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 Lebenselexier 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

Steuerung

Cursortasten	oder	Schneider Joystick JY1	
⬅	oder	links	= nach links laufen
➡	oder	rechts	= nach rechts laufen
⬆	oder	hoch	= Seil hochklettern oder springen
⬇	oder	runter	= Seil herunterklettern
Copy	oder	Feuerknopf	= Schuß abfeuern

© INDESCOMP

Roland an Ehe Kopf

SABOTEUR von Clive Townsend.

Fuer Joystick oder selbst definierbare Tastenkontrolle.

LADUNGSANWEISUNGEN

Die Kassette in den Tonabnehmer legen und zurueckpulen. Die SPIEL Taste auf dem Tonabnehmer druecken, dann, waehrend Sie Ihre gruene CTRL Taste auf Ihrem Amstrad runter halten, druecken Sie die kleine blaue ENTER Taste (bei den Nummer tasten) und dann druecken Sie die SPACE (Abstand) Taste um die Ladung zu beginnen. (NB: Wenn Sie einen DISK DRIVE haben muessen Sie den Befehl TAPE geben bevor Sie anfangen)

NORMALE STEUERUNGEN

A	Joystick hoch	hoch klettern falls auf der Leiter, oder treten falls still stehend
Z	Joystick runter	die Leiter herunter klettern, oder sich ducken falls still stehend
M	Joystick rechts	nach rechts gehen
N	Joystick links	nach links gehen
SPACE	Joystick Feuer	Gegenstand werfen, gebrauchen oder nehmen, schlagen wenn kein Gegenstand zu Haenden.

NB Wenn sie die HOCH - Steuerung zur gleichen Zeit druecken wie die nach rechts oder links Steuerung, werden Sie seitwaerts springen. Die Groesse des Spunges haengt davon ab, ob Sie rennen oder still stehen wenn sie HOCH - Steuerung druecken. In einen Raum mit niedriger Decke KANN MAN NICHT treten oder springen.

NB Mit der WERF - Steuerung alleine wirft man in horzontaler Richtung. Wenn man beim werfen zielen will, muss man die HOCH oder RUNTER - Steuerung zur gleichen Zeit druecken wie die WERF - Steuerung. Dadurch wirft man den Gegenstand entweder hoch oder herunter, in einem Winkel von 22 Grad.

NB Falls sie die WERF - GERBRAUCH Steuerung benutzen wenn ein Gegenstand in Ihrem NEAR DISPLAY ist, dann wird der NEAR (NAH) - Gegenstand ein HELD (HALT) Gegenstand und wenn Sie zu der Zeit einen HELD (HALT) - Gengenstand hatten, wird daraus ein NEAR (NAH) - Gengenstand. Dieser Austausch wird sich fortsetzen bis Sie von dem NEAR (NAH) - Gegenstand weggehen.

NB Die HOCH - Steuerung startet auch den Hubschrauber.

SCHNELL - START - ANWEISUNGEN.

Das Lager betreten. Vermeiden Sie Hunde und Waechter, und die Splittermienen, die von der Decke haengen, und durch ferngelenkte Kameras bedient werden. Gehen Sie hoch durch mehrere Etagen, dann ueber den Aufzugsschacht zur anderen Seite des Lagers. Um die Tueren aufzuschliessen muessen Sie die Computer Terminals benutzen. Dann geht es herunter zum Abwasserkanal. Auf dem Weg dorthin sollten Sie versuchen, eine verstecke Zeitbombe zu finden, und sie zum untergrundigen Computerzentrum zu tragen. Gebrauchen Sie die zwei Mini Zuege die die Abwasserkanaele mit dem Computerzentrum verbinden. Nehmen Sie die Zeit-bombe oder tauschen Sie sie mit dem Disk, dann fliehen Sie mit dem Hubschrauber, der auf dem Dach des Lagers steht. (Sie werden an den Eisenstangen hoch klettern und ueber Stuetzpfeiler springen muessen).

BILDSCHIRM-ANZEIGEN.

HELD DISPLAY. Die Halt-Anzeige zeigt den Gegenstand den Sie tragen oder den Sie werfen wollen. Bestimmte Gegenstaende, wie der Disk und die Bombe, kann mann nicht werfen, (aber ein Gegenstand kann hingelegt werden und fuer spaeter gehalten werden). Wenn man die WERF- oder GEBRAUCH Steuerung benutzt wenn der Bildschirm leer ist, oder nur der Disk oder die Bombe ist da, dann schlaegt man nur in die Luft.

NEAR DISPLAY. Die Nah-Anzeige zeigt Gegenstaende, die Sie aufheben oder gebrauchen koennen. Wenn Sie die WERF-GEBRAUCH-Steuerung benutzen wenn ein Gegenstand in dem NEAR DISPLAY ist, wird es mit dem HELP DISPLAY ausgetauscht. Die einzige Ausnahme sind Computer Terminals, die man gebrauchen kann um Tueren auf- oder abzuschliessen waehrend ein Terminal auf dem NEAR DISPLAY erscheint. Merken sie sich, dass nur einige Terminals wirklich die Tueren kontrollieren, die anderen haben Aufgaben die sie nicht beeinflussen werden. Wenn Sie eine Tuer entweder geoeffnet oder geschlossen haben waehrend Sie ein Terminal gebrauchen wird der NEAR DISPLAY seine Farbe aendern z. B. wenn Sie ein Terminal verlassen wenn es lila ist dann haben Sie ein Tuerschloss entweder auf- oder zugemacht. Man kann einen HELD(HALT)-Gegenstand nicht werfen oder gebrauchen so lange er in dem NEAR DISPLAY ist. Um die Zeitbombe zu schaerfen, muessen Sie sie mit dem Disk vertauschen, da wo der Disk ursprueunglich gewesen ist.

