

INHALT

EINLEITUNG	2
STEUERUNGEN	3
FAHRZEUGSTEUERUNG	3
KARTENSTEUERUNG	3
FORTGESCHRITTENE STEUERUNGEN	3
GLEITEN	3
STRAFE-MOVE	3
GESCHWINDIGKEIT	3
SPIELSTART	3
DAS HAUPTMENÜ	4
DAS OPTIONMENÜ	4
DAS PAUSEMENÜ	5
GAME OVER	5
HIGH SCORES	5
SPIELEN VON TUNNEL B1	6
MISSIONSZIELE	6
SAMMELOBJEKTE	6
GENERATOREN	7
GEFAHREN	7
ENDE DES LEVELS	7
EINSATZ DER WAFFEN	8
MUNITION	8
WAFFEN-LOCKING	8
PRIMÄRWAFFEN	8
SEKUDÄRWAFFEN	9
ANDERE SAMMELOBJEKTE	9
BILDSCHIRMANZEIGEN	10
ÜBERLICK	10
WAFFENDETAILS	10
BORDCOMPUTER-CPU	10
DIE KARTE	11
HITS UND TIPS	11
MITWIRKENDE	12

EINLEITUNG

Auch in einer Zukunftswelt bleibt die Welt die gleiche: mit dem Wunsch nach Schutz, dem Wunsch nach Erhaltung. Auf verdrehten, knarrenden Trägern in der Schleuse einer ausgestoßenen Generation wurde die Gesellschaft bis an den Rand ihres Schicksals getrieben und entwickelt Waffen, die nicht mehr zu kontrollieren sind. Vorbei sind die Zeiten der Sicherheit durch Gegentechnologie, es gibt keinen Level mehr, auf den man zurückweichen könnte.

Alles ist primitiv, und wir kratzen die Reste verbleibender Ideologien zusammen. Die Würfel sind gefallen, die Grenzen stehen fest. Und doch scheint es, daß es selbst in einer Welt wie dieser Menschen gibt, die entschlossen sind, durch Gewalt zu herrschen.

Es fängt an mit einem Mann - einem Diktator durch und durch - und mit der Schaffung einer Waffe, die zu furchterregend ist, um sie zu ignorieren, zu tödlich, als daß sie ein anderer einsetzen würde. Mehr ist nicht nötig, damit unsere Seite reagiert. Fest steht, daß diese Waffe zerstört und der Status quo wiederhergestellt werden muß.

Was mich betrifft, der ich in dieser besudelten Welt ebenso verzweifelt bin wie alle anderen, ich kann die letzte süße Möglichkeit, daß die Menschheit in Vergessenheit gerät, abwenden mit dem einzigen Mittel, das in dieser Welt noch möglich ist - Geschicklichkeit.

Ich muß geschickt sein, um Seine Verteidigungsstellungen zu überwinden, um die eine Waffe zu vernichten, die unsere Seite nie entwickelt hat, aber immer haben wollte.

Also liegt es nun bei mir. Das Fahrzeug steht auf der Startrampe bereit - ein williger Verbündeter in diesem üblen Krieg- Ich weiß, was zu tun ist: Waffe für Waffe, vernichten, um zu bewahren.

DAS WIRD NICHT LEICHT SEIN.

STEUERUNGEN

FAHRZEUGSTEUERUNG

Primärwaffen-Lock	HOME
Primärwaffen-Unlock	ENDE
Linksdrehung	CURSOR LINKS
Rechtsdrehung	CURSOR RECHTS
Booster aktivieren	O (AUF ZAHLENTASTENFELD)
Bremsen/Rückwärts	CURSOR UNTEN
Beschleunigen	CURSOR OBEN
Bestreichen (Strafe-Move)	ALT LINKS
Gleiten	UMSCHALT LINKS
Zwischen den Primärwaffen umschalten	F5 - F8
Feuern / Primärwaffen einsetzen	STRG LINKS
Zwischen Sekundärwaffen umschalten	F1 - F4
Feuern/Sekundärwaffen Einsetzen	LEERTASTE
Primärwaffenauswahl erhöhen	EINFG
Primärwaffenauswahl vermindern	ENTF
Sekundärwaffenauswahl erhöhen	BILD OBEN
Sekundärwaffenauswahl vermindern	BILD UNTEN
Spielpause	ESC oder P

