Disk:

At the request of many people we've included an optional feature to save your high scores to disk. It's not possible to save the scores to the Project-X disks so you will need another for this purpose. There is no need to format the disk, simply follow on-screen prompts.

REMEMBER: DO NOT SAVE YOUR SCORES TO THE GAME-DISKS!

Playing The Game:

The format of the game needs little introduction and can be picked up within a short period of time. Control your space-ship with the joystick and collect power-ups for bonus weapon systems. Expect many varied traps and surprises from your evil adversaries. Auto-fire is provided but a faster firing rate can be achieved manually with rapid trigger action.

Selecting Your Space-Craft:

A selection of three space-craft are available for selection during play, each having it's own strengths and weaknesses.

Project-X

Technical stuff

For those interested, who haven't nodded off yet. Project-X was written using ASM-ONE assembler on an Amiga A3000. It uses a full Pal overscan display in 32 colours (we think this is a first for this type of game) scrolling most objects/backgrounds at 50Frames/Sec. It contains 2megs of 32 colour graphics, 200K of music (synth/samples), 400K of speech/sound-fx, parallax bonus section running at 50Frames, extra sprite routines using the new Fat Agnus chip, Copper routines (giving unlimited colours on-screen from a possible 4,096) - some parallax. Everything was designed and produced entirely on the Amiga.

Improvements:

We would like to hear your opinions on this and our other Amiga games, please write to us and help us to bring you even better games in the future... and if you think that you can design games, graphics, music or routines better than this - we would love to hear from you!

Write to:

Team17 Software Ltd, Prospect House, Borough Road, Wakefield, West Yorkshire, WF1 3BA, England. Telephone 0924 291867, Fax 0924 291311

Copyright:

By making illegal copies of this game you are putting the chance of further top-class games appearing under serious jeopardy. Say no to piracy!

Project-X, it's packaging and documentation are all ©1992 Team17 Software Ltd. All rights reserved.

No part of the program, it's graphics or audio should be copied or transmitted without our express permission.

Disclaimer:

Team17 will not be held responsible for use of the hidden features of this game. Team17 will accept no liability for damage or injury incurred during use of hidden features...

Project-X

L action de Project-X

C'est toujours la même histoire, vous êtes chargé de rattraper l'erreur de quelqu'un d'autre. Les fous, les pauvres fous ... Ces savants ne pensaient qu' à s'amuser .. C'est sûrement ce qui c'est passé ... personne ne pouvait vouloir cette multitude de droïdes mutants à forme d'insect, ces sous-produits des premières expériences bio-mécaniques aux rayons X ultra puissants ... ni vous, ni moi.

Jetés sur la planète Ryxx pour y dégénérer et disparaître, non seulement ces mutants écroulants ont survécus, mais ils ont repris vigueur, leurs circuits intelligents faussés par le passé les ont conduit à chercher vengeance.

La crainte d'une attaque massive a forcé la Fédération à prendre des mesures! Votre mission est simple; vous rendre à Ryxx, au coeur même de la station dont le diable a fait sa tanière, et la réduire en cendre.

Instructions de chargement

Remettez votre Amiga à zéro et insérez la première disquette. Lorsque le titre apparaît, appuyez sur la manette de jeu pour accéder au menu. Vous serez invité à changer les disquettes au fur et à mesure du déroulement du jeu. Project-X peut utiliser toutes les mémoires et toutes les unités supplémentaires que vous pouvez avoir connecter à votre appareil.

Mise en garde contre les virus

Pour éviter tout éventuelle infection virale, conservez TOUJOURS sur vos disquettes de jeu Project X la protection en écriture et mettez l'appareil hors tension pendant dix secondes avant de commencer à jouer.

Sauvegarde des scores sur disque

A la demande de nombreux utilisateurs, nous avons ajouté une fonction facultative pour sauvegarder sur disque vos scores les plus élevés. Il n'est pas possible de sauvegarder les scores sur les disquettes Project X; il vous faudra donc une supplémentaire. Il n'est pas nécessaire de formater la disquette, il suffit de suivre les instructions à l'écran.

