
RANARAMA

by

Steve Turner

**ENGLISH
AND
GERMAN
INSTRUCTIONS**

The Hewlett-Packard logo, featuring the word "HEWLETT" stacked above "PACKARD" in a stylized, outlined font.

RANARAMA

von Steve Turner

**48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus,
ZX Spectrum 128 und ZX Spectrum +2
Schneider CPC 464, CPC 604 und CPC 6128
Commodore 64 und 128
Atari 520ST und 1040ST**

Sie übernehmen die Rolle von Mervyn, dem Zauberlehrling, der sich beim Hantieren mit den magischen Getränken seines Meisters versehentlich in einen Frosch verwandelt hat und nunmehr in einem Verlies feststeht. Es muß ihm gelingen, an die bösen Zauberer heranzukommen, ihren mißgestalteten Leibwächtern den Garaus zu machen, die Maschinen zur Waffenproduktion in die Luft zu jagen und die Hexenmeister selbst in rituellen, magischen Gefechten unschädlich zu machen.

Ziel des Abenteuers ist es, angefangen vom obersten Stockwerk des Verlieses, alle Hexenmeister, die Ihnen über den Weg laufen, zu besiegen. Jeder von ihnen ist von einer Horde von dämonischen Geschöpfen umgeben, deren Vernichtung zwar Extrapunkte einbringt, jedoch den Spielverlauf nicht weiter beeinflusst. In einigen der Verlieskammern werden Sie auf grabsteinähnliche Apparate stoßen, die grausame Waffen produzieren, z.B. rotierende Messer. Die Zerstörung der Waffen wird nicht belohnt, wohl aber die Vernichtung des Apparats.

Eingeritzt im Boden mancher Kammern sind mysteriöse Symbole, sog. Terraglyphen, bei denen vier Arten unterschieden werden. So dient der eine Glyph zum Aufsagen von Zaubersprüchen, der andere zum Vernichten einiger oder aller Feinde in einem Zimmer, während die beiden letzten verwendet werden können, um Einblick in eine Orientierungskarte des aktuellen Stockwerks zu erhalten bzw. für einen Schnelltransport auf den nächsten Level.

Besiegte Hexenmeister geben mit ihrem letzten Atemzug magische Runen aus, die Sie unbedingt erhaschen müssen, da Sie mit ihrer Hilfe einen Zauber heraufbeschwören können, der Ihre Angriffskraft stärkt und Sie Feinden gegenüber weniger verletzbar macht. Wenn Sie das oberste Stockwerk erfolgreich hinter sich gebracht haben, werden Sie über ausreichend Kräfte verfügen, um weiter hinaufzusteigen in die tieferen Gefilde, wo noch garstigere Magier mit ihrer widernatürlichen, monströsen Gefolgschaft auf Sie warten.

LADANLEITUNG

Spectrum Kassette
48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettengerät, ZX Spectrum +2
Es empfiehlt sich, alle Hardware (Geräte, Zusatzrichtungen) von der Anschlussleiste an der Rückwand des Computers zu entfernen, mit Ausnahme der Joystick-Schnittstelle (wenn vorhanden). Bei Verwendung eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum +2 ist der Anschlussport Nr. 2 zu benutzen. Den Kassettengerät in der üblichen Weise an der Computer anschließen – es sei denn, Sie verwenden einen ZX Spectrum +2, Besitzer eines ZX Spectrum +2 oder eines 128 schalten auf den 48K Modus um. Bitte spulen Sie die Kassette gegebenenfalls an den Anfang zurück, geben Sie den Befehl "LOAD", über die Tastatur ein, drücken Sie die ENTER-Taste auf dem Computer und dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Dies startet den Ladevorgang, der ein paar Minuten in Anspruch nimmt.

Schneider Kassette

Schneider CPC 664
Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettengerät und den entsprechenden Kabeln
Wenn Sie einen Schneider CPC 664 oder CPC 6128 benutzen, schließen Sie das Kassettengerät an den Computer an und schreiben dann den Befehl "tape", gefolgt von ENTER. Legen Sie jetzt die Kassette ein und spulen Sie das Band wenn nötig an den Anfang zurück. Drücken Sie dann gleichzeitig die Tasten CTRL und ENTER. Danach die PLAY-Taste des Kassettengeräts drücken, gefolgt von einer beliebigen Taste auf der Computertastatur. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

Schneider Diskette

Schneider CPC 6128 und Schneider CPC 664
Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk
Wenn Sie einen Schneider CPC 464 benutzen, schließen Sie das Diskettenlaufwerk an, geben den Befehl "disc ein und drücken ENTER. Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und schreiben Sie: run "disc – wieder gefolgt von ENTER (oder RETURN). Der Ladevorgang dauert einige Sekunden.

Commodore Kassette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit einem geeigneten Kassettengerät
Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte von Ihrem Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Kassettengerät an, legen Sie die Kassette ein und spulen Sie das

Band gegebenenfalls zurück. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP auf der Computertastatur und die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Der Ladevorgang dauert einige Minuten.

Commodore Diskette

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk
Es empfiehlt sich, alle etwaigen angeschlossenen Hardware-Geräte vom Computer zu entfernen. Schließen Sie dann das Laufwerk an und legen Sie die Diskette ein. Schreiben Sie den Befehl LOAD "*" ,B,1 und drücken Sie die RETURN-Taste. Der Ladevorgang nimmt nur einige Sekunden in Anspruch.

Atari ST Diskette

Atari 520 ST mit Diskettenlaufwerk oder Atari 1040 ST
Bitte entfernen Sie alle angeschlossenen Geräte von Ihrem Computer, mit Ausnahme des Diskettenlaufwerks. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie den RESET-Knopf. Der Ladevorgang dauert nur wenige Sekunden.

BEDIENUNG

Das Spiel kann auf Wunsch über die Computertastatur oder über einen Joystick bedient werden. Diese Einstellung ist im Steuer-Menü (CONTROL-MENU) durch Drücken der entsprechenden Taste bzw. des Feuerknopfs vorzunehmen.

Bedienung über Joystick

Auf A, S, D, F, G
Ab Z, X, C, V
Links M
Rechts H, J, K, L
Feuer

Zum Abfeuern eines Angriffs-Zauberspruchs

Zum Abfeuern eines Wirkungs-Zauberspruchs
Ohne Richtung FEUER drücken

Aktivieren eines Terragliphen

Spielpause einlegen
Auf dem Glyphen stehen und FEUER drücken

Autom.-Feuer einstellen

Während eines rituellen Kampfs
P-Taste drücken. Zum Weiterfahren FEUER drücken (während eines rituellen Kampfs nicht aktivierbar)
W-Taste drücken. Erneutes Drücken schaltet die Funktion aus.

Während eines rituellen Kampfs

Zum Auswählen eines Buchstabenpaars links oder rechts drücken und mit FEUER umstellen.

DAS SPIELGESCHEHEN

Mervyn, der Frosch, wird in eines der Zimmer im obersten Stockwerk des schrecklichen Verlieses transportiert. Ihre Aufgabe ist es, der Reihe nach alle Räumlichkeiten zu erkunden, und die bösen Hexenmeister aufzuspüren. Allerdings stehen Ihnen hierbei auch einige Scharmützel mit den dämonischen Wächtposten bevor. In manchen Räumen werden Sie auf blockförmige, grabsteinähnliche Waffen-Apparate stoßen, die gefährliche rotierende Messer und andere Waffen produzieren. Die Zerstörung dieser Maschinen bringt Ihnen Extrapunkte ein.

Beim Betreten eines Zimmers wird dieses erleuchtet, und aus der Vogelperspektive erkennen Sie die magischen Terraglyphen, die Sie zu Ihrem Vorteil anwenden können. Zur Aktivierung dieser auf dem Boden eingetragenen Symbole müssen Sie sich darauf stellen und dann den Feuerknopf drücken. Eine genauere Beschreibung dazu finden Sie etwas weiter unten.

Wenn Sie einen Hexenmeister gesichtet haben, müssen Sie sich auf ihn stürzen und ihn in einen rituellen Kampf verwickeln. Dabei flattern die Buchstaben des Worts RANARAMA vor Ihren Augen, welche Sie schnell in die richtige Reihenfolge bringen müssen, bevor die Zeit abläuft. Drücken Sie Links oder Rechts zur Auswahl eines Paares der erleuchteten Buchstaben und stellen Sie die Buchstaben mit dem Feuerknopf um.

Wenn ein Hexenmeister das Zeitliche segnet, entschwinden seine Runen in den vier Ecken des Zimmers, das seine Behausung war. Sammeln Sie möglichst viele davon ein, bevor sie unleserlich und unwirksam werden, denn sie geben Ihnen zusätzliche Kraft und Widerstandsfähigkeit.

DIE TERRAGLYPHEN

Zum Aktivieren eines Terraglyphen: Darauf treten, stillstehen und FEUER drücken.

Der Glyph des Sehens

Alle Räume und Türen (einschließlich der unsichtbaren Türen), die Sie bisher erforscht haben, werden auf einer Karte angezeigt, zusammen mit Ihrer momentanen Position. Falls Sie im Verlauf des Spiels auch den Wirkungszauberspruch SEHEN (SEE) an sich genommen haben, erkennen Sie die Standorte der Hexenmeister in Rot.



14

Glyph der Kraft

Ein magischer Blitz entlädt sich, der je nach Intensität einige oder alle der Feinde erschlägt, die sich mit Ihnen im gleichen Zimmer befinden. Der Glyph verschwindet nach dem Einsatz.

Glyph der Bewegung

Eine seitliche Ansicht des Verlieses wird sichtbar. Mit den Bewegungen Auf oder Ab können Sie ein anderes Stockwerk ansteuern bzw. mit dem Feuerknopf den Glyphen verlassen. Ein Wort der Warnung: Man kann nicht immer den Weg zurück, den man gekommen ist. Lassen Sie sich nicht in die tieferen Gefilde des Verlieses locken, ehe Sie über ausreichend Runen und Zaubersprüche verfügen.

Glyph der Magie

Dieser Glyph bildet den Schlüssel Ihrer Kraft und Widerstandsfähigkeit. Es können wenigstens fünf Bildschirmseiten mit Informationen eingesehen werden: Zum Hoch- und Abwärtsrollen verwenden Sie bitte die Auf- und Ab-Tasten (bzw. den Joystick). Die erste Seite zeigt die momentan aktiven Ebenen der vier Arten von Zauberspruch sowie die Runen, die Sie bisher eingesammelt haben. Die nachfolgenden Seiten enthalten weitere Einzelheiten zu jedem aktiven Zauberspruch und zu den Zauberformeln, die mit den eingesammelten Runen angewendet werden können. Tiefer in die Geheimnisse der Zaubersprüche eingeweiht werden Sie im Abschnitt "Alles über Zaubersprüche".



ALLES ÜBER ZAUBERSPRÜCHE

Arten und Ebenen der Zaubersprüche

Man unterscheidet vier Arten von Zaubersprüchen: Kraft, Angriff, Verteidigung und Wirkung. Die Zaubersprüche, die Sie zu Beginn des Abenteuers mit auf den Weg bekommen, sind die schwächsten Versionen, doch diese werden zunehmend stärker, in dem Maße, wie Sie die Hexenmeister besiegen und ihrer Runen habhaft werden. Je weiter Sie in das unterirdische Reich eindringen, desto mehr psychische Kräfte brauchen Sie, um eine Chance gegen die Monster zu haben, die die niedrigeren Gewölbe bevölkern.

15

Achten Sie stets darauf, ein Gleichgewicht zwischen den unterschiedlichen Arten von Zaubersprüchen zu wahren. Ein starker Angriffs-Zauberspruch ist beispielsweise sehr effektiv für die schnelle Vernichtung der aggressiveren Kreaturen, bewirkt jedoch gleichzeitig auch ein "Entladen" eines schwächeren Kraft-Zauberspruchs, was zur Folge haben kann, daß Sie allmählich dahinsiechen und schließlich der völligen Er schöpfung erliegen.

Zu Beginn des Spiels sind Sie mit dem "psychischen" Zauberspruch, dem zweitschwächsten aus der Kraft-Serie ausgerüstet und haben den tödlichen Kraft-Spruch (den schwächsten) als Reserve. Sollte es Ihnen nicht gelingen, Ihren Kräftevorrat durch Einsammeln von Energiekristallen oder durch Inbesitznahme eines stärkeren Kraftspruchs zu erhöhen, werden Sie zusehends schwächer und sinken von der psychischen auf die tödliche Kratzebene ab. Wenn Ihnen dieses Mißgeschick ein zweites Mal passiert, gilt das Spiel als verloren, und Sie müssen vorn anfangen.

Auch bei den Angriffs-Zaubersprüchen können Sie zu Beginn des Abenteuers bloß auf den schwächsten (den sog. ZAP) zurückgreifen. Das bedeutet, daß die stärkeren Kreaturen und die Waffenapparate mehrmals angeschossen werden müssen, bevor sich die gewünschte Wirkung einstellt. Da auch Ihre Verteidigungs-Formel von der wenig effektiven Art ist (Protect=Schutz), sind Sie gegen feindliche Angriffe nur minimal gewappnet. Der anfängliche Wirkungs-Zauberspruch heißt "FIND" (Finden) und ermöglicht die Identifikation von unsichtbaren Türen. Wenn Sie den Verdacht haben, daß sich im Zimmer, in dem Sie sich befinden, eine unsichtbare Tür befindet, halten Sie an, bewegen Sie den Joystick in die Mittelstellung und drücken Sie FEUER. Die FIND-Zauberformel offenbart Ihnen dann etwaige versteckte Türen.

Neue Zauberformeln

Lokalisieren Sie einen Glyph der Magie, stellen Sie sich drauf und drücken Sie FEUER. Der erste Bildschirm zeigt die momentan aktiven Stufen der vier Zauberformel-Arten. Weitere Einzelheiten erfahren Sie durch Auf- oder Abwärtsrollen des Bildschirms.

Wenn Sie tiefer und tiefer in die Abgründe steigen und dabei fleißig Hexenmeister umbringen und deren Runen an sich nehmen, werden Ihnen immer mehr Zauberformeln zugänglich. Diese werden auf roten Bildschirmen angezeigt, und ein akustisches Signal bedeutet, daß Sie nunmehr den neuen Zauberspruch im Austausch gegen eine oder mehrere Ihrer Runen verwenden können. Um dies zu tun, drücken Sie den Feuerknopf.