KARTENSTEUERUNG

Kartenmodus	ein	TAB
	aus	TAB oder ESC
Karte scrollen		CURSORTASTEN
Spielerposition ansehen		RETURN
Heranzoomen		+
Herauszoomen		-

FORTGESCHRITTENE STEUERUNGEN

Ihr Fahrzeug ist in der Lage, Manöver auszuführen, die weit über die Grundsteuerungen hinausgehen. Geschicklichkeit auf den folgenden Gebieten rettet Ihr Leben.

GLEITEN

Die **GLEIT**taste (**UMSCHALT LINKS**) und gleichzeitig nach links oder rechts drehen. Oft kann man Angriffen nur durch Gleiten ausweichen-

BESTREICHEN (STRAFE-MOVE)

Dazu die **STRAFE**-Taste (**ALT LINKS**) drücken und nach links oder rechts bewegen. Durch Bestreichen kann das Fahrzeug ruhig nach links oder rechts abschwenken, was dessen Manövrierfähigkeit erheblich steigert. Dieser Move kann auch in Verbindung mit dem Gleiten bei starken Gegnern eingesetzt werden.

GESCHWINDIGKEIT

Die **BOOSTER**-Taste (**ZAHLENFELD 0**) drücken, um die Booster Ihres Fahrzeuges zu aktivieren.

Die Steuerung Ihres Fahrzeuges bei hohen Geschwindigkeiten ist ein wichtiger Bestandteil von Tunnel Bl. Damit gewinnen Sie extra Zeit, während der zusätzliche Waffen gesucht werden können. In bestimmten Stages kann diese Zeit lebenswichtig zur Erfüllung der Mission sein.

SPIELESTART

Wenn der Titel-Screen erscheint, öffnen Sie durch Drücken der **LEERTASTE** das Hauptmenü. Das Optionsmenü kann von hier aus oder am Ende jeden Levels aufgerufen werden. Mit den Cursortasten **OBEN** oder **UNTEN** wird eine Option hervorgehoben. Durch Drücken der **LEERTASTE** oder **RETURN** wird die markierte Option angewählt. Um zum vorherigen Menü zurückzukehren **ESC** drücken.

DAS HAUPTMENÜ

SPIELSTART (STRART GAME)

Wählen Sie diese Option, um ein Tunnel Bl-Spiel zu starten.

OPTIONEN

Zum Aufrufen des Optionsmenüs wird diese Option angewählt.

SPRACHE (LANGUAGE)

Um die ausgewählte Sprache zu ändern, wählen Sie diese Option.

BEENDEN UND ZU DOS ZURÜCKKEHREN

Wählen Sie diese Option, um das Spiel zu beenden und zu DOS zurückzukehren.

DAS OPTIONSMENÜ

DISKETTENOPTIONEN

Von hier aus haben Sie Zugang zu den folgenden zwei Optionen:

SPIEL LADEN

Mit den Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** ein Spiel hervorheben und durch Betätigen von **LEERTASTE** oder **RETURN** das Spiel laden.

KONFIGURATION SPEICHERN (SAVE CONFIG)

Mit den Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** einen Slot auf Ihrer Festplatte hervorheben. Mit der **LEERTASTE** oder mit **RETURN** wird der Slot angewählt und mit den Pfeiltasten **LINKS** und **RECHTS** werden die Buchstaben durchlaufen und mit der **LEERTASTE** oder **RETURN** übernommen. Mit **ESC** beenden Sie den Vorgang.

Hinweis: Ein Spiel kann über die angebotenen Optionen am Ende des Levels gespeichert werden. Die Option Konfiguration speichern ist für das Einstellen einer anderen Konfiguration nach dem Laden eines gespeicherten Spiels nicht verfügbar.