N'OUBLIEZ PAS; N'ESSEYER PAS DE SAUVEGARDER VOS SCORES SUR LES DISQUETTES DE JEU

Comment jouer

Une longue introduction n'est pas nécessaire et vous verrez que vous apprendrez très rapidement. Vous pilotez votre vaisseau spatial avec la manette et vous collectionnez les points qui vous donnent droit à un système de bonus pour les armes. Attention, votre diable d'adversaire vous a préparé de nombreux pièces et beaucoup de surprises.

Project-X

L'appareil est équipé d'un tir automatique, mais vous pouvez obtenir manuellement un taux plus élevé avec déclenchement rapide.

Choix de votre vaisseau spatial

Au cours du jeu, vous avez le choix entre trois vaisseaux, chacun avec ses propres forces et ses propres faiblesses.

Les Options

A mesure que vous additionner les points, vous avez la possibilité de choisir des armes plus grosses et plus puissantes ou d'améliorer celles que vous possédez. Lorsque vous perdez une vie, il y a une certaine dégénérescence de performance de la plupart des armes. Pour sélectionner une arme ou une option, appuyez au choix: sur la barre d'espacement, sur le bouton d'une seconde manette reliée à la machine ou sur le deuxième bouton d'une manette compatible avec le système Sega, ou donnez une secousse rapide gauche-droite sur la manette.

Votre vaisseau va s'alourdir et s'engourdir si vous essayer d'y ajouter trop d'éléments; alors réfléchissez avant de choisir

Coup d'accélération	Augmente les temps de réponse de votre appareil. Deux coups sont utiles, essentiels même mais plus érait un obstacle.
Canon	Le canon installé sur votre vaisseau est d'une faiblesse à faire pitié, mais vous pouvez le transformer rapidement en une force beaucoup plus puissante.
Décharge	En abaissant la manette, une puissante poussée d'énergie est lâchée ... mais vous annulez la possibilité d'utiliser tout moyen d'action ... c'est le prix à payer cette option n'est pas possible si vous utilisez le tir automatique.
Tirs latéraux	Ces petits gadgets vous permettent de tirer dans les deux directions à la fois. Existe avec deux types d'intensité
Plasma	Ces décharges d'énergie sont juste ce qu'il faut pour repousser la menace qui avance ... Existe dans de nombreuses options.
Missiles	Ces missiles impressionnants à tête chercheuse poursuivent l'ennemi et le détruisent implacablement ... On peut en utiliser quatre au maximum en même temps, mais avec des armes plus puissantes, le nombre est limité à deux du fait de l'énergie nécessaire.
Laser	Un laser tranchant super-puissant. Trois choix possibles: puissant, très puissant et incroyablement puissant. Ce laser nécessite d'énormes décharges d'énergie. Certaines armes deviennent inutiles lorsque le laser est utilisé.
Magma	Cette arme tire une boule de feu sur l'ennemi. Attention, ça chauffe. Beaucoup d'énergie nécessaire, le reste de l'armement est affaibli.
Bouclier	Extrêmement précieux dans les situations périlleuses, cette protection peut sauver de nombreuses vies lorsque la bataille fait rage.

Project-X

La barre de sélection devient Grise lorsque l'arme en cours d'utilisation est à la puissance maximale. Lorsque vous avez des points à votre crédit, l'écran indique toujours l'option qui est possible de sélectionner.

Les autres touches

P Pause

TAB..Bascule la barre d'état sur march/arrêt

ESC Quitter le jeu

Un ou deux joueurs

Project-X peut être utilisé par un ou deux joueurs mais pas en même temps. Les deux joueurs utilisent la même manette, connectée au port numéro deux. En mode deux joueurs, le jeu ne charge pas un autre niveau tant que les deux joueurs n'ont pas réussi le niveau en cours; ceci pour éviter les accès inutiles au disque. Lorsqu'un des joueurs a terminé le niveau en cours, l'autre continue jusqu'à ce qu'il perde toutes ses vies ou que le niveau soit terminé, auquel cas le prochain niveau est chargé et le jeu peut continuer.