DIE ENERGIE-KRISTALLE

Auf Ihrem Weg werden Sie irgenwann auch Bekanntheit mit diesen schwebenden Kristallen machen. Diese Gebilde werden von Ihrer Lebenskraft buchstäblich angezogen und vollkommen absorbiert, was zu einer frappanten Erhöhung Ihrer Kräfte führt.

DIE BÖSEN LEIBWÄCHER

Kampfwerg Kämpfer der 1. Stufe
Rekrutiert aus dem Stamm der Kuri, einer Zwergbevölkerung, die längst von den Mächten der Unterwelt korrumpiert worden ist. Von beschränktem geistigem Horizont, goldgierig, trunksüchtig und für jeden Kampf zu haben.
100 Punkte

Feuer-Gollum Kämpfer der 2. Stufe
Bloß ein Abklatsch eines wahrhaften Feuerelements, sind diese erbärmlichen Geschöpfe eine Kreatur der Weisen, welche am Ende des Großen Dunklen Zeitalters einen kläglichen Versuch unternahmen, die Dämonen der Unterwelt zu stürzen. Von tiefem Haß gegen ihre Schöpfer erfüllt, dienen die wenigen Überlebenden nunmehr den Herrschern der Unterwelt, die ihre Fähigkeit zur Konservierung von Licht und Wärme in den Tiefen des Erdreiches nicht mehr missen möchten.
200 Punkte

Bieseit Kämpfer der 3. Stufe

Ein garstiges Wesen, eine Schöpfung der Unterwelt und ausgebrütet in den unergründlichsten Tiefen, eine Zwittermischung aus den Genen von Insekt und Mensch. Geschützt durch ihre panzerartige Exoskelette, ist dies eine berüchtigtste Kämpfergattung.
300 Punkte

Wächter Kämpfer der 4. Stufe

Kein Wesen aus Fleisch und Blut, sondern eine Rüstung deren Bewegungsabläufe durch die dunklen Künste der Unterwelt gesteuert werden. Dank Zauberkräfte gegen die magischen Angriffe niedrigerer Wesen gefeit.
400 Punkte



Todesschlange Kämpfer der 5. Stufe
Diese schlangerartigen Wesen sind schnell und absolut tödlich. Sie entspringen den Köpfen toter Kämpfer.
500 Punkte

Ghul Kämpfer der 6. Stufe
Diese untoten, fast unsichtbaren Parasiten haben die hässliche Gewohnheit, ihren Opfern mit wahnwitziger Geschwindigkeit alle Energien aus dem Leib zu saugen.
600 Punkte

Arachnae Kämpfer der 7. Stufe
Eine uralte Gattung menschenfressender Spinnen, deren ökologisches Revier in den unteren Regionen liegt. Als Feinschmecker wissen sie Froschschenkel ganz besonders zu schätzen!
700 Punkte

Wasserpeler Kämpfer der 8. Stufe
Eine magische Kreatur, der Phantasie der dunkelsten Mächte entspringen. Inbegriff alles Bösen. Sie sind die gefährlichsten der Wesen, die in der Tiefe hausen, und außerdem tückisch und schnell wie der Blitz.
800 Punkte

HEXENMEISTER
Zauberer Ebenen 1 bis 4
Feige wie sie sind, stellen sich diese magischen Anführer der Untoten nur dann einem rituellen Kampf, wenn sie sicher sind, daß der Gegner von einem untergeordneten Rang ist. Wenn einer das Weiße sucht, können Sie Gift drauf nehmen, daß er ein Schwächling ist. Zauberer verfügen über verschiedene Hokusokus-Formeln, die ihren Fingerspitzen blitzähnliche Geschosse entlocken; sie selbst sind "kugelsicher". Außerdem haben sie Angriffs-Zaubersprüche und sind daher am ehesten im rituellen Kampf zu bezwingen.
500 bis 4000 Punkte

Geisterbeschwörer Ebenen 5 bis 9
Mächtig im Angriff, in der Verteidigung und im rituellen Kampf, und in Besitz der leistungsfähigen Runen, die das Geheimnis zu Ihrem Erfolg bergen. Fordern Sie niemals einen Geisterbeschwörer zum Duell, wenn Sie nicht einen hochgradigen Verteidigungs-Zauberspruch und ein Kräfte-niveau von 4 oder höher beisammen haben.
4500 bis 8000 Punkte

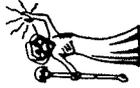
MAGISCHE WAFFEN
Die verschiedenen Waffen sind meist völlig unempfindlich gegen Angriffe und ihre Zerstörung bringt Ihnen auch nichts ein. Hingegen können Sie die weitere Produktion verhindern und sich 500 Punkte hinzuverdienen, indem Sie die Apparate vernichten.

Das schmatzende Maul
Um seinem unersättlichen Biß zu entgehen, müssen Sie schnellstens die Flucht ergreifen oder sich irgendwo verstecken.

Rotierende Messer
Solange sie einzeln auftreten, sind sie langsam. Sie greifen jedoch meist in großen Mengen an und sind in dieser Form äußerst gefährlich. Versuchen Sie unbedingt, die Apparate zu vernichten denen sie entstammen.

"Planetarium"
Vier funkelnde Stahlkugeln, die in einer Umlaufbahn um einen pulsierenden Energieball rotieren. Dieses Planetensystem bewegt sich so langsam, daß man es abschließen kann.

Energieball
Ein rotierender Ball aus reiner Energie, bekannt für seine körpernahe Taktik.

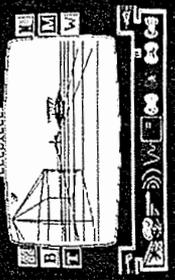


RED SCORPION



RED SCORPION

Amstrad



RED SCORPION

TOP SECRET

The battle for the Bombyx Moons is about to start. The Terran Confederation have a crack Star Commando unit of hand-picked soldiers whose motto is "Clay or Death". Their job is to liberate the Bombyx people and stop the evil Necrons from mining the valuable mineral called Talanite.



© Quicksilver 1987
Quicksilver Ltd
"Victory House"
Leicester Place
London WC2H 7NB

Amstrad

RED SCORPION

MERCENARY FOR POWER AGENCY LID

TOP SECRET

Dear Volunteer
I am pleased to inform you of your selection for service in the Terran Confederation Star Commandos.

The Confederation Star Commandos are a proud and elite corps with exacting requirements and superior combat skills. You must understand that failure of a mission will not be tolerated and this fact cannot be emphasized enough.

I must say I am impressed with your track record. The Commanding Officer of Tuimos 111 had a lot of praise for your dedication and stamina while posted as an instructor at the Mobile Organic Sanitation Unit.

Your first combat tour duty is the Bombay Moons. These are a large number of small planetoids in the 97th Quadrant. There is exacty between the Terran Confederation and our galactic superpower rival, The Necron Empire.

The Bombay are rather a primitive people; they program their computers in fact no-one would even give them a second glance but for the fact that the moons are virually pure Talanite. The evil Necrons are intent on dominating the Bombay. They are literally 'stealing' the Bombay's Talanite in exchange for worthless trash. I personally would describe it as an inter-planetary rip-off!!! We, on the other hand, are going to bring the Bombay all the benefits of Terran Civilisation - pumpaburgers, synthcola - you know, that sort of thing - in exchange for a few Talanite crystals (40 Gigajoules per oscillation).

I have enclosed copies of full details of the mission and a description of the equipment

which will be issued to you. This equipment (the Multi-Role Infantry Combat Capsule) has only just been released by the 'Bollins'. It is, therefore, imperative that you read and inwardly digest the information concerning it's operation.

Mission Details:
The Assault Carrier, 'Coral Sea' and the Battle Cruiser 'Zhukov' are to proceed to the Bombay Moons. Star Commandos will be dropped onto the surface of the Moons. Their mission is to eliminate Necrons and all Bombay military and communication installations and personnel. In addition, all structures connected with the mining or utilisation of Talanite are to be destroyed. Bombay civilians and their homes are to be unharmed. Any commando disobeying the rules of engagement will be punished. (It must be remembered we are here to liberate these people)

Equipment Details:
MURICC:
The Multi-Role Infantry Combat Capsule or Death Scorpion MkIV is the most powerful infantry weapon developed so far.

The commando has a CAV (Combat Action Visor) through which he views the combat area. Information is flashed up around the visor through the HUDWAS (Head Up Display Weapon Aiming System). This means the commando never has to look down at the vehicle's controls. Vision through the CAV is aided by AVS (Augmented Vision System).

AVS:
The commando can select from 4 modes of the electronic 'night' spectrum. Natural light is basically equivalent to human vision. Microwave can be used to see through camouflage or

identifies objects under the gunsight and puts up a message, and possibly a picture using HUDWAS.

Damage:
When a MURICC is hit by enemy fire, the energy shields are damaged. Their condition is indicated on the 'E' light as a two figure number. The shields are part of the anti-grav thrust motors which will fail when the shields energy rating - 0. The craft will then be destroyed by the first alien to hit it.

Communication
There are no communication channels. Selecting the 'Coral Sea' channel puts out a rendezvous call to the assault carrier which is in low geostationary orbit. You will be tractor-beamed up. The 'Zhukov' channel requests heavy fire support from the battlet cruiser. This will destroy anything in the area and will do some damage to your shields. Naval heavy cannon also overheat with repeated fire and take a long time to cool.

Navigation:
The geocompass is used for navigation.

Promotion:
You will be promoted if you undertake successful missions. Medals will be awarded for distinguished service. Since the Terran Star Commandos have an exemplary combat record, failure is not permitted. You will start as a Drop Commando.

GAMEPLAY:
A Kampton joystick can be used to control movement. 'Fire' fires the cannon or an armed missile. For keyboard control - 'Y' - Forward, 'H' - Backwards, 'O' - Left and 'P' - Right. Key 'J' substitutes for the fire button.

Spectrum 48:
The ten icons along the bottom of the screen correspond to the ten keys respectively on the

bottom row of the keyboard reading from left to right. The two raised 'spacebars' ('Coral Sea' & 'Zhukov') keys correspond to the far left and far right respectively on the second row of keys from the bottom.

Spectrum 128:
The second row of keys from the bottom control the ten screen icons starting from Left to Right - 'Caps Lock', 'Caps Shift', 'Space', switches AVS to Microwave, 'A' to Rendezvous ('Coral Sea'), and 'Enter' for fire Support ('Zhukov')

Function
Asks assault carrier for a rendezvous

Function
Asks battlet cruiser for fire support

Function
Arms AP Missile

Function
Arms CB Missile

Function
Sight mode pulls the sight under joystick control (for cannon or EIM). Press again to move normally



Function
Fire Sonic Slammer



Function
Activates EW system. Select a wave pattern using the numeric keys 1 to 0 on the keyboard and flick the joystick left and right ('C' and 'P' for phase. Find the light pattern and phase to destroy enemy missiles. 'Space' switches off the system.



Function
Asks EIM computer for an identification of the object under the sight.



Function
Switches AVS to Natural Light



Function
Switches AVS to Infra Red



Function
Switches AVS to Ultra Violet



Function
Switches AVS to Microwave



Function
Asks assault carrier for a rendezvous



Function
Asks battlet cruiser for fire support



Function
Arms AP Missile



Function
Arms CB Missile

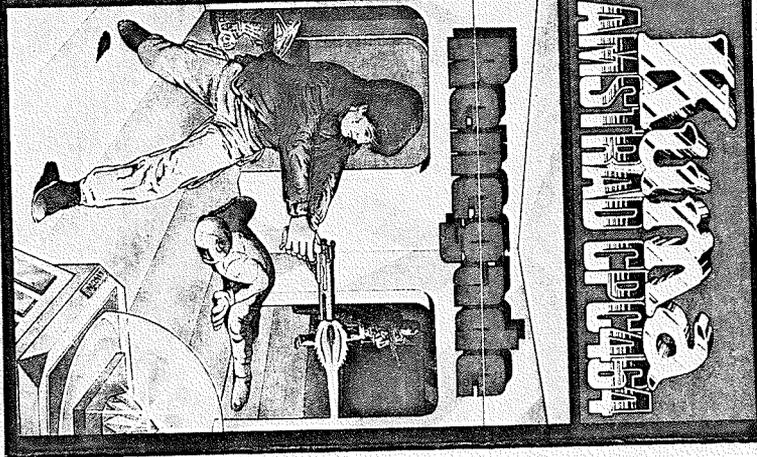


Function
Sight mode pulls the sight under joystick control (for cannon or EIM). Press again to move normally



See inside for details
Magjori informazjoni all'interno
Information détaillée à l'intérieur
Genauere Angaben in der Kassette

KUMA RENEGADE



RENEGADE

You must negotiate your way through a large, heavily guarded maze to steal a priceless crystal which has been hidden on the tenth level. You must collect the objects on each level in order to gain access to the higher levels. For example on the first level there are three triangles to be taken to a room with a flashing triangle. The number of sides of an object corresponds to the number of objects to collect. Be careful as collecting some objects will reconfigure the maze, and you could become trapped in a small section. If you reach the crystal you must fight your way back out of the maze to ensure your ultimate revenge!

© M. & S. Ferneyhough 1985.

RENEGADE

Vous devez vous orienter à travers un immense labyrinthe constamment surveillé, dans le but de dérober un cristal inestimable, secrètement gardé au dixième niveau. Chaque niveau contient des objets qu'il vous faut ramasser pour accéder aux niveaux supérieurs. Au premier niveau, par exemple, vous devez réunir trois triangles dans une salle contenant un triangle clignotant. Le nombre de côtés d'un objet correspond au nombre d'objets à accumuler. Soyez prudent car la prise de certains objets entraîne un changement dans la configuration du labyrinthe, et vous pourriez devenir prisonnier d'une petite section. Si vous vous emparez du cristal, vous devez forcer votre chemin jusqu'à la sortie du dédale, afin d'assurer votre ultime vengeance.

RENEGADE

Devi farti strada attraverso un immenso e sorvegliatissimo labirinto per rubare un inestimabile cristallo, gelosamente custodito al decimo livello. Per accedere ai livelli superiori, devi raccogliere gli oggetti disseminati ad ogni livello; il primo, per esempio, contiene tre triangoli che devi portare in una sala occupata da un triangolo lampeggiante. Il numero dei lati della figura geometrica corrisponde al numero degli oggetti da raccogliere. Ma attento, perché se raccogli certi oggetti il labirinto muta la sua forma e tu puoi restare prigioniero in uno dei suoi corridoi. Raggiunto il cristallo, devi tornare sui tuoi passi, lottando per conquistare l'uscita del labirinto e portare a compimento l'agognata vendetta.