DISPLAY-KONFIGURATION

Wählen Sie diese Option zum Einstellen des Detailgrades (Niedrig, Mittel oder Hoch) durch Hervorheben der Option 'Detail' und Betätigen der Pfeiltasten Links oder Rechts.

SOUND-KONFIGURATION

Dieser Screen ermöglicht die Einstellung der Audio-Levels für jeden Spielaspekt. Ein Soundelement wird mit den Pfeiltasten **OBEN** und **UNTEN** hervorgehoben und durch Drücken von **LEERTASTE** oder **RETURN** abgespielt.

Die Lautstärke wird am Schiebeschalter mit den Pfeiltasten **Links** oder **Rechts** eingestellt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Zwischen den Schwierigkeitsgraden

(Normal oder Schwer) mit den Pfeiltasten **Links** oder **Rechts** wechseln. Die Anzahl der zugewiesenen Leben (bis maximal 6) kann mit den Pfeiltasten **Links** oder **Rechts** durchlaufen werden.

HIGH SCORES

Anzeige der High Scores, wer sie erzielt hat und in welcher Stage.

DAS PAUSENMENÜ

Es wird geöffnet durch Drücken von **ESC** oder **P** während des Spieles.

FORTSETZEN (CONTINUE)

Zurück zur Action.

MISSION ANZEIGEN (RESTATE MISSION)

Diese Option wird angewählt, um den Bordcomputer anzuweisen, den Missionsauftrag noch einmal anzuzeigen.

NEUSTART (RESTART)

Tunnel B1 vom Beginn des jeweiligen Levels an noch einmal spielen.

BEENDEN (QUIT)

Bestätigen Sie Ihre Entscheidung (mit YES oder NO) zum Verlassen des Spieles und zur Rückkehr zum Titel-Screen-

GAME OVER

Bei Verlust des letzten Lebens endet das Spiel, und die folgenden Optionen werden angeboten:

CONTINUE (ANZAHL DER VERBLEIBENDEN CONTINUES)

Mit dieser Option kehren Sie zu dem zuletzt gespieltem Level zurück (es müssen aber noch Continues übrig sein).

Zu Beginn des Spieles stehen zwei Continues zur Verfügung. Durch Auswahl von Continue wird die Punktzahl des vorherigen Spieles gelöscht und es erfolgt kein Eintrag in den High Scores.

NEUSTART (RESTART)

Bewirkt den Neustart vom Beginn des ersten Levels an. Der Neustart löscht ebenso die Punktzahlen des vorherigen Spieles und es erfolgt kein Eintrag in den High Scores.

BEENDEN (QUIT)

Spiel beenden und zum Titel-Screen zurückkehren.

HIGH SCORES

Um die erreichte Punktzahl noch vor Spielende zu speichern, müssen Sie das Spiel aus Pause, Stage Cleared, oder Game Over **BEENDEN**.

SPIELEN VON TUNNEL B1

Der Sinn des Spieles besteht darin, jedes obligatorische Missionsziel zu erreichen und in die nächste Stage vorzurücken. Am Anfang ist der Spieler mit einem einfachen Maschinengewehr bewaffnet. Die Treffer, die das Fahrzeug abbekommt, führen zu einem Verlust an Energie (wird angezeigt am ENERGIEBALKEN). Wenn die Energie völlig ausgeht, kostet das ein Leben. Diese Energie kann wieder aufgefüllt werden, bestimmte Munitionsarten ebenfalls.

MISSIONSZIELE

Die Missionsziele werden auf zwei Arten angegeben: zuerst als Missionsauftrag und dann als Kartensymbole.

MISSIONSAUFTRAG

Die Bordcomputer-CPU zeigt an, welche Phase der Hauptcomputerverteidigung gestartet wird und um welche Primär- und Sekundärziele es sich handelt.

Navigieren Sie durch jede Phase und rücken Sie in die Unterwelt des Diktators vor, überwinden Sie die Verteidigung und erfüllen Sie das Missionsziel. Die Primärziele müssen erreicht werden, während die Sekundärziele nicht zwingend sind, aber das Vorrücken in späteren Levels wird dadurch erleichtert.