A propos de Team 17

Installés à Wakefield, West Yorkshire, en Angleterre, nous employons les meilleurs programmeurs, les meilleurs artistes et les meilleurs musiciens pour vous offrir ce qui se fait de mieux en matière de jeux d'arcade et d'action sur système Amiga. Quelque chose que vous n'avez jamais vu auparavant. C'est nous que nous avons lancé le jeu record "Full Contact" et le best seller "Alien Breed".

Pourquoi le Project-X?

Nous avons étudié les jeux qui se pratiquent sur Amiga, demandé aux joueurs ce qu'ils recherchent et ce qu'ils aiment, et voilà ce que nous avons trouvé; voilà notre solution. Amiga est une machine extrêmement puissante et nous avons pensé que le suprême jeu "classique" de combat n'était pas encore né. Il y a eu beaucoup de très bons coups d'essais, mais nous savions que nous pouvions faire mieux. Alors, avons-nous réussi? C'est à vous d'en décider.

Les createurs

Programmation/conception: Andreas "Bloody Swede" Tadic
Graphisme/conception: Rico "Beanbag" Holmes
Musique/Son: Allister "Sheep'n'Shoes" Brimble
Balayage vocal: Chris "Newkie Brown" Brimble
Formatage/codage disques: Rob Northern Software
Assistance: Stefan "BBS" Boberg
Présentation/conception: EIS Designs, Dewsbury
Directeur de Project: Martyn "Spadge" Brown

Project-X

Quelques informations techniques

pour ceux que ça intéresse et qui ne sont pas encore endormis. Project-X a été écrit à l'aide du programme d'assemblage ASM-ONE sur un Amiga A3000. Il présente un affichage Pal 32 couleurs à balayage complet (d'après nous, c'est une première pour ce type de jeu) et le défilement de la plupart des objets net des arrière-plans à 50 images/seconde. Contient 2 Mo de graphiques 32 couleurs, 200 Ko de musique (synth/balayage), 400 Ko de Fx vocal/sonore, une section bonus parallaxe fonctionnant à 50 images, des programmes supplémentaires de symboles graphiques grâce à la nouvelle puce Fat Agnus, des programmes Copper (permettant un nombre illimité de couleurs à l'écran à partir de la palette 4.096 couleurs) - quelques parallaxes. Tout a été conçu et réalisé sur le système Amiga

Am liorations

Nous aimerions connaître votre opinion sur ce produit et sur nos autres jeux Amiga. Ecrivez-vous et aidez-nous à vous proposer des jeux encore mieux étudiés. Et si vous pensez que vous êtes capables de concevoir des jeux, des graphiques de la musique ou des programmes bien supérieurs, n'hésitez pas à nous le faire savoir

Ecrivez ;

Martyn Brown, Team 17 Software Ltd, Prospect House, Borough Road, Wakefield, West Yorkshire, WF1 3BA, Angleterre. Téléphone (0924) 291867, Télécopie (0924) 291311

Droit d'auteur

En réalisant des copies illégales de ce jeu, vous mettez en grand péril les chances de création de futurs jeux haut de gamme. Dites non au piratage

Des droits d'auteur ont été déposés pour 1992, par Team 17 Software Ltd, pour Project-X son emballage et sa notice. Tous du programme, de ces graphiques ou du son sont interdites sans autorisation expresse de notre part.

Limite de responsabilité

Team 17 ne peut en aucun cas être tenu pour responsable de l'usage qui est fait des fonctions cachées contenues dans ce jeu. Team 17 décline toute responsabilité en cas de dommages ou de blessures découlant de l'utilisation de ces fonctions cachées.