RENEGADE

Sie müssen Ihren Weg durch einen grossen und schwer bewachten Irrgarten finden, um das unbezahlbare Kristall zu stehlen, das auf der zehnten Ebene versteckt gehalten wird. Das Einsammeln verschiedener Gegenstände auf jeder Ebene gewährt Ihnen Zugang zu den höheren Ebenen. Auf der ersten Ebene muss man z.B. drei Triangel zu einem Raum mit einem blinkenden Triangel schaffen. Seien Sie auf der Hut: das Einsammeln bestimmter Gegenstände verändert die Form des Irrgartens, und Sie können in eine Falle geraten. Sobald Sie das Kristall erreicht haben, müssen Sie sich zum Ausgang zurückkämpfen, um Ihre endgültige Rache sicherzustellen.

RENEGADE

The Streets aren't safe! . . . Night falls swiftly as you make your way through the most sinister part of town to collect your girl. So far so good . . . your train pulls into the subway station, alighting you realise you are not alone!

The station, and the streets above are infested with thugs and villains . . . time is short so you must negotiate these areas to meet your girl as arranged. Quick thinking and martial art skills are the only abilities you have to depend upon and you disembark knowing that this is going to be the most dangerous walk of your life!

There are five stages to negotiate, first the tube station, where you will meet a gang of muggers intent on terminating your journey right here. The next stage takes you through the pier area, known to be a popular meeting place for motorcycle gangs. The third area is the sleazy back streets of town; female gangs stalk the streets in search of any unwitting male who may try and infringe their territory. Next, is the street leading up to your meeting place; a vicious gang of razor-wielding thugs have been known to taunt any innocent passer by just or kinks.

Finally, you enter your arranged meeting place, but beware—the last gang you have subdued had called reinforcements who will be lying in wait, together with their leader—armed with a gun! Prove that love can overcome all by conquering these villains in time for your date!

LOADING

CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type | Tape then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type|DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

NOTE
On a 64 of 664 computer, the program loads each new section off tape/disk. On a 6128 or 464/664 with memory expansion the program loads all of the sections in at once.

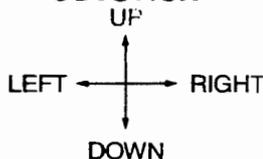
CONTROLS

The game is controlled by Keyboard or Joystick plus keyboard.

KEYBOARD

LEFT — A
RIGHT — D
UP — W
DOWN — SPACE

JOYSTICK



N.B. Fire button is not used.

There are three attack keys:

	464/664	6128
Attack Left	— FO	←
Attack Right	— ENTER	→
Jump	—	↓

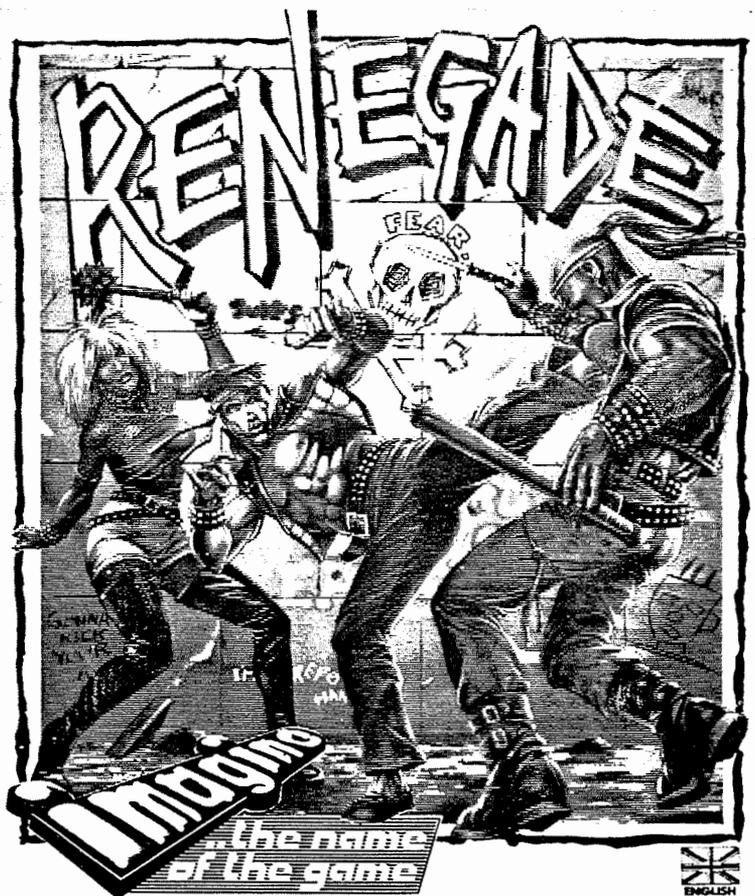
Escape whilst on the title screen will enable/disable the game music.

Escape during the play will pause the game.

Escape again to abort, any movement to continue

GAMEPLAY

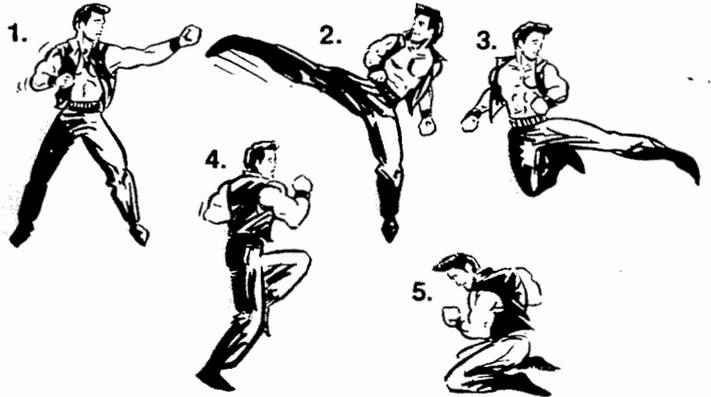
There are five levels: Subway, Pier, Sleazy Street scene, End Street and Interior. In each of these scenarios you will meet a gang, who are armed with different weapons. To attain completion of a level the leader of the gang must be defeated, his status being shown at the top of the screen below your energy bar. Each time the leader is hit and knocked to the ground his energy will be greatly depleted. When his bar chart is showing zero energy, you have defeated him or her and you will move onto the next level. Please note that the leader will not be on the fray until a number of the minions have been defeated.



AMSTRAD CPC 464.664.6128

There is a time limit for each section and failure to defeat the major villain on each stage within the allotted time will entail you losing a life, so continued avoidance of the villains will not be helpful. There are various ways of attacking your assailant, all of which are shown below. These are:

1. PUNCHING.
2. BACK KICK.
3. FLYING KICK.
4. KNEEING.
5. PUNCHING A FLOORED ASSAILANT.



STATUS AND SCORING

Your energy is indicated by a horizontal bar chart at the top of the screen which will decrease each time you are hit. Beneath that is the energy bar of the gang leader; this will only come into effect when he is brought into play (after you have defeated a number of his henchmen). His energy decreases accordingly with the number of hits he sustains. The lives remaining and the number of gangs you have defeated are indicated by the heads at the bottom of the screen. Points are awarded for successful actions in relation to their effectiveness—between 50 and 100 points, (the more effective the blow, the higher the points achieved). Extra points are awarded for each enemy knocked out. Completing the full five rounds will result in a score of an extra 10,000 points. An extra life is awarded each time you complete all levels.

HINTS AND TIPS

- ★ Keep on the move.
- ★ In the first two levels opponents can be forced to fall off the edge of the playing area— but be careful so can you.
- ★ Kill the most dangerous opponents, i.e. the weapon carriers, first.
- ★ On the third level it is recommended to avoid Big Bertha until you have disposed of all of her minions.

RENEGADE

The program code, graphic representation and artwork are the

there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key. (The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type | Tape then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type |DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

NOTE

On a 464 of 664 computer, the program loads each new section off tape/disk. On a 6128 or 464/664 with memory expansion the program loads all of the sections in at once.

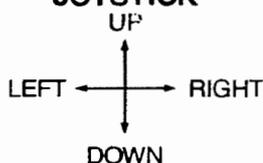
CONTROLS

The game is controlled by Keyboard or Joystick plus keyboard.

KEYBOARD

LEFT — A
RIGHT — D
UP — W
DOWN — SPACE

JOYSTICK



N.B. Fire button is not used.

There are three attack keys:

	464/664	6128
Attack Left	— FO	←
Attack Right	— ENTER	→
Jump	—	↓

Escape whilst on the title screen will enable/disable the game music. Escape during the play will pause the game.

Escape again to abort, any movement to continue.

GAMEPLAY

There are five levels: Subway, Pier, Sneezy Street scene, End Street and Interior. In each of these scenarios you will meet a gang, who are armed with different weapons. To attain completion of a level the leader of the gang must be defeated, his status being shown at the top of the screen below your energy bar. Each time the leader is hit and knocked to the ground his energy will be greatly depleted. When his bar chart is showing zero energy, you have defeated him or her and you will move onto the next level. Please note that the leader will not join the fray until a number of the minions have been defeated.

In the first stage you are attacked by a gang of both armed and unarmed assailants. You must punch, kick or "knee" your assailants repeatedly to defeat them, (typically, each needs to be knocked to the ground twice). The first time they are knocked to the ground, however, you can kneel on top of them and a few swift blows will do the trick.

On the second level you must confront a gang of motorcycle thugs on the pier. The level starts with four attackers on motorcycles who will try and run you over. They must be knocked off their bikes to be subdued. Once the cyclists have been overcome, you will be attacked by both unarmed and crow bar wielding Hell's Angels, and eventually their leader.

The third level takes place in the sneezy downtown streets, the headquarters of a gang of female marauders armed with both clubs and whips. When a number of these "ladies" have been defeated, their leader, Big Bad Bertha, is brought into the fray.

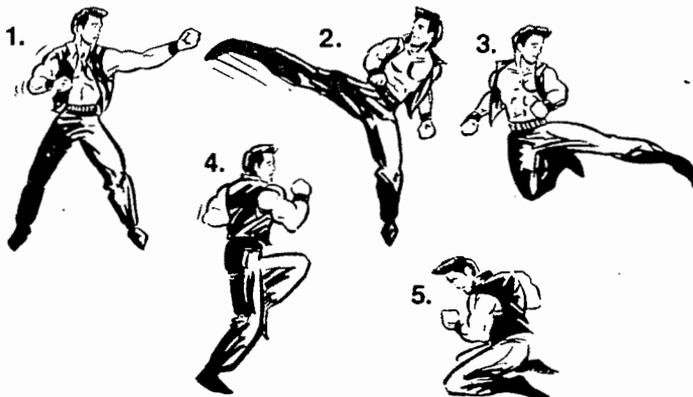
The fourth level comprises of razor-wielding thugs. In previous levels you can sustain a number of hits before losing a life, but in this stage one touch is fatal! Avoid the razors at all costs and watch your back!

Defeat of all the characters on this level brings you into the interior scene where there are still more of this gang plus their leader—armed with a gun!

Completion of this final level will ensure you can keep your date with Lucy, your gorgeous girlfriend. Unfortunately you will only have a very short time with her, as the whole process must start again—only this time more difficult!

There is a time limit for each section and failure to defeat the major villain on each stage within the allotted time will entail you losing a life, so continued avoidance of the villains will not be helpful. There are various ways of attacking your assailant, all of which are shown below. These are:

1. PUNCHING, 2. BACK KICK, 3. FLYING KICK, 4. KNEEING,
5. PUNCHING A FLOORED ASSAILANT.



STATUS AND SCORING

Your energy is indicated by a horizontal bar chart at the top of the screen which will decrease each time you are hit. Beneath that is the energy bar of the gang leader; this will only come into effect when he is brought into play (after you have defeated a number of his henchmen). His energy decreases accordingly with the number of hits he sustains. The lives remaining and the number of gangs you have defeated are indicated by the heads at the bottom of the screen. Points are awarded for successful actions in relation to their effectiveness—between 50 and 100 points. (the more effective the blow, the higher the points achieved). Extra points are awarded for each enemy knocked out. Completing the full five rounds will result in a score of an extra 10,000 points. An extra life is awarded each time you complete all levels.

HINTS AND TIPS

- ★ Keep on the move.
- ★ In the first two levels opponents can be forced to fall off the edge of the playing area— but be careful so can you.
- ★ Kill the most dangerous opponents. i.e. the weapon carriers, first.
- ★ On the third level it is recommended to avoid Big Bertha until you have disposed of all of her minions.

RENEGADE

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide. Renegade runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: Mr. YATES, IMAGINE SOFTWARE, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Programming by John Brandwood.

Graphics by Mark K. Jones.

Music by Fred Gray.

Produced by D. C. Ward.

Licensed from © Taito Corp., 1986 Programmed for the Amstrad by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.

©1987 Imagine Software

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

Introduction

This game is the official home computer version of the famous Atari RETURN OF THE JEDI coin-op. It is an interactive action game for one player.

Loading Instructions

Spectrum 48k
Cassette: Load "" and press Enter, then start tape.
Disk: Insert disk, type LOAD ""@,3,1 and press RETURN.
Amstrad
Cassette: Hold down CTRL and press the small Enter key.
Disk: Insert disk, type ; CPM and press Enter, (; is obtained by holding down SHIFT and pressing @).
Amiga/ST/Version
Disk: Reset machine and insert disk.

The Game

Return of the Jedi picks up the action of the film at the scene where the rebel forces begin their attack on the Imperial Deathstar. Luke Skywalker and Princess Leia race toward a pair of speeder bikes.
In this first wave the player controls Leia, guiding her through a forest toward the Ewok village. She is pursued by Imperial Stormtroopers also riding speeder bikes. She defends herself either by bumping them off their bikes, or shooting them. Meanwhile, the Ewoks have set up traps to aid Leia in her flight through the forest of Endor. The traps include ropes stretched between trees that the Ewoks pull tight to upend the riders, and logs that the Ewoks push together to crush the speeder bikes as they pass between them. Leia can either bump off the Stormtroopers or lead them through the traps. The first vehicle through a trap will escape unharmed, by anyone who follows will be destroyed.
Once the player leaves Leia safely at the Ewok village, he/she moves to another part of the forest. During the second wave, the player controls Chewbacca who is manoeuvring a Scout Walker to the bunker where Han Solo is waiting to deactivate the shield protecting the Death Star. Chewbacca must shoot or avoid logs, which roll toward him. At the same time, Chewbacca must avoid rocks catapulted at his scout walker. As soon as Chewbacca gets to the bunker, Han Solo blows it up, deactivating the protective shield surrounding the Death Star and clearing the path for the Millennium Falcon. The Millennium Falcon must enter the Death Star, travel down a tube toward the reactor, and shoot the central reactor to destroy the Death Star.
The Falcon is pursued by T.I.E. Fighters while in the tube. Lando must avoid the pipe walls of the tube and watch out for falling pipes, energy gates, and turrets that shoot at the Falcon. Upon reaching the target, the player must shoot the reactor energy field, then immediately turn around and fly back down the tube. The flight must be rapid because the fireball caused by the explosion pursues the falcon.