Falls sich diese Ziele während einer Mission ändern, bringt der Computer die Informationen auf den neuesten Stand.

Um den Auftrag erneut anzuzeigen, wird Mission anzeigen (Restate Mission) im Pause-Menü angewählt.

KARTENSYMBOLLE

Diese sind deutlich auf der KARTE markiert und können mit **M** jederzeit im Spielablauf abgerufen werden. Sowohl der Typ als auch die Farbe der Symbole sind wichtig.

Die **ROTEN** Symbole kennzeichnen primäre Missionsziele und **MÜSSEN** erreicht werden. Die **GELBEN** Symbole kennzeichnen sekundäre Missionsziele und **SOLLTEN** vollendet werden. **GRÜNE** Symbole zeigen optionale Ziele an, für die es Bonuspunkte gibt.

Die Symbole haben folgende Bedeutung:

ZIELSCHEIBE

Alles, was in diesem Bereich auftaucht, zerstören.

Pfeile

Diesen Punkt in der vorgegebenen Zeitspanne erreichen.

Kreis

Einsammeln des dort befindlichen Objekts.

Kleines weißes Dreieck

Spielerposition

ROTES X

Level-Ausgang- Zu diesem Punkt gelangt man, wenn die **ROTEN** und **GELBEN** Missionsziele erfüllt wurden.

SAMMELOBJEKTE

Waffen und andere nützliche Dinge können (manchmal müssen sie auch) während des Spiels gesammelt werden. Siehe Primär- und Sekundärwaffen für eine Beschreibung. Für eine Beschreibung der anderen Items siehe Andere Sammelobjekte.

GENERATOREN

Die Generatoren liefern die Antriebsenergie für spezifische Sicherheitsstromkreise innerhalb eines Levels- Um einen Stromkreis abzuschalten, müssen Sie den Generator, völlig zerstören. Ist das erreicht, erscheint ein Countdown am unteren linken Bildschirm neben einem Schraubenschlüssel-icon in der Farbe des Generators. Dieser Countdown repräsentiert die Zeit, die vergeht, bis der Stromkreis sich selbst wieder hergestellt hat- Die Generatoren können mit Suchraketen, Zielsuch-Missiles, Minen, Smart-Bomben oder Super-Smart-Bomben zerstört werden. Wird ein Stromkreis abgeschaltet, hat das folgende Konsequenzen:

BLAU, VIOLETT, ROT

Alle angeschlossenen Türen und Lichtschranken fallen aus.

Türkis

Alle türkisfarbenen Schutzschilder werden in ihrer Wirksamkeit geschwächt.

GEFAHREN

RADIOAKTIVITÄT

Wenn ein Generator oder ein Energiecontainer zerstört wird, wird gefährliche Radioaktivität freigesetzt. Die meisten Gebiete um einen Generator sind mit Abschirmungstüren versehen, die jedoch radioaktive Undichtheiten nicht ganz verhindern.

Wenn ein Energiecontainer zerstört wurde, hat der Spieler die Möglichkeit, dessen Komponenten einzusammeln. Falls dies nicht innerhalb kurzer Zeit geschieht, explodiert der Container und Radioaktivität wird freigesetzt- Die Radioaktivität bewirkt, daß die Energie solange abnimmt, bis das Gebiet verlassen wird.

ALARME

Alarmer werden ausgelöst beim Passieren bestimmter Zonen oder durch Wächter in den Tunnelschächten. Die Auslösung von Alarmen führt zu feindlichen Aktivitäten.

LICHTSCHRANKEN UND SENSOREN

Das Passieren der verschiedenfarbigen Lichtschranken löst an einer beliebigen Stelle des Levels eine Reaktion in Form von Türen, die sich öffnen oder schließen, oder von aktivierten Alarmen aus.

Die roten Sensoren werden aktiviert, wenn man mit dem Fahrzeug über diese hinwegfährt. Wenn das Licht auf Grün wechselt, öffnet sich eine Tür.