Project-X

Der Hintergrund von Projekt-X

Immer wieder dasselbe: irgendwer macht einen Fehler, und Sie müssen es dann ausbaden. Diese Idioten, diese schwachsinnigen Idioten, die Wissenschaftler haben es nur sozum Spaß getan - so muß es jedenfalls passiert sein, denn niemand hat doch riesige mutierte insektenartige Droiden, die Nebenprodukte von frühen biomechanischen Experimenten mit starken Röntgenstrahlen gewollt, Sie und ich jedenfalls nicht.

Verschleppt auf den Planeten Ryxx, ausscheinend verurteilt zu Verfall, Stillstand und Aussterben, haben die widerlichen Mutationen nicht nur überlebt, sie haben sich noch prächtigentwickelt. Ihre Intelligenzsaltungen, von dem Vergangenen entstellt, dürsten nach Rache.

Da die Föderation einen eventuellen massiven Angriff befürchtet, muß sie in Aktion treten! Ihre Aufgabe ist einfach: fliegen Sie nach Ryxx, in das Zentrum des Stützpunkts, in dem das Böse sich eingenistet hat, und sprengen Sie das Ganze in die Luft.

Laden des Speils:

Führen Sie einen Reset bei Ihrem Amiga aus und legen Sie Diskette "eins" ein. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie den Joystickknopf, um das Menü zu aktivieren. Sie werden Während des Spieles aufgefordert, Disketten zu wechseln. Projekt-X verwendet zusätzlichen Speicherplatz oder Diskettenlaufwerke, die an Ihren Computer angeschlossen sind.

Warnung vor Viren:

Um eine Virusinfektion zu vermeiden, halten Sie Immer Ihre Spieldisketten "Projekt-X" schreibgeschützt und schalten Sie vor dem Spiel die Stromversorgung für 10 Sekunden ab.

Speicherung der höchsten Spielstände auf Diskette:

Auf allgemeine Bitte haben wir das Spiel so erwiertert, daß Sie Ihre höchsten Spielstände jetzt auf Diskette speichern können. Der Spielstand kann nicht auf der Diskette "Projekt-X" gespeichert werden, also brauchen Sie dafür eine andere Diskette. Die Diskette braucht nicht formatiert zu werden. Befolgen Sie einfach die Aufforderungen auf dem Bildschirm. Hinweis: Versuchen sie nicht, den spielstand auf die spiel-disketten zu speichern!

Das Spiel:

Eine kürz Einführung in das Spiel reicht aus, da man es schnell verstehen kann. Stueuern Sie das Raumschiff mit dem Joystick und sammeln Sie zusätzliche Energie für Bonus-Waffensysteme. Ihre bösen Gegner halten viele unterschiedliche Fallen und Überraschungen für Sie parat.

Sie können mit Dauerfeuer schießen, aber eine schnellere Schußgeschwindigkeit erzielen Sie durch schnelles Drücken des Feuerknopfes.

Project-X

Auswahl des Raumschiffs:

Man kann während des Spieles unter drei Raumschiffen wählen, von denen jedes seine Stärken und Schwächen hat.

Durch das Sammeln von Pluspunkten können Sie stärkere Waffen auswählen oder Ihre verbessern. Wenn man ein Leben verliert, degenerieren die meisten Waffen bis zu einem bestimmten Grad. Um eine Waffe oder Zusatzenergie auszuwählen, drücken Sie die Leertaste, den Knopf auf einem anderen angeschlossenen Joystick oder bewegen Sie schnell den Joystick von links nach rechts.

Ihr Raumschiff ist langsam und schwer zu manövrieren, wenn es zu schwer beladen ist, also überlegen Sie es sich gut was Sie mitnehmen!