STAR WARS RETURN OF THE JEDI

The split wave effect occurs during waves two and three. The player controls Chewbacca in the Scout Walker, and at the same time, controls Lando Calrissian as he flies the Millennium Falcon. At crucial moments, the scene will change from the forest of Endor to the skies around the Death Star.
While Chewbacca is attempting to reach the bunker, Lando Calrissian is flying the Millennium Falcon toward the Death Star. Lando must fight off the Imperial T.I.E. Fighters, Imperial Star Cruisers, and shuttles. The player manoeuvres the Falcon through this traffic, while trying to shoot as many Imperial enemies as possible.

Hints for Game Play

- o Do not allow enemies to tail you for too long. This is how they can destroy you.
- o Lead enemies to the top of the screen, then drop back quickly so you can destroy them.
- o The player must try to be the first through the Ewok traps in the forest of Endor.
- o By staying in the centre of the screen, the player has more manoeuvrability.

Control

The Speeder Bike, Millennium Falcon and Scout Walker can be controlled using the joystick. Amstrad and Spectrum users may use the keyboard instead. The appropriate key controls are shown after loading, and can be redefined if necessary. Choose your control option if necessary once the game has loaded.

Choosing the Level of difficulty

At the start of each new game, you have the option to choose between starting at level 1, 3 or 5 with appropriate bonus scores for each. Beginners are recommended to start at level 1. To choose the starting level, simply point the cursor at the appropriate icon and then press fire.

Good luck and once again, may the Force be with you! Always.

Published by DOMARK LTD, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR Tel: 01-780 7224.

Copyright: © 1984 Lucasfilm Ltd. & Tengen. All Rights Reserved. DOMARK LTD Registered User. This game is sold subject to the following conditions: all unauthorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

Credits: Motion Picture: Lucasfilm Ltd; Coin-op game: Tengen; Computer Games Consult Computer Systems who are: Dave Kelly, Glenn Benson, Colin Pimlott, Derrick Rowson, Mike Hiddleston, Dave Howcroft, Dave Price. The Amiga and ST versions were coded by Colin Parrot for Consult Computer Systems.

ola a Lando
la escena
m Falcon
perales
er, Han solo
y
la estrella
ra acabar
do con las
into llegue al
darse la

te pueden
ja
sque de

ando el
Las teclas

5 con unas
en en el
:ONO

RH-ADW ist ein Adressenverwaltungsprogramm, wie es besser nicht sein könnte. Dieses Programm braucht keinen Vergleich mit Konkurrenzprodukten zu scheuen.

Schon bei der Datenkapazität zeigen sich die Unterschiede. Bei RH-ADW sind Sie in der Lage, sage und schreibe 190 Adressen im direkten Zugriff im Arbeitsspeicher zu haben.

Es wurde sehr viel Wert darauf gelegt, daß selbst Ungeübte mit diesem Programm ohne Einarbeitungszeit sofort zurechtkommen. Das bedeutet für Sie, daß Sie sofort Ihre Adressenkartei anlegen können.

RH-ADW ist menügesteuert und selbsterklärend.

Sie können sich alle Adressen anzeigen lassen, oder aber nach bestimmten Adressen suchen. Dabei brauchen Sie nicht den vollen Nachnamen einzugeben, es genügt wenn Sie nur den oder die ersten Anfangsbuchstaben eingeben. Es werden Ihnen alle Adressen angezeigt, die diese Buchstaben haben.

Auch können Sie die Datei nach möglichen Kriterien sortieren und danach anzeigen lassen. Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

In Verbindung mit dem Programm RH-MAIL können Sie dann Ihre Adressen zu Papier bringen. Entweder auf Endlospapier oder aber auf Adressaufklebern. Sie können die Abstände zwischen den Adressen wählen und Sie können angeben, ab welcher Stelle auf dem Papier der Ausdruck anfangen soll. Komfortabler geht es fast nicht mehr.

Fast selbstverständlich ist, daß dieses Programm einen deutschen Zeichensatz hat. Dabei sind die Zeichen 'z' und 'y' vertauscht und die deutschen Umlaute sind vorhanden.

Die Belegung der deutschen Tastatur ist wie folgt:

Links neben CLR	= ß
Rechts neben Klammeraffe	= ÜÜ
Rechts neben +	= äÄ
Rechts neben ?	= öÖ

Viel Spaß und viel Erfolg mit diesem Programm wünscht Ihnen

R
H-Software

Dieses Programm-Paket, dessen wichtigste Teile in schnellem Maschinen-Code geschrieben sind, bietet dem CPC-User all die unverzichtbaren und komfortablen Werkzeuge, die zur professionellen Handhabung der Disketten-Drives gehören:

- * Lesen eines beliebigen Sektors
- * Schreiben eines beliebigen Sektors
- * Editieren eines Sektors (fullscreen-editor)
- * Formatieren einzelner oder aller Tracks
- * Reorganisation der Diskette
- * Anzeige des Catalogs
- * Drucken des Bildschirminhalts
- * Umrechnung der Blockangaben in Track und Sector

Die Anzeige eines Sektors geschieht in Form eines "Hexdumps", der aus den Hexcodes der gelesenen Daten und der jeweiligen Übersetzung in CII - Zeichen besteht.

Mit den Cursor-Tasten kann man im Disketten-Inhalt vor- und zurückblättern, von einem Track zum nächsten springen und mit der Taste P jeden Bildschirm-Inhalt auf den Drucker bringen.

Auch ohne CPM kann man eine Diskette mit bis zu 42 Tracks formatieren

Mit dem EDITOR kann man jedes beliebige Byte auf der Diskette ändern, also auch ohne CPM z.B. aus einem R/W ein R/O oder auch ein (geheimes) SYS-File machen. Gelöschte Files lassen sich "wiederbeleben" und die USER-Nummern von 00h bis FFh ändern (was unter CPM nicht geht!).

Jeder, der nur eine Floppy-Station hat, hat sich schon über die Zersplitterung seiner Files geärgert, die nach häufigerem SAVE und ERASE zwangsläufig eintritt und die Lade- und Speicherzeiten verlängert. Abhilfe: entweder "Filecopy" unter CPM und eine halbe Stunde Disc-Jockey spielen, oder REORG im RH-DMON aufrufen, die Diskette wird ohne Wechsel vom Schrott befreit und die Files stehen hinterher wie Zinnsoldaten aufgereiht und werden im Nu geladen.

Die Eigenart von AMSDOS und CPM, einerseits in Sektoren, andererseits in "Blöcken" zu rechnen, wird durch den B-Befehl gemildert, der jede Blockangabe - unabhängig vom Format der Diskette - in Track und Sektor umrechnet und damit das direkte Aufsuchen eines bestimmten Teils der Diskette erleichtert.

Für einen schnellen Überblick sorgt letztlich der I-Befehl, mit dem man - ohne das Programm verlassen zu müssen, den Disketten-Inhalt anzeigen und ausdrucken lassen kann.

INHALTSVERZEICHNIS

Das Arbeiten mit RH-DMON	2
Die CURSOR-Tasten	3
Lesen eines Sektors	4
Schreiben eines Sektors	4
Editieren eines Sektors	5
Formatieren	6
Reorganisieren einer Diskette	7
Inhaltsverzeichnis der Diskette	8
Berechnung von Track und Sector aus der Blocknummer	9
Fehlerbehandlung	10

Wichtiger Hinweis:

Dieses Software-Paket ist ausgiebig und sorgfältig getestet, für Fehler oder Beschädigungen an Hard- oder Software die durch den Gebrauch dieses Programms entstehen, übernehmen wir jedoch keine Haftung.

Der Erwerber des Software-Paketes darf Kopien nur für seinen eigenen Bedarf herstellen, die Weitergabe an Dritte - auch unentgeltlich - stellt eine Verletzung des Urheberrechts dar und wird in jedem Falle gerichtlich verfolgt.

INTEGRAL HYDRAULIK & CO.
Computer Division
Am Hochofen 108
4000 Düsseldorf 11

Copyright 1985 by
C.Hoesle-Kienzlen

Das Arbeiten mit RH-DMON

Legen Sie die Diskette ein, und starten Sie das Programm mit
RUN "RH-DMON"

Der Bildschirm wird daraufhin in 2 Fenster unterteilt, ein Grosses mit 20 Zeilen oben, und ein Kleines, das die restlichen 5 Zeilen unten umfasst.

Das obere Fenster enthält die Informationen über aktuellen Drive, Track, Sector und das Format der eingelegten Diskette. Darunter eine inverse Orientierungszeile und darunter den Hexdump.

Nach dem Programmstart ist immer Drive 0, Track 0 und Sector 0 eingestellt, und es wird noch kein Hexdump angezeigt, da es den Sector 0 ja nicht gibt.

Im unteren Fenster ist eine inverse Statuszeile angezeigt. Wenn RH-DMON auf einen Befehl wartet, steht dort ganz links AKTION?. Drücken Sie nun eine der 4 CURSOR-Tasten, oder eine der Tasten B, E, F, I, L, R oder S, so wird die Aktion, die mit dem jeweiligen Anfangsbuchstaben beginnt, ausgeführt. Ausserdem können Sie mit der Taste X das Programm abbrechen, mit der Taste P den oberen Teil des Schirminhalts ausdrucken oder mit ? eine kurze Erinnerungshilfe auf dem unteren Fenster abrufen.

Diese genannten Aktions-Codes werden immer dann in der Statuszeile angeführt, wenn der Rechner auf neue Befehle wartet. Falls bei einer Aktion eine falsche Eingabe gemacht wurde, erscheint im linken Teil eine Fehlermeldung im Klartext, es empfiehlt sich also, dort gelegentlich hinzuschauen, besonders wenn der Warnton erklingt.

Sie können übrigens jederzeit die Diskette wechseln, also RH-DMON von der Programm-Diskette aus starten und dann die zu bearbeitende Diskette einlegen. Diese kann auch ein anderes Format haben. Haben Sie durch Drücken einer der Tasten eine Aktion ausgelöst, so wird im linken Teil der Statuszeile die laufende Aktion angezeigt und im rechten Teil ein Hinweis darauf, ob und wie Sie die Aktion abbrechen können.

Darunter erscheinen nun die Prompts für die jeweils benötigten Angaben, die normalerweise durch ENTER abgeschlossen werden. Drücken Sie hier die COPY-Taste, so wird die Aktion abgebrochen und Sie landen wieder im "Befehls-Modus".

Wenn ein Sector von der Diskette gelesen wird, so wird er in einen Speicherbereich des RAM kopiert, der von &A200 bis &A3FF reicht. Anschliessend wird dieser Buffer-Bereich als Hexdump im oberen Fenster angezeigt, wobei die Buffer-Adressen für jeden Zeilenbeginn ganz links angeführt sind. Alle Aktionen die Sector-orientiert sind, beziehen sich auf diesen Buffer, es wird nie direkt auf der Diskette selbst etwas verändert (Ausnahme: Formatieren und Reorg.). Wenn Sie also einen Sector editieren, so editieren Sie erstmal nur den Buffer. Ob Sie diesen Buffer dann nachher mit Aktion S auf die Diskette zurückschreiben, und ob Sie ihn an den gleichen Sector zurückschreiben, bleibt Ihnen freigestellt. Führen Sie nach dem Edit eine Leseoperation durch, so ist der geänderte Buffer überschrieben. Die Änderung ist also nicht auf der Diskette gespeichert.

Da auf dem Bildschirm nicht die vollen 512 Bytes eines Sectors als Hexdump angezeigt werden können, ist die Ausgabe unterteilt in zwei Seiten, die durch SHIFT CURSOR DOWN (für Seite 2 von &A300-&A3FF) und SHIFT CURSOR UP (für Seite 1 von &A200-&A2FF) erreicht werden.

Die CURSOR-Tasten

Das Einlesen eines Sektors von der Diskette in den Buffer kann ganz gezielt durch Aktion L oder B erfolgen, vermutlich sind Sie dann aber auch an den Sektoren davor und/oder danach interessiert. Damit Sie diese leicht erreichen, können Sie mit Hilfe der Cursor-Tasten im Disketteninhalt quasi "herumblättern". Dabei wirken die CURSOR-Tasten so, wie man das "gefühlsmäßig" erwartet: ein Druck auf die CURSOR-RIGHT-Taste und der nächste Sektor wird gelesen und angezeigt, die entgegengesetzte Taste "CURSOR LEFT" bringt den vorhergehenden Sektor auf den Schirm. Lehnen Sie sich länger auf die Tasten, so wird der Sektor zwar gelesen aber nicht auf den Schirm gebracht (was trotz Maschinencode-Programm doch etwas länger dauert), sondern nur in der Kopfzeile angeführt. Damit kann man dann doch recht schnell durch die Diskette blättern. Wollen Sie dann den in der Kopfzeile angeführten Sektor doch noch sehen, so genügt der Aufruf der Aktion L und ENTER als Antwort auf die Frage nach dem Drive.

Wollen Sie größere Sprünge machen, so bieten sich die Tasten CURSOR L und CURSOR DOWN an. Diese bewirken nämlich einen Sprung zum selben Sektor auf dem vorigen bzw. nächsten Track.

Wie schon weiter vorn erwähnt, lassen sich die vollen 512 Bytes eines Sektors nicht als Hexdump auf dem Schirm darstellen, daher wird jedesmal beim "Blättern" nur der erste Teil des Buffers von &A200 bis &A2FF dargestellt. Den zweiten Teil erreichen Sie dann durch die Taste SHIFT CURSOR DOWN. Haben Sie sich an diesem sattgesehen, so kommen Sie - wie könnte es anders sein - mit SHIFT CURSOR UP wieder zum ersten Teil zurück falls Sie Lust dazu haben.