SCHUTZSCHILDER

Ganz gleich, ob die Grundfarbe des Schutzschildes Türkis oder Orange ist, seine Stärke wird durch seine Transparenz festgelegt. Je größer die Dichte, umso größer ist die Wirksamkeit.

Die orangefarbenen Schutzschildsysteme haben 50% mehr Resistenz als die türkisfarbenen.

Die türkisfarbenen Systeme können durch Zerstörung ihres Generators unwirksam gemacht werden- Beide sind durch Angriffe verwundbar.

ENDE EINES LEVELS

Das Ende eines Levels ist gekennzeichnet durch einen Kreis gelber Pfeile.

Ist dies erreicht, werden Ihre Resultate mit einer Punktbewertung für jedes erfüllte ROTE, GELBE und GRÜNE Ziel quittiert. Wenn der Bonus für eine Gruppe in Rot angezeigt wird, dann haben Sie alle Ziele dieser Gruppe erreicht. Wird der Bonus in Grau angezeigt, dann waren keine Ziele in der entsprechenden Farbe in diesem Level-

Wenn die Bewertung beendet ist:

Um den nächsten Level zu laden, 'CONTINUE' hervorheben und die **LEERTASTE** (oder **ESC**) drücken 'OPTIONS' hervorheben und die **LEERTASTE** drücken, um das Spiel zu speichern (save game), die Detailkonfiguration zu ändern (detail config), die Soundkonfiguration zu ändern (sound config) oder das Spiel zu beenden (quit)-

Eine Punktzahl von 1000000 wird mit einem extra Leben belohnt, auch für alle weiteren 1000000 Punkte gibt es jeweils ein zusätzliches Leben.

Am Anfang des Spieles ist Ihr Fahrzeug mit einem einfachen Maschinengewehr ausgerüstet. Andere, wirksamere Waffen werden an verschiedenen Locations im Spiel verfügbar sein. Jede eingesammelte Waffe wird in Ihrem Fahrzeug installiert und in der Waffenleiste am oberen Bildschirmrand angezeigt.

EINSATZ DER WAFFEN

MUNITION

Alle Waffen, außer dem Maschinengewehr, benötigen Munition.

Wird Munition für eine Waffe eingesammelt, die noch nicht gefunden wurde, erscheint das Waffensymbol abgeblendet. Der Munitionsvorrat wird unter dem Symbol angezeigt und kann durch Einsammeln von "Extra Containers" aufgefüllt werden (bis maximal 99).

Einige Gegner lassen diese Container fallen, wenn sie besiegt wurden.

WAFFEN-LOCKING

Auswahl einer Waffe, die locking-fähig ist - (Suchraketen oder Zielsuch-Missiles).

Grüne Zielpfeile erscheinen.

Nach Drücken der Lock-on-Taste werden die Pfeile rot und zeigen die Ausrichtung auf einen Gegner an.

Wird die Lock-on-Taste noch einmal gedrückt, erfolgt das Locking auf die gegnerische Waffe. Die Farbe der Pfeile wechselt von rot zu blau.

Feuern!

Um das Locking abzubrechen, wird das B1-Fahrzeug bewegt, bis das Ziel nicht mehr sichtbar ist. Damit wird das Locking abgebrochen. Mit einem Blue Lock ist die Vernichtung von Feinden einfacher, der Feind läßt jedoch keine Sammelobjekte zurück.

PRIMÄR- UND SEKUNDÄRWAFFEN

Primärwaffen erscheinen auf der rechten Seite der Waffenleiste als türkisfarbene Symbole.

Sekundärwaffen erscheinen auf der linken Seite der Waffenleiste als orangefarbene Symbole. Nur installierte Waffen können aktiviert werden.

PRIMÄRWAFFEN

MASCHINENGEWEHR

Diese schwache Grundwaffe braucht keine Munition und ist die Rückhaltunterstützung Ihres Fahrzeuges.

Verfügbare Steigerungen: DOPPELLAUF und DREIERLAUF.