Beschleunigung	Erhöht die Steuergeschwindigkeit Ihres Raumschiffes; einige Beschleunigungsstufen sind nützlich, sogar notwendig, aber zu viele könnten hinderlich sein.
Kanone	Die standardmäßig eingebaute Kanone Ihres Raumschiffes ist erbärmlich schwach, aber Sie können sie schnell zu einer stärkeren Waffe ausbauen.
Zusätzliche Energie	Wenn man den Knopf festhält, wird ein mächtiger Energiestrahler ausgelöst, jedoch gehen die anderen Eigenschaften dabei verloren. Das ist der Preis der Stärke! Beim Dauerfeuer ist eine zusätzliche Energie nicht möglich.
Seitenschüsse	Mit diesen pfiffigen kleinen Dingen kann man gleichzeitig in zwei Richtungen schießen. In 2 Stufen vorhanden.
Plasma	Diese Energiestrahler sind genau das Richtige, um den näherkommenden Feind aufzureiben. In vielen Stufen verfügbar.
Raketen	Diese furchteinflößenden Raketen mit Zielsucheinrichtung spüren die Feinde auf und fügen ihnen verheerenden Schaden zu. Höchstens 4 können gleichzeitig verwendet werden, aber wenn stärkere Waffen im Spiel sind, wird mehr Energie verbraucht; dann können nur noch zwei verwendet werden.
Laser	Ein superleistungsstarker Schnittlaser, verfügbar in den Stufen leistungsstark, sehr leistungsstark und unglaublich leistungsstark! Der Laser erfordert große Energiestrahler. Einige andere Waffen funktionieren nicht, wenn der Laser in Gebrauch ist.
Magma	Diese Waffe schießt einen Feuerstrahl auf den Feind - wirklich ein heißer Stoff! Verbraucht viel Energie und schwächt andere Waffen.
Tarnkappe	Sehr nützlich, wenn es auf Messers Schneide steht. Dieser Schild rettet viele Leben, wenn es mal hart auf hart geht.

Der Auswahlstreifen wird GRAU, wenn Ihre aktuelle Waffe über volle Energie verfügt. Die aktuelle wählbare Option wird immer angezeigt, wenn man noch Bonuspunkte hat.

Project-X

Tasten

P..... Spielpause

TAB Statusstreifen ein-/ausschalten

ESC Spiell verlassen

Ein oder Zwei Spieler

Projekt-X kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden, jedoch nicht gleichzeitig. Beide Spieler verwenden denselben Joystick der an Gameport zwei angeschlossen wird. Im Modus für zwei Spieler lädt das Spiel einen neuen Level erst, wenn beide Spieler den aktuellen Level geschafft haben. Dadurch vermeidet man unnötige Diskettenzugriffe. Wenn ein Spieler den aktuellen Level geschafft hat, spielt der andere Spieler weiter, bis alle Leben verloren sind oder der Level geschafft ist, wonach die nächste Stufe geladen wird und das Spiel weitergeht.

ber Team 17

Sitz in Wakefield, West Yorkshire, England - bei uns arbeiten nur die besten Programmierer, Künstler und Musiker, um Ihnen beste, nie dagewesene Amiga-Action zu präsentieren. Aus unserem Hause stammt auch der Low Budget-Hit "Full Contact" und das erfolgreiche Spiel "Alien Breed"

Warum Projekt-X?

Wir haben uns vergleichbare Spiele für den Amiga angesehen und Spieler nach ihren Wünschen und Vorstellungen gefragt. So sind wir auf dieses Spiel gekommen. Der Amiga ist ein sehr leistungsstarker Computer, und unserer Meinung nach war das perfekte "Klassische" Ballerspiel noch nicht gefunden. Es gab zwar viele gute Ansätze, aber wir dachten, wir könnten etwas noch Besseres auf die Beine stellen. Haben wir es geschafft? Die Entschuldigung liegt bei Ihnen.

Anerkennungen

Programmieren/Ausführung Andreas "Bloody Swede" Tadic

Grafik/Ausführung Rico "Beanbag" Holmes

Musik/Ton Fx Sound Allister "Sheep'n'Shoes" Brimble

Sprache Chris "Newkie Brown" Brimble

Diskettenformat und Programmierung Rob Northern Software

Zusätzliche Hilfe Stefan "BBS" Boberg

Verpackung/Ausführung EIS Designs Dewsbury

Projektleiter Martyn "Spadge" Brown

Project-X

Technisches

Für interessierte Leser, die noch nicht eingenickt sind.