Jeweils den angezeigten Teil können Sie durch drücken der Taste P auch auf den Drucker ausgeben. Ist dieser nicht eingeschaltet, so werden Sie auf diesen Umstand durch die Aufforderung

Drucker ONLINE setzen

in der Statuszeile aufmerksam gemacht. Das Drucken kann durch einmalige Betätigung der ESC-Taste auch abgebrochen werden. Ist kein Drucker angeschlossen, so haben Sie Pech - Sie können dann nur mit CTRL SHIFT ESC abbrechen. Als Drucker kann eigentlich fast jedes Fabrikat verwendet werden, da nur Standard-ASCII an den Drucker gesendet wird.

Lesen eines Sectors

Geben Sie als Aktion L ein, so werden Sie nach dem Drive gefragt. Wenn Sie jetzt nur die ENTER-Taste drücken, wird der oben in der Kopfzeile angezeigte Sector in den Buffer gelesen und angezeigt. Beantworten Sie dagegen diese Frage mit 0 (für Drive "A") oder 1 (für Drive "B"), so wird der angegebene Drive angesprochen, falls er vorhanden ist, und Sie müssen auch die folgenden Fragen beantworten. Die nächste Frage ist - natürlich - die nach dem Track. Die erlaubten Eingaben stehen in Klammern dahinter. Geben Sie ruhig was Falsches ein - Sie kriegen schon Ihre Fehlernachricht... Haben Sie dann auch noch die folgende Frage nach dem Sector beantwortet, dann erfolgt das Einlesen des gewünschten Sectors in den Buffer und Sie können mittels Aktion E darin herumwühlen wenn Sie wollen. Ansonsten können Sie durch drücken der COPY-Taste bei jeder Frage die ganze Sache auch abblasen.

Schreiben eines Sektors

Wenn Sie in den obigen erschöpfenden Ausführungen das Wort "Lesen" durch "Schreiben" ersetzen, dann haben Sie eigentlich schon fast alles, was zu diesem Thema gesagt werden kann. **Bis auf Eines:** Wenn Sie die Aktion S aufgerufen haben und alle Fragen richtig beantwortet haben (oder bei der Ersten auch nur die ENTER-Taste gedrückt hatten) und es Ihnen DANN einfällt: Achgottachgott, das hatte ich doch garnicht gewollt - - - DANN rettet Sie nichts mehr außer einer vorher erstellten **Sicherheitskopie....**

Sie können übrigens jeden beliebigen Sector einlesen und dann beim Schreiben irgendeinen anderen gültigen Sector - auch auf einem anderen Drive (so vorhanden) angeben - und der Bufferinhalt (also Ihr Sector-Inhalt) wird dorthin geschrieben.

Editieren eines Sectors

Eigentlich muß es hier richtig heißen: Editieren des **BUFFERS**. Wenn Sie den Inhalt eines Sectors auf dem Schirm haben, so können Sie durch Drücken von E den Editor aufrufen. Daraufhin sehen Sie den CURSOR oben links im ersten Byte des Hexdumps erscheinen. Nun haben Sie mehrere Möglichkeiten: Drücken Sie COPY dann sind Sie aus dem Editor wieder raus (und es ist nix passiert). Drücken Sie eine der Tasten 0-9 oder A-F, so wird das entsprechende Halbbyte überschrieben. Wenn Sie das untere Halbbyte auch überschrieben haben, springt der Cursor zum nächsten Byte. Drücken Sie eine der CURSOR-Tasten, so kommen Sie direkt zum nächsten Byte bzw. zur nächsten Zeile. Am Ende oder Anfang des Dumps ertönt der Warnton. Mit den Tasten SHIFT CURSOR UP bzw. DOWN kommen Sie in den anderen Teil des Buffers ohne den Editor zu verlassen. Die Änderungen werden jeweils im ASCII-Teil des Dumps reflektiert.

Soweit sogut - damit haben Sie jetzt den Inhalt des **BUFFERS** geändert. Auf der **DISKETTE** jedoch ist damit immer noch alles beim Alten. Wenn Sie Ihre Änderungen nach dem Verlassen des Editors (durch Drücken von COPY) immer noch gut finden, rufen Sie Aktion S für Schreiben auf, und der Inhalt des Buffers wird auf die Diskette zurückgeschrieben (**SICHERHEITSKOPIE???**).

Wenn Sie hingegen den Editor verlassen haben und dann eine der Aktionen B, I, oder L aufgerufen oder eine der CURSOR-Tasten betätigt haben, wird der Buffer mit neuen Daten überschrieben und Ihre ganze Mühe war für die Katz!

Formatieren

Die Aktion F für Formatieren erlaubt es Ihnen, einen beliebigen Track auf einer Diskette in einem der drei üblichen Formate zu formatieren. Wenn Sie - was wohl das Normale sein dürfte - eine ganze Diskettenseite neu formatieren wollen, so können Sie bei der Frage nach der Tracknummer einfach ENTER drücken. Es werden dann die normalen 40 Tracks in dem gewünschten Format formatiert. Wollen Sie auch Track 41 und 42 formatieren, so müssen Sie diese einzeln bearbeiten. Es empfiehlt sich übrigens nicht (außer bei ganz heißen Spezialanwendungen), mitten in der Diskette das Format zu ändern! Falls Sie mit RH-DMON eine solchermaßen verunstaltete Diskette lesen wollen, dann lassen Sie sich nicht durch "Read fail" beirren, nachdem Sie nämlich C für "Cancel" gedrückt haben, wird der Sector brav gelesen.

Bei der Formatierung werden die Sectornummern jedes Tracks in der Reihenfolge 1 - 6 - 2 - 7 - 3 - 8 - 4 - 9 - 5 geschrieben. Die Formatierung geschieht übrigens schneller als unter CPM. Das kommt daher, daß hier auf die Prüfung der formatierten Sektoren verzichtet wird. Bisher gab es bei der üblichen Qualität der 3' Disketten noch nie Schwierigkeiten, falls Sie aber ganz sicher gehen wollen, können Sie diese Prüfung jedoch ganz einfach nachvollziehen, indem Sie einmal durch die neu formatierte Diskette (oder den neu formatierten Track) "blättern". Geht's, dann ist es gut. Geht's nicht, dann müssen Sie halt nochmal formatieren.

Reorganisieren einer Diskette

Diese Aktion, die Sie durch R aufrufen können, ist eine sehr komfortable Methode, Ihre Disketten "aufzuräumen". Wenn Sie sich mal das Directory einer Diskette ansehen, mit der schon viel gearbeitet wurde, dann werden Sie feststellen, daß die Files nicht immer in fortlaufenden Blöcken gespeichert sind. Schlimmstenfalls steht fast jeder Block auf einem anderen Track - was das Laden und Speichern bedeutend verlängert. (Falls Sie nicht genau wissen wie die Directory-Organisation von AMSDOS und CPM aussieht, können Sie das unter "Inhaltsverzeichnis der Diskette" nachlesen).

Die REORG-Routine analysiert nun das Directory und wenn sie ein File findet, das nicht zusammenhängend gespeichert ist, dann werden die Blöcke umsortiert. Als "gelöscht" markierte Files werden dabei übergangen, und zum Schluss stehen alle Files in aufeinanderfolgenden Blöcken und - soweit möglich - noch in der selben Reihenfolge wie vorher. Lade- und Speicherzeiten werden dadurch zum Teil erheblich kürzer. "Gelöschte" Files sind dann auch physisch gelöscht. Wie arbeitet nun diese Routine?

Zuerst wird das Directory eingelesen und in ein BASIC-Array gebracht. Das dauert ein bißchen, werden Sie also nicht nervös, wenn sich ein paar Sekunden lang scheinbar nichts tut.

Nun wird geprüft, ob die Blöcke des ersten Files lückenlos aufsteigende Nummern haben. Falls ja, kommt das nächste File dran. Falls nicht, wird der erste Block, der eine "falsche" Nummer hat, in den Buffer-Speicher geladen. Dann wird nachgesehen, ob der Block mit der "richtigen" Nummer belegt ist. Falls ja, wird auch dieser in einen Puffer-Speicher geladen. Dann wird der erste Block an seine "Soll"-Stelle geschrieben und der Zweite an die Stelle wo vorher der Erste gestanden hatte. Nun wird das Directory im BASIC auf den neuesten Stand gebracht und dann wird nach dem nächsten zu bearbeitenden Block geforscht. Wenn alle Files bearbeitet sind, wird das Directory wieder zurückgeschrieben. Diese Vorgehensweise hat einige Vorteile: man braucht weder mehrere Drives noch muss man die Disketten wechseln. Das Verfahren funktioniert auch bei Disketten die "randvoll" sind. Die Nachteile liegen jedoch auch auf der Hand: Wird die Routine unterbrochen bevor sie fertig ist, so steht auf der Diskette ein total verkehrtes Directory, das nur in mühsamer Kleinarbeit an die Wirklichkeit angepasst werden kann. Sie sollten also wirklich ausnahmsweise mal eine Sicherheitskopie Ihrer Diskette haben, bevor Sie sie der REORG-Routine anvertrauen.

Das Inhaltsverzeichnis der Diskette

Mit der Aktion I können Sie sich den "Catalog" der Diskette auf dem Schirm anzeigen lassen und dann auch mit der Taste P ausdrucken. Dieser Catalog entspricht dem BASIC-Befehl CAT. Somit können Sie den Disketteninhalt einsehen, ohne aus dem Programm aussteigen zu müssen. Dieser Catalog ist jedoch nur ein Teil des eigentlichen DIRECTORY's wie es auf der Diskette steht. Wollen Sie das vollständige Directory ansehen, so müssen Sie die Blöcke 0 und 1 der Diskette lesen. Diese zwei Blöcke oder 4 Sektoren stehen immer im ersten freien Track, bei IBM- oder Datendisketten also im Track 0, Sector 1-4, bei CPM-Disketten im Track 2, Sector 1-4. Jeder Eintrag besteht aus 32 Bytes, im Hexdump also aus 2 Zeilen. Die einzelnen Bytes haben folgende Bedeutung:

Byte Bedeutung

- 0 USER-Nummer, meistens 0, kann durch den USER-Befehl geändert werden oder durch den RH-DMON-Editor. Hierbei können Sie dann auch Werte setzen, die sonst nicht eingegeben werden können. Wenn hier &e5 steht, ist das das Kennzeichen für eine gelöschte Datei. AMSDOS löscht nämlich Dateien nicht wirklich, sondern trägt nur hier den Wert &e5 ein. So können Sie durch Ändern dieses Bytes eine bereits gelöschte Datei wieder auflieben lassen, oder eine Datei durch Eintragen von &e5 löschen.
- 1-11 in diesen Bytes steht der Name der Datei mit Extension, der Punkt zwischen Name und Extension wird nicht mitgespeichert. Ist im ersten Byte der Extension das Bit 7 gesetzt, so handelt es sich um eine READ-ONLY Datei, sie kann nur gelesen aber nicht verändert werden (RH-DMON kümmert sich darum nicht!). Ist im zweiten Byte der Extension das Bit 7 gesetzt, so liegt eine sogenannte "SYSTEM"-Datei vor, diese wird im DIR oder CAT Befehl ignoriert, d.h. von BASIC aus kann sie nicht gefunden werden und unter CPM auch nur mit dem STAT-Befehl. So können Sie mit dem Editor auch von Basic aus R/O oder SYS-Dateien erzeugen, indem Sie einfach zum Inhalt des entsprechenden Extension-Bytes &80 addieren.
- 12 In diesem Byte steht die laufende Nummer des Extents. Ist eine Datei größer als 16k, so wird ein zweiter DIRECTORY-Eintrag angelegt und im Byte 12 steht dann eine 1. u.s.w.
- 13+14 Sind nicht belegt.
- 15 Hier steht die Anzahl der RECORDS, aus denen die Datei besteht. Ein Block besteht aus zwei Sektoren und ein Sector aus vier Records. Wenn also ein File 2k groß ist, steht hier &10 klar? Wenn Byte 15 den Inhalt &80 hat, ist das ein Zeichen dafür, daß noch ein weiterer Extent folgen kann (nicht muß).
- 16-31 Hier stehen die Nummern der Blöcke, in denen das File gespeichert ist. Ein Block besteht aus 2 Sektoren a 512 Bytes. Diese Blocknummern müssen nicht aufeinanderfolgend sein, AMSDOS holt sich einfach jeden freien Block den es findet.

Berechnung von Track und Sector aus der Blocknummer

Wie bereits im vorigen Kapitel erwähnt, ist AMSDOS und CPM etwas verwirrend mit der Vielzahl seiner Unterteilungen der Diskette. Den RECORD brauchen Sie sich nicht zu merken, aber wenn Sie im Directory ein bestimmtes File gefunden haben, wollen Sie es normalerweise ja auch lesen. Sie haben dann die Nummer des ersten Blocks und rechnen sich blitzschnell im Kopf aus, daß Block 24e bei einer System-Diskette auf Track 19, Sector 4 beginnt. Sollte Ihnen diese Kopfrechenakrobatik zu lästig sein, dann rufen Sie einfach Aktion B auf und sie wird Ihnen abgenommen. Wenn Sie wollen, können Sie aus dieser Routine heraus dann auch gleich lesen.

Wie schon gesagt, besteht ein Block aus zwei Sektoren. Der erste Block beginnt mit der Nummer 0 und enthält die erste Hälfte des Directorys. Dieses wiederum steht am Anfang des ersten freien Tracks, der bei IBM- oder Daten-Disketten der Track 0, bei System-Disketten der Track 2 ist. Da bei Daten- und System-Disketten 9 Sektoren auf einem Track stehen, gehen hier 4,5 Blöcke auf eine Spur, bei IBM-Disketten jedoch nur 4, da ja hier nur 8 Sektoren auf den Track passen. Der erste nutzbare Block steht also

- Bei IBM-Format auf Track 0, Sector 5
- Bei DAT-Format auf Track 0, Sector 5
- Bei CPM-Format auf Track 2, Sector 5

Der dritte nutzbare Block jedoch beginnt

- Bei IBM-Format auf Track 1, Sector 1
- Bei DAT-Format auf Track 0, Sector 9
- Bei CPM-Format auf Track 2, Sector 9

Da die ersten beiden Blöcke immer vom Directory belegt sind, können Ihre Files also immer erst mit Block 2 beginnen.

Fehlerbehandlung

Soweit möglich, werden falsche Eingaben vom Programm abgefangen. Aber wie schon in **Murphy's Laws** angeführt:

"Es ist unmöglich, ein idiotensicheres Programm zu schreiben, weil Idioten so verdammt erfindungsreich sind" (Verzeihung).