RAKETE

Die Standardraketen bewirken eine Explosion im Gebiet des Aufprallortes. Alle Fahrzeuge, auch das des Spielers, werden beschädigt, wenn sie sich in dem Gebiet aufhalten.

Verfügbare Steigerungen: DOPPELRAKETEN und ZIELSUCHRAKETEN.

Die Zielsuchraketen lassen sich mit einem Lock-on vor dem Abfeuern auf das Ziel ausrichten.

MISSILE

Ähneln der Rakete, hat jedoch den Vorteil der kleineren Bauform und der besseren Manövrierfähigkeit.

Verfügbare Steigerungen: DOPPEL-MISSILE und ZIELSUCH-MISSILE.

Die Zielsuch-Missile läßt sich mit einem Lock-on vor dem Abfeuern auf das Ziel ausrichten.

ARGON-LASER

Der Argon-Laser dient vor allem der Schwächung der feindlichen Schutzschildkapazität, verursacht aber relativ wenig Schaden am Zielfahrzeug. Verfügbare Steigerungen: DOPPELLASER und NEON-LASER.

Der Neon-Laser verursacht doppelt so viel Schaden wie der normale.

SEKUNDÄRWAFFEN

Wenn ein Gegegner eine Zielsuchrakete benutzt, kann eine Leuchtkugel das Geschöß Fahrzeug des Spielers

MINEN

Sind wirksam bei Sprengungen anderer Minenfelder, zum Aufsprengen von Türen und Containern oder als strategische Hilfsmittel in regulären Kämpfen. Die Minen werden direkt vor dem Fahrzeug des Spielers eingesetzt und gleiten entlang derselben Flugbahn (siehe Hinweise und Tips).

SMART-BOMBEN

Wirken auf Fahrzeuge und Feuerkraft in einem weitreichenden Explosionsgebiet. Nur starke Panzerplatten oder Schutzschilde können einer Smart-Bombe widerstehen.

SUPER-SMART-BOMBE

Fünf individuelle Komponenten müssen montiert werden, um eine Super-SmartBombe zu bauen, die zehnmal so viel

Energie freisetzt wie die übliche Smart-Bombe.

Mur die stärksten Gegner können hoffen, daß sie einem solchen Angriff widerstehen.

ANDERE SAMMELOBJEKTE

BOOSTER

Diese können für eine extra

Geschwindigkeitsverstärkung gesammelt

werden (bis maximal 3). Aktivierte Booster sind nur für kurze Zeit wirksam, bevor Ihr Fahrzeug die normale

Geschwindigkeit wieder annimmt (siehe Hinweise und Tips).Die prozentual verbleibende

Beschleunigungsenergie wird an einem Zähler unter dem Booster-Icon angezeigt.

ENERGIE

Auffüllung verminderter Energievorräte.

ZEIT

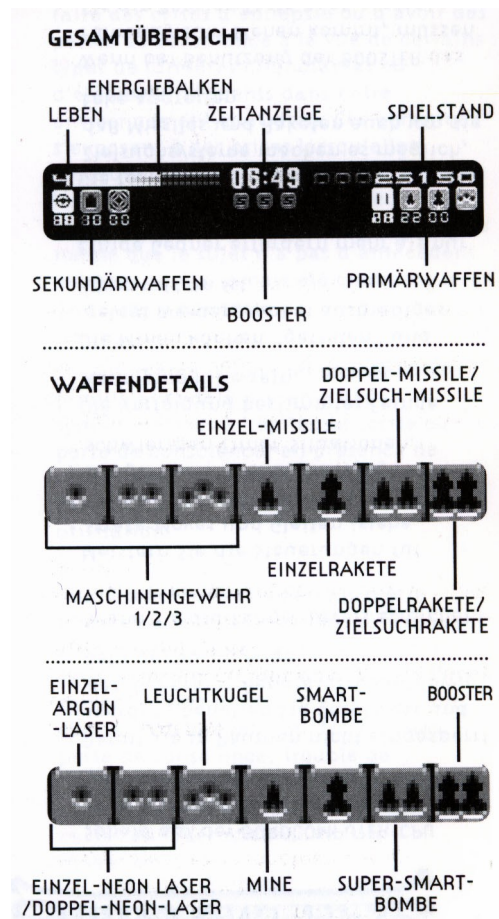
Gewinnen lebenswichtiger Sekunden für zeitabhängige Levels.