Projekt-X wurde auf einem Amiga A3000 mit ASM-one Assembler geschrieben. Projekt-X verwendet eine komplette PAL Ansteuerung mit 32 Farben (wir glauben, zum ersten Mal für ein Spiel dieser Art) und scrollt die meisten Objekte/Hintergründe mit 50 Einzelbildern/Sek. Projekt-X enthält 2 Mega 32-Farbaengrafik, 200k musik (Synth/Sound samples) 400k Sprache/sound Fx parallaxer bonusteil, der mit 50 Einzelbildern läuft, sowie zusätzliche spriteroutinen unter Verwendung des neuen "Fat Angus"-chip, copper-routinen (mit einer unbegrenzten Anzahl von Farben aus insgesamt 4.096) eine ganz schöne Parallaxe. Alles wurde komplett auf dem Amiga entworfen und hergestellt.

Verbesserungsvorschlag

Wir möchten wissen, was Sie von diesem und anderen Amiga-Spielen halten. Bitte, schreiben Sie uns, und helfen sie uns, Ihnen in Zukunft noch bessere als in diesem Spiel entwerfen können, melden Sie sich bei uns!

Schreiben Sie an;

Martyn Brown, Team 17 Software Ltd., Prospect House, Borough Road Wakefield, West Yorkshire, WF1 3BA, England. Tel 0924 291867; Fax 0924 291311

Copyright

Wenn Sie nicht genehmigte Kopien von diesem Spiel machen gefährden Sie damit die Entwicklung von weiteren hochwertigen Spielen. Sagen Sie Nein zur Piraterie!

Projekt-X die verpackung und Dokumentation sind ©1992 Team 17 Software Ltd. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Programmes, Seiner Grafik oder seiner Audiodateien darf ohne unsere ausdrückliche Erlaubnis kopiert oder übermittelt werden.

Haftungsausschluss

Team 17 haftet nicht für die nicht beschriebenen Spielmerkmale. Außerdem übernimmt Team 17 keine Haftung für Schäden oder Verletzungen infolge der Verwendung dieser Spielmerkmale.

Project-X

Progetto X - Antefatto

E' sempre la stessa storia, lo sbaglio altrui è diventato il problema tuo... Che scemi, che scemi pazzi ... lo scienziati l'hanno fatto per divertirsi, certament, nessuno, né io né te,olveva questi enormi droidi mutati che assomigliano a degli insetti, gli effetti secondari dei primi esperimenti bio-meccanici con i loro potenti raggi X.

Buttate sul pianete Ryxx, e presumibilmente lasciate per degenerarsi, stagnarsi e deperire - le mutazioni nauseanti non solo sono sopravvissute, ma sono pure cresciute; i loro circuiti di intelligenza storti dal passato, ora cercano la vendetta.

Le paure di un possibile attacco completo hanno costretto la Federazione ad agire! La tua missione è semplice; devi volare a Ryxx, nel cuore stesso della stazione dove il male ha fatto la sua tana, e fare esplodere alle stelle l'intera faccenda.

Istruzioni di carico

Azzerare il tuo Amiga ed inserire il disco uno. Quando lo schermo del titolo appare, premere il pulsante della leva di comando per avere accesso al menù. Dei cambiamenti successivi del disco saranno suggeriti durante il gioco. Il Progetto-X utilizzerà ogni memoria o comandi in più che siano connessi alla tua macchina.

Avvertimento contro i virus

Per evitare eventuali infezioni di virus, tenere sempre protetti i tuoi dischi da gioco, e spegnere l'alimentazione elettrica per dieci minuti prima di iniziare a giocare.

La Consegna a Memoria dei Conteggi Alti;

Alla richiesta di molti utenti, abbiamo incluso una caratteristica facoltativa per consegnare a memoria i tuoi conteggi alti. Non è possibile consegnare i conteggi ai dischi del Progetto-X quindi te ne servirà un altro a questo scopo. Non è necessario formattare il disco, basta seguire i suggerimenti sullo schermo.