Leider bietet das AMSDOS keine hundertprozentige Möglichkeit, Fehler abzufangen. Wenn Sie Drive 1 anfordern, ohne ein zweites Diskettenlaufwerk angeschlossen zu haben, lässt sich das nicht ohne weiteres feststellen, bevor AMSDOS dazwischenfunkt. Genauso ist es mit kaputten Sektoren auf der Diskette, oder nicht eingelegten Disketten. Im Normalfall ist das auch nicht weiter tragisch, Sie bekommen halt dann die bekannte Meldung `Retry, Ignore or Cancel:` und können nach zweimaligem Eingeben von C weitermachen.

Schlimmer wird es, wenn Ihnen das während des Reorg passiert. Dann ist Ihre Diskette unbrauchbar. Dasselbe ist sie, wenn z.B. der Strom ausfällt, oder die Putzfrau den Stecker zieht weil sie jetzt staubsaugen will.....

Wenn Sie doch einmal versehentlich Drive 1 angegeben haben, obwohl es diesen nicht gibt, so können Sie das korrigieren, indem Sie die Aktion L aufrufen und dann bei der Frage nach dem Drive wieder 0 angeben.

Reorg und Format arbeiten übrigens immer mit Drive 0!

KLEINE ANLEITUNG

zum effektiven Einsatz des Textverarbeitungsprogrammes

R H - T E X T

HAUPTMENUE

Nach Start des Programmes meldet sich das Haupt-MENUE:

1. Einlesen eines Textes:

Zum Einlesen eines Textes von Cassette oder Diskette. Ein eventuell im Speicher befindlicher Text wird gelöscht.

2. Eingabe eines Textes:

In diesem Eingabemodus kann ein max. vier Seiten umfassender Text eingegeben werden. Ein 'Glockenton' erinnert Sie an ein baldiges Erreichen des Zeilenendes. Im Eingabemodus können Fehler nur mit der Taste korrigiert werden. Da dies bei länger zurückliegenden Fehlern langwierig sein kann, empfiehlt sich hierbei eine Korrektur im Modus 'Lesen und Ändern, s.u..

'Gänsefüßchen' können nicht eingegeben werden - man behelfe sich mit '<'> !

Zum Abschließen der Eingabe einer Schreibzeile muß die Taste <ENTER> betätigt werden. Zur Beendigung der Eingabe - wie übrigens zum Ausstieg aus einer jeden Funktion - betätigen Sie bitte die Taste <COPY> !

Das Programm besitzt einen deutschen Zeichensatz. Z und Y sind vertauscht, Ø findet man auf der Taste 'Pfeil oben' und die Buchstaben ü, ä, ö liegen in dieser Reihenfolge auf den Tasten unterhalb von <Ø> (große Klammern).

3. Textverarbeitung:

In diesem Modus können sämtliche Veränderungen am Text vorgenommen werden. Nach Wahl dieser Funktion meldet sich das Menü TEXT-VERARBEITUNG, s.u..

4. Ausdrucken des Textes:

Diese Funktion dient zum Ausdrucken des Textes auf einem Drucker. Da die meisten Drucker bei Beschickung mit einzelnen Blättern (DIN A4) einige Zeilen vor Blattende den Druck einstellen, wurde die Anzahl der Zeilen im Eingabemodus entsprechend auf 42 bzw. 62 festgelegt. Ist am Anfang einer Textzeile das Zeichen 'Klammeraffe' gesetzt, so wird der Druck nach dieser Stelle beendet.

5. Abspeichern des Textes:

Der Text kann auf Band bzw. Diskette gespeichert werden. Es ist möglichst eine Version zu sichern, die noch nicht der Verarbeitungsfunktion 'BLOCKSATZ' unterzogen wurde.

0. Ende:

Anwählen dieser Funktion beendet das Programm. Beachten Sie bitte, daß sich das Programm danach selbsttätig löscht. Sollten Sie die Funktion unbeabsichtigt gewählt haben, so bleibt Ihnen ausreichend Zeit, durch Betätigen der Taste <COPY> ins Programm zurückzukehren.

Menü zur TEXTVERARBEITUNG:

1. Fortsetzung der Eingabe:

Die Eingabe kann fortgesetzt werden. Zur Erleichterung erscheint auch die letzte geschriebene Zeile.

2. Lesen und Ändern:

Es erscheinen die ersten 19 Zeilen der gewünschten Seite. Der Cursor steht auf der Zeilennummer 1. Mit den Cursorsteuertasten 'oben' und 'unten' kann der Cursor auf jede Zeile der Seite gebracht werden. Dabei ist ein Scrollen des Textes nach oben und unten möglich.

Wird statt der Steuertasten die Taste <m> betätigt, so wird der in der Zeile befindliche Text zentriert (z.B. für Überschriften).

Mit der Steuertaste 'rechts' kann zur Korrektur in den Text gesprungen werden. Verlassen der Textzeile wird durch <ENTER> ermöglicht.

Innerhalb der Textzeile kann mit den Steuertasten 'rechts' und 'links' jede beliebige Stelle erreicht werden.

Bei Eingabe eines Buchstaben oder Zeichens wird der 'alte' Buchstabe (oder Zeichen) mit dem neuen Eingabewert überschrieben.

Bei Einsatz der Taste innerhalb einer Zeile wird der Buchstabe, auf dem der Cursor steht, gelöscht und der Text rückt von rechts nach. Steht bei Betätigung der Taste der Cursor auf dem letzten Zeichen einer Zeile, so wird die Zeile von hinten aus gelöscht.

Sollen Zeichen in eine Zeile eingeschoben werden, so muß zum Einschub die Cursorsteuertaste 'oben' betätigt werden. Danach können beliebig viele Zeichen eingeschoben werden. Solange der Platz der Zeile ausreicht, wird der Einschubmodus nach Drücken der Steuertasten 'rechts' bzw. 'links' oder verlassen. Hat man soviele Zeichen eingeschoben, daß die Zeilenlänge überschritten wurde, so wird automatisch eine Leerzeile an die entsprechende Stelle eingefügt, der die Überlänge aufnimmt. Begeht man nun einen Schreibfehler, so kann durch Einsatz der -Taste korrigiert werden, wobei natürlich auch die Überlänge gekürzt wird. Drücken der -Taste ist nur solange möglich, wie noch Zeichen in der eingeschobenen Zeile stehen. Der Einschubmodus wurde in diesen Fällen nicht verlassen. Kommt beim Einfügen der Cursor über die letzte Stelle in der Zeile, so springt er automatisch in die nächste Zeile. Man befindet sich immer noch im Einschubmodus, der allerdings jetzt wieder wie oben schon beschrieben direkt verlassen werden kann.

Es sei noch vermerkt, daß in der letzten Zeile einer jeden Seite nicht über die Zeile hinaus eingefügt werden kann.

Weiterhin ist beim Beschreiben einer Leerzeile innerhalb der Funktion 'Lesen und ändern' wie bei einem Einfügen zu verfahren.

3. Löschen von Zeilen:

Es können an beliebiger Stelle im Text eine oder mehrere aufeinanderfolgende Zeilen gelöscht werden. Der nachfolgende Text rückt dabei auf.

4. Kopie von Zeilen:

Es können mehrere aufeinanderfolgende Zeilen zwischen beliebigen Zeilen kopiert und eingeschoben werden. Mit dieser Funktion läßt sich ein ganzer Textblock ans Ende des Textes schreiben und in den Text einfügen. (Block am Ende danach eventuell wieder löschen!)

5. Blocksatz:

Der gesamte Text wird rechts- (und natürlich auch links-) bündig gesetzt. Zeilen die nicht geändert werden sollen (z.B. Absätze) sind bei der Eingabe direkt rechts neben dem Text mit dem Zeichen 'kleiner' u versehen. (Beispiel<). Dieses Steuerzeichen bleibt beim Druck unberücksichtigt. Ist eine Zeile nur bis zu 4/5 gefüllt, so geht das Programm von einem Absatz aus und setzt das Zeichen selbsttätig. Das Programm beginnt mit der 'Dehnung' des Textes erst an der ersten beschriebenen Stelle, d.h. ein linker Randabstand bleibt erhalten.

6. Anrücken:

Soll ein Absatz verschwinden, der zum Beispiel nach einem Einschub in eine Zeile entstanden ist, so kann der nachfolgende Text bis zu einem folgenden Absatz oder einer Leerzeile angerückt werden. Trennungsstriche werden dabei umgewandelt. Eine durch einen durchgeführten Blocksatz entstandene 'Dehnung' des anzurückenden Textes wird vor dem Anfügen rückgängig gemacht.

7. Ende der Verarbeitung

Das Programm springt zurück ins Hauptmenü.

Noch eine Bemerkung zum Schluß:

Bedingt durch die Speicherkapazität des Rechners können bei der Eingabe (besonders ab Seite 3) bemerkbare Pausen entstehen. (Der Rechner führt dann eine sogenannte garbage-collection aus.) Man kann aber dennoch mit der Eingabe fortfahren, denn die eingegebenen Zeichen gehen nicht verloren und der Rechner hat den Anschluß schnell wiedergefunden.

ROAD RUNNER*

INSTRUCTIONS

Evading Wile E. Coyote and the many obstacles placed in your path, you as Road Runner venture through the many captivating levels collecting as many points as you can.

SEED — Keeping one step ahead of Wile E. Coyote, you eat as much seed as you can find but beware if you get caught you lose a life. If you should miss 5 of the seeds you will faint and also lose a life. Upon eating seed containing iron filings Wile E. Coyote may slow you down by using his magnet. Points are scored for all seeds eaten.

MINES — The mines will explode if Road Runner or Wile E. Coyote runs over them. A bonus is given for jumping the mines or leading Wile over them. A life will be lost if Road Runner steps on a mine.

LEMONADE — If Road Runner or Wile E. Coyote run over lemonade he will stop and drink it. Bonus points will be gained if you drink all of the lemonade at the end of the level. You will also score points if either drink the lemonade.

TRUCKS — Avoid all trucks, however if you can lure Wile E. Coyote into being run over by a truck a bonus will be scored. You will lose a life if hit by a truck.

TONGUE BONDS — Take a risk and let Wile E. Coyote move in close to you, then run away and a bonus is scored as Road Runner pokes his tongue out at Wile.

BOULDERS — Avoid all boulders as you will lose a life. A bonus is scored if Wile is hit by a boulder.

CREVASSES — Jump the crevasses because if you should fall, a life is lost. A bonus is scored if Wile falls.

INVISIBLE PAINT — When Road Runner runs over invisible paint he will become invisible and difficult to catch. If Wile gets the invisible paint he will become invisible and difficult to avoid.

WILE E. COYOTE * — Avoid the dynamite that Wile E. Coyote throws at you when he is flying his Jet-Pac. Avoid Wile E. as he passes you on his rocket. Avoid Wile E. as he is jumping after you on his Pogo Stick. Avoid Wile E. as he runs after you. Avoid Wile E. on his Jet Skate Board.

SHORT CUTS — This allows you to return to the last level played in the previous game.

JOYSTICK CONTROL — Standard left, right, up or down movement. Press **FIRE** button to jump.

KEYBOARD CONTROL — Keys are redefinable by user.

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD CPC CASSETTE — Press **CTRL** and small **ENTER** and then press **PLAY** on your cassette recorder.

* Trademark of Warner Bros. used by Atari Games Corporation under license. © 1985 Warner Bros. and Atari Games Corporation. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying, re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

Robin of Sherwood

THE TOUCHSTONES OF RHLANNON

ADVENTURE INTERNATIONAL U.K.

85 New Summer Street, Birmingham B19 3TE

Copyright Adventure International
ALL RIGHTS RESERVED

In the days of the "Lion spawned of the Devil's Brood", the Hooded Man shall come to the forest. There he will meet Herne the Hunter, Lord of the Trees, and be his son and do his bidding. The Powers of Light and Darkness shall be strong within him. And the guilty shall tremble.—*Prophecies of Gildas*

Over a hundred years after the Normans conquered England rebellion still flared like embers from a dying fire. One such rebellion was led by Ailric of Loxley. Ailric and many of the English secretly believed in the ancient legend of Herne the Hunter, the Horned God of the forest. A hooded man—a fugitive—would be chosen by Herne to be his Son and to do his bidding and to lead the English against the Norman tyranny.

Ailric, the Thane of Loxley, is dead and the rebellion is seemingly over. Robert de Rainault is High Sheriff of Nottingham and King Richard spends much of his time at the crusades leaving the running of his country to the evil Barons.

The time is ready for the appearance of the Hooded Man, i.e. you.

In this adventure you will play the part of the Hooded Man, alias Robin Hood.

Your adventure starts with you as a prisoner in a cell in Nottingham Castle, both yourself and Much the Miller's son have been caught breaking the law of venison by Sir Guy of Gisborne and now face a terrible punishment. You need to escape from there and from Nottingham Castle as quickly as you can, then Herne will appear and give you your instructions.

Remember to talk to people that you meet, and that if you want your outlaw band to follow you, just enter the commands "say follow", or if you want them to wait, just enter "say wait".

If you get stuck a free hint sheet is available from Adventure International, just send a large stamped addressed envelope and we will send it to you, by return of post together with details of the rest of our range—please do not forget to say which adventure you are playing and what computer you have.

STUCK AT THE BEGINNING? READ THIS

To get out of the jail cell at the start read the following clues and then decode them from the dictionary.

5 7 1 9 15
10 2
3 13 4
6 1 14 12 11 16 19 18 17
12 11 19 20 21

Dictionary

1. something	6. find	11. grating	16. with
2. someone	7. on	12. open	17. bolt
3. look	8. grab	13. around	18. undo
4. you	9. close	14. to	19. then
5. stand	10. strangle	15. by	20. go out
			21. out

HOW AN ADVENTURE WORKS

If you've never played an Adventure before, you're in for a real treat. Adventuring permits the player to move at will from location to location within the game "environment" and to examine objects for clues that will help reach the objective of the game. For example, an Adventure might begin something like this.

I'M IN A ROOM. VISIBLE OBJECTS ARE A RUBY-ENCRUSTED BOX AND A CLOSED DOOR. TELL ME WHAT TO DO.

You might want to begin by entering a direction (North, South, East, West) to see if you can leave the room. Chances are, though, that you will have to find a way to get through the closed door. Let's try something basic. You type:

OPEN DOOR

... but the computer tells you in no uncertain terms.

SORRY, IT'S LOCKED. WHAT SHALL I DO?