BILDSCHIRMANZEIGEN

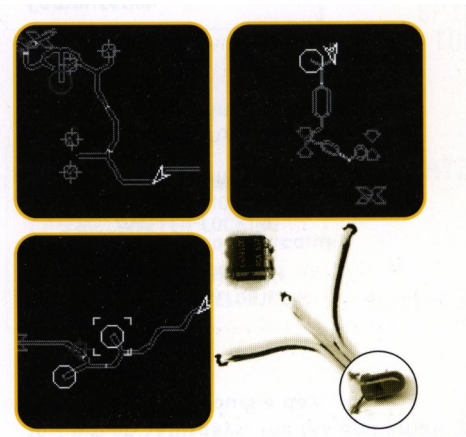
Die hier gezeigten Symbole repräsentieren alle installierten Waffensysteme- Die Primärwaffen befinden sich auf der rechten Seite des Bildschirms. Die Sekundärwaffen befinden sich auf der linken Seite des Bildschirms. Wenn eine bestimmte Waffe Munition braucht, dann erscheint ein zweistelliger Zähler unter dem Symbol. Dieser Zähler zeigt an, wieviel Munition gegenwärtig für die Waffe verfügbar ist. Wenn der Zähler auf Null steht, erscheint er orangefarbig.

BORDCOMPUTER-CPU

Der Missionsauftrag und alle Zusatzinformationen, die der Spieler sofort benötigt, werden hier während des Spieles angezeigt, ohne den Spielfluß zu unterbrechen. Zur erneuten Anzeige des Missionsauftrages ist Mission anzeigen (Restate Mission) aus dem Pausenmenü zu wählen.



DIE KARTE



Mit **TAB** die Karte aufrufen.
Mit **+** hereinzoomen.
Mit **-** herauszoomen.

Die Echtzeit wird angehalten, wenn die Karte aufgeschlagen wird. Von hier aus können Sie Ihre Route planen, indem Sie mit den Pfeiltasten scrollen. Die KARTE enthält außerdem eine Reihe von Symbolen, die sich auf die Missionsziele beziehen, welche unter Missionsziele genauer beschrieben werden.

HINTS UND TIPS

- Sobald auf der BORDCOMPUTER-CPU eine Nachricht erscheint, sollten Sie auf Ihrer Karte nachsehen.
- Damit Sie in Räumen nicht eingesperrt werden, behalten Sie den Timer und den Generator-Reparatur-Countdown sehr genau im Auge.
- Wenn Sie die Tunnel-Levels erreichen - NICHT hineineilen!
- Meistern Sie die Steuerungen für Strafe-Moves und Gleiten (siehe Fortgeschrittene Steuerungen). Das steigert Ihre Überlebensfähigkeit in schwierigen Timer-Situationen.
- Die Verfolgung bestimmter Feinde kann eine Hilfe sein.
- Die Minen können "getreten" und gelegt werden, wobei ausgiebiges Üben ratsam ist.
- Einige Gegner erfordern mehr als nur einen Treffer.
- Die fortgeschrittenen BI- Zielsuchsysteme machen es möglich, daß Missiles und Raketen auch um die Ecke angreifen.

Wenn bei Benutzung der BOOSTER das Fahrzeug zum Stehen kommt, müssen Sie die Booster-Taste noch einmal drücken, um einen Beschleunigungsschub zu erhalten. Das geht jedoch auf Kosten von Beschleunigungsenergie.

MITWIRKENDE

Programmierung:

Neon

Grafiken:

Neon

Produzenten:

Mike Delves & Paul Tresise

Produktionsassistentz:

Tony Burns

Test:

**OCEAN Q.A. - (Paul Johnson - Teamleiter,
Lee Fallon und Stuart Arrowsmith)**

Handbuchdesign:

OCEAN KREATIVE