Ricordati: Non provare di consegnare i tuoi conteggi ai dischi del gioco!

Come Giocare:

Il formato del gioco richiede una certa introduzione, e può essere imparato entro breve tempo. Controllare la tua astronave con la leva di comando, e raccogliere le potenze forti per i sistemi di arme da premio. Sia pronto per le tante trappole e sorprese varie dai tuoi avversari maligni.

Lo sparo automatico è fornito, però si può ottenere un tasso di sparo più veloce manualmente, tramite l'azione di scatto rapido.

Project-X

La Selezione del tuo Veicolo Spaziale

Una selezione di tre veicoli spaziali è disponibile per uso durante il gioco, ognuno di loro avendo le proprie forze e debolezze.

Le Potenze Forti

Man mano che raccogli i crediti, sei in grado di selezionare delle armi più potenti, oppure migliorari quelle attuali. Quando perdi una vita, la maggior parte delle armi si degenerano fino a un certo punto. Per selezionare un'arma o una potenza forte, puoi premere uno dei seguenti: la barra spazi-atrice, il pulsante su un'altra leva di comando collegata, il secondo pulsante su una leva di comando sega-compatibile, oppure puoi scuotere la leva di comando a sinistra e a destra velocemente.

La tua nave diventerà pesante e pigra se provi di aggiungerci troppa roba, quindi pensa bene prima di fare la tua selezione!

Velocità aumentata Aumenta la velocità di manovra della tua nave, due sono utili, anche essenziali ... ma troppi possono essere un ingombro.

- | | |
|------------------|---|
| Fucile | Il fucile standard sulla tua nave è pateticamente debole, ma lo puoi migliorare ad una forza più potente. |
| Il Rafforzamento | Se premi giù il pulsante, un balzo imprevisto e potente di energia sarà scattato ... comunque così facendo, perderai ogni altro mezzo di azione ... ecco il prezzo del potere! Non disponibile con l'uso dello Sparo Automatico. |
| I Colpi Laterali | Questi pezzi abili ti permettono di sparare in due sensi contemporaneamente... disponibili in due gradi di forza |
| Plasma | Questi balzi di energia sono giusto quello che ti serve per eliminare il male in arrivo ...disponibili in parecchie potenze forti. |
| I Missili | Questi terribili missili, con agevolazione per ritorno alla base, scovano il nemico e provocano la loro devastazione totale ... un massimo di quattro possono essere utilizzati contemporaneamente, benché le armi più forti limitano il loro utilizzo a due, visto l'energia necessaria. |
| Il Laser | Un laser super-potente di taglio, disponibile nei formati potente, molto potente e incredibilmente potente! Il laser richiede degli enormi balzi di energia, e certe altre armi saranno ridondanti quando il laser è in uso. |
| Il Magma | Questa arma spara un balzo di fiamma al nemico, roba potente, davvero! Richiede tanta energia; le altre armi ne vengono indebolite. |
| L'Azione Furtiva | Di gran valore per quelle situazioni difficilissime, questo scudo salva molte vite quando si va avanti in delle condizioni molto dure. |

La barra di selezione diventerà Grigia quando la tua arma attuale sta al potere massimo, e l'opzione attuale pronto-per-selezionare è sempre lumeggiata quando sei in credito.

Project-X

Altri tasti

P ... Mettere il gioco in pausa

TAB Barra dello stato a cavicchio accesa/spenta

ESC Abbandonare il gioco

Uno o Due Giocatori

Il Progetto-X può essere giocato da uno o due giocatori, anche se non contemporaneamente. Ambedue i giocatori utilizzano la stessa leva di comando, inserita nel porto due del gioco. Nel modo da due giocatori, il gioco non caricherà un nuovo livello fino a quando ambedue i giocatori non hanno completato quello attuale - questo evita l'accesso non necessario al disco. Nel caso in cui un giocatore finisce il livello attuale, l'altro giocatore continuerà fino a quando tutte le vite non sono perse, oppure fino a quando il livello non viene completato; in tal caso, il prossimo livello sarebbe caricato e il gioco continuerebbe.