GET BOX

... and the computer responds with

OK

By saying "OK" the computer has let you know that the command has been accepted and the box "picked up". Now that you're "holding" the box, let's see if we can peek inside. You type:

OPEN BOX

This time the computer understands and you are rewarded with the following response:

OK, INSIDE, THERE IS A KEY AND A RARE POSTAGE STAMP.

Since we still want to exit the room, trying the key to unlock the door might be a good idea. The postage stamp might come in handy later, so you type:

GET KEY AND STAMP

But the computer responds:

SORRY, I CAN'T DO THAT... YET!

Ah, yes—asking the computer to get both the key AND the stamp is most definitely a COMPOUND command, something that your computer can't understand. Try again, this time asking for the objects separately. You type:

GET KEY

... and then

GET STAMP

The computer will answer "OK" each time and you will have what you need.

By "getting" the key and the stamp, they are stored for later use as you are, in effect, carrying them. As for your next series of moves, you might want to go to the door (GO DOOR), try the key in the lock (UNLOCK DOOR), and move down the hallway that's just outside (GO HALLWAY).

You're on your way!

SOME USEFUL NEW FEATURES

There are several new features which have been introduced in Robin of Sherwood to help you interact more easily with your computer.

ONE LETTER COMMANDS

You may use the following single keys to perform a variety of tasks and to expedite playing time. Type the letter for the function you wish to use and press RETURN.

- N S E W U D - Go North, South, East, West, Up or Down
- I - Display inventory of items on your person
- Q - Quit

SAVING YOUR ADVENTURE FOR LATER PLAY

An Adventure will often last far longer than the time available in a single sitting. You may save the game you are playing and return later to take up where you left off. To save a game in progress, type SAVE GAME at any time, the WHAT SHALL I DO? message appears on your screen.

To restore a saved game, type LOAD GAME before you begin a new game. The computer will ask DO YOU WISH TO RESTORE A SAVED GAME? Type YES. The Adventure will resume at the point which you saved it.

Note: Before you attempt to load or save a game, consult the loading instructions under your individual computer system as listed in this manual.

To end a game in progress, type QUIT. If you intend to continue the game later, be sure to save it before using this command.

Some Playing Tips

Be sure to examine the items you find during your Adventure. Also, keep in mind that most problems and solutions require no more than common sense to solve; special knowledge and information are rarely required. For example, if an area is too dark to see in, you are going to need a light to avoid disaster.

If you get stuck, type HELP and press RETURN. You may or may not receive assistance, depending on what you are carrying, where you are at, and a number of other factors. Too, be careful about making assumptions—they can be fatal!

Finally, if you are seriously stuck, special Hint books are available from Adventure International (U.K.). Call (021) 339 0601 for ordering information.

LOADING INSTRUCTIONS

B.B.C.

To load a Scott Adams Adventure for the BBC computer, ensure that your cassette recorder is correctly connected, insert the cassette, ensuring it is fully rewound and switch on your computer. Ensure that your machine is in the correct loading mode by typing *TAPE then press RETURN and, if you have a filing system other than Tape installed, type PAGE=&EOO then press RETURN (if you are uncertain as to whether this applies then do it anyway).

Type CHAIN " " then RETURN followed by PLAY on the cassette recorder at which point the screen will display Searching then when the program is found Loading. Shortly after a title page will appear whilst the main program is loaded.

When a load is complete a message will appear asking if you wish to start a new game or load a saved game. To commence play simply answer the prompt for a new game and you will be at the start of one of the most fascinating computer experiences available. If you wish to continue a Saved game, respond appropriately to the prompt and insert the cassette of your saved game (fully rewound) into your cassette recorder, press PLAY and then press RETURN as instructed on the screen.

If you wish to save a game to continue at a later time, simply insert a blank tape into your cassette recorder, then press PLAY & RECORD. Type SAVE GAME and press RETURN and follow the instructions on the screen which will prompt you to ready your cassette and press RETURN - Do so and your current position will be saved. Please note that, as per the instructions above, it is essential to load the program first before loading a Saved game.

ELECTRON

As for BBC.

COMMODORE 64

When loading a Scott Adams Adventure for a Commodore 64 computer, ensure that your cassette recorder is correctly connected and insert the cassette, making sure it is fully rewound and that your computer is switched on. Press SHIFT-RUN,

Enter, Drop, Chmb, Cmb, Take, Inventory, Pull, Save, Take, Hit

These are just a few of the words available. Although the vocabulary accepted by your computer is extensive, you may find the words listed below to be of great help as you set about your Adventure. Remember

SOME USEFUL WORDS

LOOK UP AT THE TREE

STEP UP THE STAIRS GET THE STAR FROM THE BOX

2. The use of full sentences e.g.

GET THE BOX OPEN THE BOX TAKE THE KEY

1. Stringing together of more than one command using a full stop (.) or a comma (,).

There are several new features which have been introduced in Robin of Sherwood to help you interact more easily with your computer.

SOME USEFUL NEW FEATURES

You're on your way!

just outside (OO HALLWAY)

DOOR), try the key in the lock (UNLOCK DOOR), and move down the hallway that's carrying them. As for your next series of moves, you might want to go to the door (GO

By adding the key and the stamp, they are stored for later use as you are in effect. The computer will answer "OK" each time and you will have what you need

GET STAMP

and then

GET KEY

COMPOND command something that your computer can't understand. Try again this time asking for the objects separately. You type

ROCK'N WRESTLE

MELBOURNE HOUSE
10 HIGH STREET HAMPTON WICK KINGSTON-UPON-THAMES
SURREY KT1 4DB INTERNATIONAL TEL. + 44 1 943 3911

CONCEPTION ET DESIGN DU JEU
GREGG BARNETT ET DAMIAN WATHAROW

DESIGN ET PROGRAMMATION POUR L'AMSTRAD
AMIAN WATHAROW, CAMERON DUFFY ET SEAN WATHAROW

GRAPHISMES
GREG HOLLAND ET FRANK OLDHAM

© BEAM SOFTWARE 1986

SINGLE CASSETTE PACK

Amstrad

CPC

Schneider

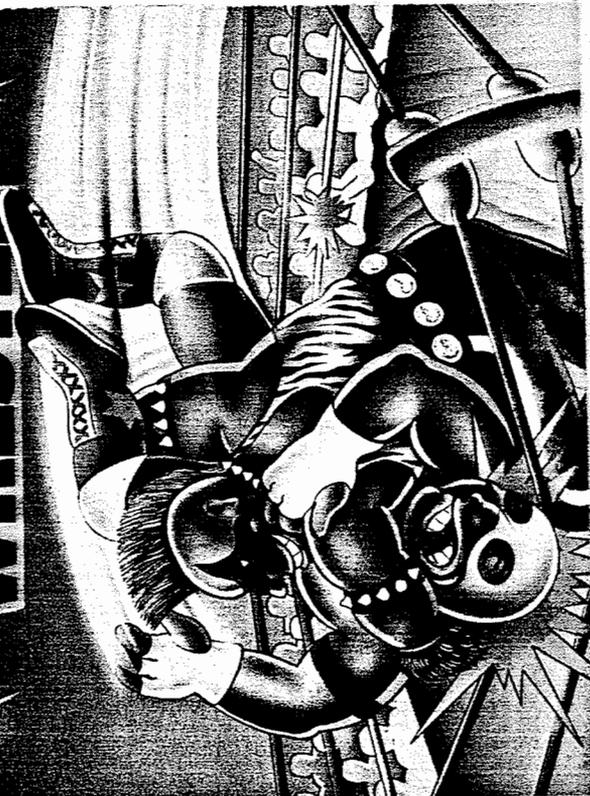
CASSETTE

Amstrad
Schneider



Melbourne
House

ROCK'N WRESTLE



ROCK'N WRESTLE



CRITIQUES SUR LA VERSION DU C64

"Rock 'N Wrestle possède cette dimension supplémentaire la profondeur. Lorsque Flying Eagle bondit des supérieures, c'est l'une des manœuvres les plus passionnantes que j'ai vues sur les jeux du C64. Un jeu extrêmement satisfaisant qui se rejoue à loisir".

"Un succès de technique"

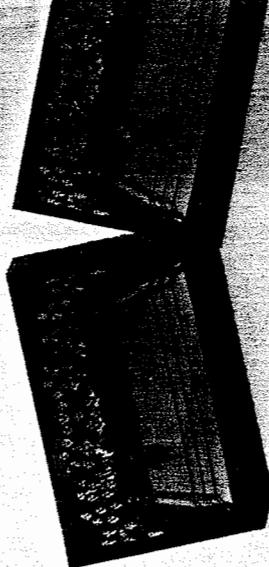
Popular Computing

"Une des premières simulations de sports tri-dimensionnelles vous permet d'effectuer 25 manœuvres différentes".

Your

"Est promis au même succès qu'Exploding Fist".

Computer Trade



Pressez la touche CTRL pour sélectionner le jeu.

Pressez la touche Majuscules pour choisir de jouer à 1 ou 2 joueurs.

Utilisez la touche de Tabulation pour sélectionner soit:

- le joueur de gauche avec le joystick et le joueur de droite avec le joystick aussi.
- le joueur de gauche avec le joystick et le joueur de droite avec le clavier.
- le joueur de gauche avec le clavier et le joueur de droite avec le joystick.

DISTRIBUTION

Conception et design du jeu - Gregg Barnett et Damian Watharow.

Design et programmation pour l'Amstrad - Damian Watharow, Cameron Duffy et Sean Watharow.

Graphismes - Greg Holland et Frank Oldham.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Placez la cassette dans le magnétophone et assurez-vous qu'elle est bien rembobinée jusqu'au début.
2. Pressez simultanément la touche CTRL et la petite touche ENTER.

3. Pressez la touche PLAY sur le magnétophone.

4. Le jeu se chargera alors et se mettra en marche automatiquement.

5. Dans l'éventualité peu probable d'une erreur de chargement, rembobinez légèrement la cassette et pressez la touche PLAY. Si les erreurs persistent, il est possible que votre magnétophone ait besoin d'être réajusté.

6. Au cas des plus improbables d'un défaut de fabrication d'origine, renvoyez le jeu complet aux éditeurs "Melbourne House Publishers", à l'adresse la plus proche de votre lieu d'habitation. Voir liste ci-jointe. Nous serons heureux de remplacer le jeu. **SURTOUT NE RAMENEZ PAS LE JEU A L'ENDROITE OU VOUS L'AVEZ ACHETE.**

(Cette clause spéciale n'affecte aucunement vos droits statutaires)

NÖRGE

VALG AV MULIGHETER :

Shift (skifte): begynn spillet.

Caps lock (bare store bokstaver): veksling mellom spill med 1 spiller og 2 spillere.

Tab (tabulering): veksling mellom venstre spillers stikke og høyre spillers stikke.

venstre spillers stikke og høyre spillers tastbord.

venstre spillers tastbord og høyre spillers tastbord.

ANERKJENNELSE:

Spillebegrep og design - Gregg Barnett og Damian Watharow.

Amstrad design og programmering - Damian Watharow, Cameron Duffy, Sean Watharow.

Grafikk - Greg Holland og Frank Oldham.

ILEGGING:

1. Legg kassetten på kassettpilleren - pass på at den er spolt helt tilbake.

2. Trykk ned CTRL-tasten og den vesle ENTER-tasten - samtidig.

3. Trykk ned PLAY på kassettpilleren.

4. Spillet blir da lastet og går automatisk.

5. Hvis det mor formodning skulle oppstå feil ved lastingen, spilles båndet tilbake, og PLAY trykkes ned. Hvis feilen ikke forsvinner, kan spilleren trenge justering.

6. I tilfelle av svikt eller feil - som er meget lite sannsynlig - returneres hele enheten til nærmeste Melbourne House Publishers, se adressene under, og vi skal erstatte den. **IKKE SEND DEN**

TILBAKE TIL DET STED HVOR DEN BLE KJOPT.

(Ovennevnte pavriker på ingen måte kjøperens lovfestede rettigheter).

DEUTSCH

AUSWAHLMÖGLICHKEITEN

Schalten: Spiel beginnt

Umschalten auf Grossbuchstaben: Wählen Sie zwischen dem Spiel für einen und zwei Spielern.

Tabulator: Wählen Sie zwischen:

Linker Spieler Steuerknüppel und rechter Spieler Steuerknüppel

Linker Spieler Steuerknüppel und rechter Spieler Tastatur

Linker Spieler Tastatur und rechter Spieler Tastatur.

VERDIENSTE

Spielkonzept und Design - Gregg Barnett und Damian Watharow

Amstrad Design und Programmierung - Damian Watharow, Cameron Duffy, Sean Watharow

Graphische Gestaltung - Greg Holland und Frank Oldham

ANWEISUNGEN ZUM AUFLADEN

1. Legen Sie die Kassette in das Chassis und stellen Sie sicher, dass Sie ganz zurückgespult ist.

2. Drücken Sie die Taste CTRL und gleichzeitig die kleine Taste ENTER.

3. Drücken Sie PLAY auf dem Chassis.

4. Das Spiel lädt sich nun auf und läuft automatisch ab.

5. In dem unwahrscheinlichen Fall eines Fehlers beim Aufladen, spulen Sie das Band leicht zurück und drücken Sie PLAY. Falls Fehler häufiger vorkommen sollten, muss das Band eventuell neu ausgerichtet werden.

6. Im äusserst unwahrscheinlichen Fall eines tatsächlichen Fehlers, retournieren Sie bitte das vollständige Paket an Melbourne House Publishers an die für Sie am nächsten liegende aufgeführte Anschrift. Wir ersetzen es Ihnen gerne. **BITTE RETOURNIEREN SIE ES NICHT AN DEN KAUFORT.**

(Hierdurch werden Ihre gesetzlichen Rechte nicht beeinträchtigt).

ROLAND AHOY!

LOADING INSTRUCTIONS

Reset computer by holding down CTRL,SHIFT and ESC keys together in that order. Place cassette into Datacorder. Rewind tape to beginning then press STOP/EJECT once. Press CTRL and small ENTER keys simultaneously then press PLAY followed by any key. This program will take about 4 1/2 minutes to load.

AMSOFT JY1 Joystick compatible.

The object of the game is for the pirate ship, commanded by ROLAND the intrepid adventurer, to collect items of treasure from 'Golden Harbour', and take these to the hidden cave at 'Treasure Cove'. To achieve this, it is necessary to sail the ship to 'Powder Quay' and to collect cannon balls in order to destroy the boom which protects the harbour entrance.

The ship may enter the harbour only when a sufficiently large hole has been blasted.