Dati sulla societ Team 17

Basati in Wakefield, West Yorkshire, Inghilterra - utilizziamo soltanto i migliori programmatori, artisti e musicisti per portarti le ultime innovazioni nell'azione da galleria dell'Amiga - roba che non hai mai visto prima. Eravamo noi. Eravamo noi responsabili anche per il gioco riuscito a basso prezzo "Contatto Completo" e il gioco "Razza Straniera", anche questo moto riuscito.

Perch fare il Progetto-X?

Abbiamo visto dei giochi simili sull'Amiga, abbiamo chiesto che cosa vogliono i giocatori e che cosa vogliono vedere - e l'esito è questo - la soluzione nostra. L'Amiga è una macchina estremamente potente, e ritenevamo che l'ultima "Sparata Classica" era ancora da scrivere; c'erano state delle buone tentate, ma eravamo convinti di poter fare molto meglio. Che dici abbiamo fatto molto meglio o no? Tocca a te decidere.

Crediti

Programmazione/Disegno Andreas "Bloody Swede" Tadic

Grafica/Disegno Rico "Beanbag" Holmes

Musica/Effetti sonori Allister "Sheep'n'shoes Brimble

Campioni Voci Chris "Newkie Brown" Brimble

Formato Dischi/Codifica Spett le Rob Northern Software

Aiuto Supplementare Stefan BBS Boberg

Imballaggio/Disegno Spett le EIS Designs Dewsbury

Dirigente Progetto Martyn "Spadge" Brown

Project-X

Roba tecnica per chi se n intende e per chi sta ancora sveglio:

Il Progetto-X è stato scritto tramite l'utilizzo di un montatore ASM-ONE su un Amiga A3000. Utilizza una visualizzazione di esplorazione Pal in 32 colori (crediamo che questo sia stato incluso per la prima volta in questo tipo di gioco), spostando la maggior parte degli oggetti o fondi a 50 quadri/sec. Contiene 2 mega di 32 grafiche di colore, 200K di musica (Sintesi/campioni) 400k di voci/effetti sonori, una sezione parallax da premio operando a 50 quadri, dei routine in più 'sprite' con l'utilizzo del nuovo truciolo Fat Angus i routine Copper (con dei colori illimitati sullo schermo da un massimo di 4.096) - guarda che parallax. Il tutto è stato concepito e prodotto completamente sull'Amiga.

Prefezionamenti;

Vorremmo sentire i tuoi pareri riguardo questo gioco, ed altri giochi della gamma Amiga; scrivici ed aiutaci a portarci dei giochi ancora migliori nel futuro ... e se pensi che sai concepire i propri giochi o routines, la propria musica o grafica, meglio di questo - ci piacerebbe sentirti, eccome!

Scrivi a;

Martyn Brown, Team 17 Software Ltd, Prospect House, Borough Road, Wakefield, West Yorkshire WF1 3BA Inghilterra. Telefono: 0044-924-291.867; fax: 0044-924-291.311.

Diritti d Autore:

Nel fare delle copie illegali di questo gioco, comprometti seriamente la possibilità della produzione di altri giochi pregiati. Devi dire di no ai pirati!

Il Progetto-X, assieme al suo imballaggio e la sua documentazione, appartiene alla Spett. le ©1992 Team 17 Software Ltd tutti i diritti riservati. Nessuna parte del programma, né la sua grafica né i suoi effetti sonori, possono essere copiati o trasmessi senza il nostro permesso espresso.

Rinuncia:

La Spett. le Team 17 si esonera da ogni responsabilità per l'uso delle caratteristiche nascoste di questo gioco. La Team 17 non accetterà nessuna responsabilità per eventuali danni o lesioni incorsi durante l'uso delle caratteristiche nascoste...