Each journey must visit the three areas shown on the map i.e. Powder Quay, Golden Harbour and Treasure Cove. Beware of the many dangers awaiting the unwary which include mines, spiders and fire balls. You have four lives.

AMSOFT



AMSOFT

Roland Ahoy!

Computer
smith

SOFT
192

AMSOFT
BRENTWOOD HOUSE
169 KINGS ROAD
BRENTWOOD
ESSEX
CM14 4EF

Roland Ahoy

TO PLAY

After loading, press the DEL key and the ship is now under your control, in the Map Scene.

To move the ship up, down, left or right use either the AMSOFT JY1 Joystick or the cursor control keys.

To move from the map to another scene, you must dock the ship against the quays (the grey zones). Your first visit must be to Powder Quay to collect ammunition. After Roland has collected ammunition, he must move as far as possible to the left and then jump on board using both the fire button and left direction simultaneously. The map will then reappear with the ship in the appropriate position.

To fire a cannon ball or to make Roland jump upwards, press the joystick button or the key marked X on the keyboard. To make Roland run left or right use the joystick or the left and right cursor control keys.

After losing a life, the boom is rebuilt, but Roland retains the ammunition and treasure that is on board the ship.

After treasure has been deposited at the back of the cave, or has been stolen from the harbour, Roland boards the ship automatically as he reaches it. The game then returns to the map scene and you must repeat the sequence to obtain further items of treasure. There are many items of treasure which are stolen one by one. After obtaining three of a kind a new treasure appears in the harbour.

NOTE: The program prevents the moves below, so no cheating is possible!

Once you have collected cannon balls, you may only use them to fire at the boom. Firing is not possible at point-blank range.

You may not enter Powder Quay with ammunition or treasure.

You may not enter the harbour with treasure.

You may not visit Treasure Cove without treasure.

Roland in the Caves

Ladeanweisung

Zuerst den Computer vollständig zurücksetzen, indem Sie nacheinander die Tasten (CTRL), (SHIFT) und (ESC) gedrückt halten. Danach die Diskette in das Laufwerk einlegen und mit dem Befehl RUN „programmname“ (siehe Etikett auf der Diskette) starten.

Roland in den Höhlen

Sie befinden sich in der fernen Zukunft, im Jahre 2464 (nach Christus), und Ihre Raum-Zeit-Maschine ist auf einem fremdartigen Planeten gelandet. Weil Sie von neugieriger Natur sind, haben Sie sich entschlossen, ihn zu erforschen. Man hat Sie mit einer speziellen Art von Kraft ausgerüstet, die Ihnen bei der Erforschung fremder Planeten hilfreich sein kann. Sie sind außerdem in der Lage, die Gestalt der Fremdwesen anzunehmen. Auf diesem geheimnisvollen Planeten von Ichorus befinden sich winzige, flohähnliche Lebewesen mit erstaunlicher Sprungkraft. Aber während Ihrer Erkundung stolpern Sie unerwartet und fallen – tiefer und immer tiefer – durch einen dunklen Schacht in eine seltsame Höhle. Sie sind völlig umgeben mit fleischfressenden Pflanzen, ganz zu schweigen von dem hungrigen Pterodactyl...

Sie müssen diesen Gefahren ausweichen. Also nutzen Sie Ihre Sprungkraft, um sich gegen Ihre Feinde zu wehren, bis Sie schließlich aus der unheilvollen Höhle entkommen können! Aber Sie sind auch dann nicht in Sicherheit, denn das Schicksal schlägt erneut zu! Sie fallen wieder hinab, aber diesmal haben sich die fleischfressenden Pflanzen vervielfacht und wollen Sie keinesfalls entkommen lassen. Viel Glück!

Falls Sie dennoch aus der Höhle entkommen sollten, wird die Punktzahl mit einer Zahl multipliziert, die von der Schwierigkeitsstufe abhängig ist.

Steuerung

- G = Start des Spiels
- Z = Sprung nach links
- / = Sprung nach rechts
- ◀ = Verschieben des Bildes (Cursor Tasten)
- A = Aus (Ende des Spiels)

Wenn die Z – oder die / – Taste gedrückt wird, erscheint am oberen linken Ende des Bildschirms eine Kraftanzeige. Die Menge an Kraft, die erscheint, wenn die Taste losgelassen wird, bestimmt die Stärke des Sprungs. Links von der Kraftanzeige befindet sich die Punktzahl. Diese beginnt bei 100 und verringert sich bei jedem Sprung.

© INDESCOMP

Wenn die Z - oder die / - Taste gedrückt wird, erscheint am oberen linken Ende des Bildschirms eine Kraftanzeige. Die Menge an Kraft, die erscheint, wenn die Taste losgelassen wird, bestimmt die Stärke des Sprungs. Links von der Kraftanzeige befindet sich die Punktzahl. Diese beginnt bei 100 und verringert sich bei jedem Sprung.

© INDESCOMP

Roland in der Zeit

Der arme Roland ist durch einen üblen Streich des hinterhältigen Maestro auf der Erde gestrandet. Die Kristalle, die die komplizierte Steuerung seines brandneuen Anti-Materie-Raum-Zeitschiffes übernehmen, sind in der Vergangenheit und Zukunft der Erde verstreut. Ihre Aufgabe ist es, Roland durch die verschiedenen Zeitebenen der Erde zu führen und die Kristalle zu suchen, damit er wieder nach Hause fliegen kann, um sich an seinem Erzfeind zu rächen. Wenn Sie auf den verschiedenen Schauplätzen sind, müssen Sie auf die vielen Gegenstände und Kreaturen aufpassen, die Sie vernichten wollen. Es wird alle Ihre Fähigkeiten und Nerven beanspruchen, die 53 Schauplätze zu durchsuchen, in denen die Kristalle versteckt sind. Glücklicherweise haben Sie Regenerationstanks in Ihrem Fahrzeug, die Sie aber nur neunmal benutzen können. Viel Glück!!! Mögen Sie die Zeitgötter in Ihrer Aufgabe unterstützen.

Steuerung

Aktion	Tastatur	Joystick
Links	Q oder ⌘	Links
Rechts	W oder]	Rechts
Springen	Leertaste	Feuer
Musik Ein/Aus	Große Entertaste	
Anhalten des Spiels	H	
Starten des Spiels	Irgendeine Taste	
Beenden des Spiels	Copy-Taste	

© GEM SOFTWARE

Tastaturbelegung:

A = nach oben
Z = nach unten
= nach links
= nach rechts
Leertaste = feuern
H = halten
S = Start

© JAN BEYNON

WARNUNG

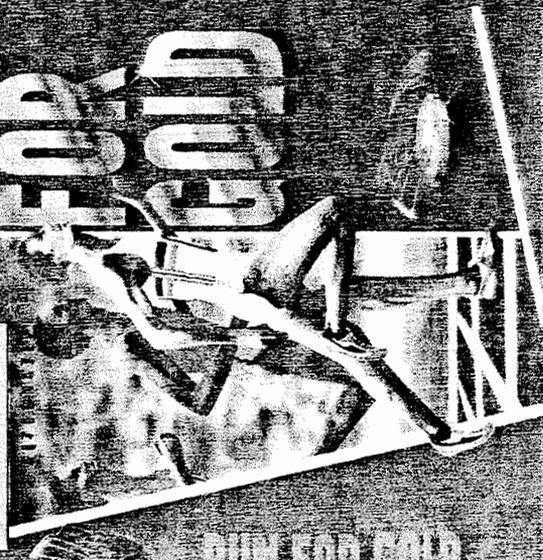
Diese Programme sind durch nationale und internationale Copyright-Rechte geschützt. Es ist daher unzulässig, die Programme oder Teile daraus zu kopieren. Die Programme wurden nur zur Benutzung als Spiel verkauft. Sie dürfen weder getauscht, verliehen, weiterverkauft oder zu Sendezwecken verwendet werden. Des Weiteren ist es verboten, die Spiele nachzumachen, sie zu kopieren oder in eine Softwarebibliothek aufzunehmen. Sie dürfen nur in der vom Hersteller genehmigten Art vertrieben werden. Jede Zuwiderhandlung wird gerichtlich verfolgt.

nummer 19 1/me

RUN FOR GOLD



RUN FOR GOLD



Each player
shown may be
shown machine
reproduction of game.



ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED
 101, 102, 103, 104
 INDUSTRIAL ESTATE
 PONTEFRAC
 WEST YORKSHIRE WF8 2LN
 TELEFAX 0537 760241
 TELEPHONE 0577 797777



RUN FOR GOLD

Loading instructions:—
 Hit CTRL ENTER together,
 then press PLAY then any key.

The Challenge

The ultimate challenge for middle distance runners: to win the Olympic Gold against the world's top athletes AND to break the world record in three events—400m, 800m and 1500m.

Run For Gold allows you to train two runners for this task: both a 400m runner and a 800m/1500m runner. There are four major championship finals: first Crystal Palace, then the European Championships, thirdly the World Championships and finally the Olympics.

Your runners will have to race in local meets in order to gain entry to each of these finals. But there are forty other runners who share your dream of Olympic Gold. Each runner uses individual, realistic tactics. And, as you improve, so they will improve and the harder it will become to qualify for major championships. As you strive for the world record, so they will also strive for the same goal. The race for gold is on.

PROGRAMMERS— If you have written a basic programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties. Your programme could be in the shops within 3 weeks of SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE, Units 3 & 4 Ballygate Industrial Estate, Ponterfoot, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme within 4 days.

© Alternative Software Limited, 1987

199 RANGE

AMSTRAD AMSTRAD

Game Options:—

Run for Gold level 1—You control your runner's pace. The computer will keep your runner in his lane but you will have to steer him into another lane.

Run For Gold level 2—You control your runner's pace and you have full control of his steering. Steering the runner is tricky so it is recommended that you start on level 1.

Demonstration—The computer controls your runner by way of demonstration.

Specifying your runners.

The next screen allows you to specify your runners. If you are using the program for the first time or if you want to use 2 new runners, choose 'Name two new runners'. If you want to use runners previously saved on cassette, choose 'Load runners from tape'.

Loading runners from tape—Replace the program cassette with the cassette that contains your previously saved runners and rewind. Press **PLAY** on your recorder and **ENTER** to start loading. Press **ESC** to abort loading.

Naming two new runners—Type in a name for the runner to compete in the 400m event and press **ENTER**.

Then type in a name for the 800m and 1500m runner, and press **ENTER**. To correct mistakes press **DEL**.

Choosing an event

Press **SPACE** to highlight the event.

When the event you require is highlighted, press **ENTER**.

Saving your runners

Insert a blank cassette into the tape recorder and press **ENTER**. Then press **RECORD** on the tape recorder to start saving. When the runners have been saved, press **ENTER**.

Checking your position during a race

To see how you are doing in the race, press **E**. Your runner is indicated by a small arrow. Your lane number flashes. Press **E** or any of the pace or steering keys to continue your race.

You will be disqualified for:

- Making 2 false starts in the same race.
- Steering off the track.
- Moving out of your lane in the 400 metres.
- Moving out of your lane before the 700 metre mark in the 800 metres.

Use of a joystick

Use your joystick as follows:

- UP** — Increases pace (Same as **O**)
- DOWN** — Decreases pace (Same as **N**)
- LEFT** — Steer left (Same as **I**)
- RIGHT** — Steer right (Same as **P**)
- FIRE** — Starts the runner (Same as **Q**)

Summary of keys

SPACE Highlight options

ENTER Chooses highlighted option

Q Start

O Increase pace

N Decrease pace

I Steer left

P Steer right

E Check your position

ESC Reselect option/start program

Ladeanweisung

Zuerst den Computer vollständig zurücksetzen, indem Sie nacheinander die Tasten (CTRL), (SHIFT) und (ESC) gedrückt halten. Danach die Diskette in das Laufwerk einlegen und mit dem Befehl RUN „programmname“ (siehe Etikett auf der Diskette) starten.

Roland am Seil

Sie haben ein gewaltiges, dunkles und geheimnisvolles Grabmal betreten. Sie befinden sich direkt im untersten Stockwerk des Grabmals und müssen sich bemühen, den Weg nach oben durch dieses Labyrinth zu finden, während Sie auf viele feindliche Lebewesen treffen, die vorhaben, Sie zu fangen. Seien Sie tapfer und furchtlos, wenn Sie auf Ihrem Weg durch zahlreiche Stockwerke klettern.

Aber Achtung...

Ihre Kraft wird nachlassen, wenn Sie Monster, Säuretropfen, Mumien, Ratten, Skelette, Geister oder Fledermäuse berühren.

Ihre Kraft ist zusammen mit anderen Informationen am unteren Ende des Bildschirms dargestellt.

- STR = übriggebliebene Kraft
- SC = Punkte
- L = Stockwerk im Grabmal
- B = Munition
- S = Spielstadium (bis 4)

Als unerschrockener Roland sind Sie in der Lage, über Ratten zu springen, um ihnen zu entkommen und sich gegen Mumien, Skeletten oder Fledermäuse mit dem Revolver zu verteidigen, wodurch diese unausweichlich getötet werden. Die Geister werden durch Schüsse lediglich erschreckt und es gibt vor ihnen kein Entrinnen. Ihre einzige Möglichkeit, Kraft zurückzugewinnen, besteht darin, die Gefäße mit dem Lebenselixier aufzusammeln, die in den Stockwerken des Grabmals versteckt sind, oder mehr Munition anzuhäufen. Seien Sie auf der Hut, wenn Chamäleons die nahen Wände auf und ab huschen. Sie können an ihnen vorbeikommen ohne Kraft zu verlieren, wenn Sie das Seil auf der gegenüberliegenden Seite benutzen, aber auch die Chamäleons können die Seite wechseln.

Sie werden mit Punkten belohnt, wenn Sie beim Töten der Monster erfolgreich waren, bzw. Schätze sammeln und Sie bekommen einen Bonus, wenn Ihr letztes Ziel erreicht ist und Sie FREI sind!

Punktetabelle

Für jedes erschossene Monster	200
Für jedes gesammelte Schatzstück	500-2000
Für das Herauskommen	5000
Bonus für jedes gesammelte Schatzstück beim Herauskommen	1000

Rolland's

Steuerung

Cursorasten oder Schneider Joystick JY1	
↖ oder links	= nach links laufen
→ oder rechts	= nach rechts laufen
↗ oder hoch	= Seil hochklettern oder springen
↘ oder runter	= Seil herunterklettern
↵ oder Feuerknopf	= Schuß abfeuern

Rolland's

© INDESCOMP