Am Anfang des Spieles wird der Zeitanzeiger (TIME DISPLAY) anzeigen, wieviel Zeit vorhanden ist den Disk zu finden, bevor seine Informationen an alle aussenliegenden Wachtstationen weiter gegeben wird, und dadurch wuerde Ihre Aufgabe fehlschlagen. Wenn es gelingt die Zeitbombe in den Platz zu legan wo der Disk ursprunglich gelegen hat, wird der Zeitanzeiger (TIME DISPLAY) anzeigen wieviel Zeit Sie noch haben, um mit dem Hubschrauber zu entfliehen. Man muss nicht den Disk holen oder die Zeitbombe setzen bevor man flieht, aber es wird besonders belohnt wenn man es tut.

PAY DISPLAY. Der Zahlungsanzeiger sagt wievel US-Dollar Sie verdient haben. Sie bekommen nichts wenn Sie die Hunde verletzen, und Sie bekommen nicht viel fuer das Toeten der Waechter. Sie erhalten grosse Sonderbelohungen wenn Sie es schaffen mit dem Disk zu entkommen nachdem Sie die Zeitbombe geschaerft haben.

Der rote Streifen unter dem PAY DISPLAY ist der Energieanzeiger der sagt, wieviel Energie vorhanden ist. Der Energiestand faellt wenn Sie angeschossen werden, wenn Sie verletzt werden, wenn Sie fallen oder gebissen werden. Aber er steigt wenn Sie still stehen. Wenn die Energie verbraucht ist, sterben Sie.

Kaempfen.

Die Hunde werden nach Ihren Fersen schnappen und dadurch wird der Energiestand sinken. Sie koennen ueber die Hunde springen, oder wenn Sie gemem sind, koennen Sie sie toefen indem Sie eine Waffe werfen, (dafuer muessen Sie die RUNTER-Steuerung benutzen um zu zielen).

Die Waechter stehen manchmal still und schauen in die falsche Richtung. Dann koennte es moeglich sein, wenn Sie ganz ganz langsam und leise sind, an Sie heranzukriechen oder auch leise den Raum zu verlassen. Alle Waechter werfen Messer, haben ein Gewehr (mit Gummikugeln geladen, denn Sie ziehen es vor, Einbrecher zu fangen anstatt zu toeten), und vielleicht werden Sie mit Haenden und Fuessen kaempfen, aber Sie werden nicht Ihre NINJA Ausbildung haben und werden deshalb nicht mit einem Schlag toeten koennen wie Sie. Wenn ein Waechter auf Sie schiesst oder ein Messer wirft, koennen Sie versuchen aus dem Weg zu ducken, aber im Ende werden Sie ihn toeten muessen oder Sie muessen fliehen. Denken Sie daran, dass Sie keinen Waechter treten koennen, wenn Sie in einem Raum mit niedriger Decke sind.

Die Waffe, die Sie werfen koennen, sind Messer, Shurikens (gespitzte Sterne die man wirft), Granaten, Ziegelsteine, Felsenstuecke und Rohrstuecke. Diese Waffen koennen Sie werfen wenn Sie in Ihrem HELD DISPLAY sind, und Sie zielen in dem Sie die RAUF oder RUNTER Steuerung zur gleichen Zeit benutzen wie die WERF-Steuerung. Sie koennen treten indem Sie die WERF-Steuerung benutzen wenn Ihr HELD DISPLAY leer ist.

Geschicklichkeitsstand.

Die Hoehe der Geschicklichkeit liegt daran wie lange Sie brauchen um auf Schuesse von den Waechtern und andere Angriffe zu reagieren. Je hoeher die Geschicklichkeit desto gefaehrlicher sind die Hunde, desto weiter muessen Sie die Zeitbombe tragen. (NB so lange Sie auf dem gleichen Geschicklichkeitsstand bleiben, wird die Zeitbombe immer auf dem gleichen Platz sein)

Punkte.

Hund getoetet	0	(also warum toeten?)
Waechter mit Waffe getoetet	100	
Waechter durch schlagen oder treten getoetet	500	(richtiger NINJA Stoff!)
Disk in gegebener Zeit gefunden	5000	
Zeitbombe mit Disk getauscht	5000	
Flucht (per Hubschrauber)	1000	(fit fuer den naechsten Kampf)
Flucht mit Disk (Sonderpreis)	5000	
Flucht mit Disk und Bombe geschaerft	10000	

ANDERE AMSTRAD SPIELE VON DURELL:

Combat Lynx	£8.95
Critical Mass	£8.95
Turbo Esprit	£8.95

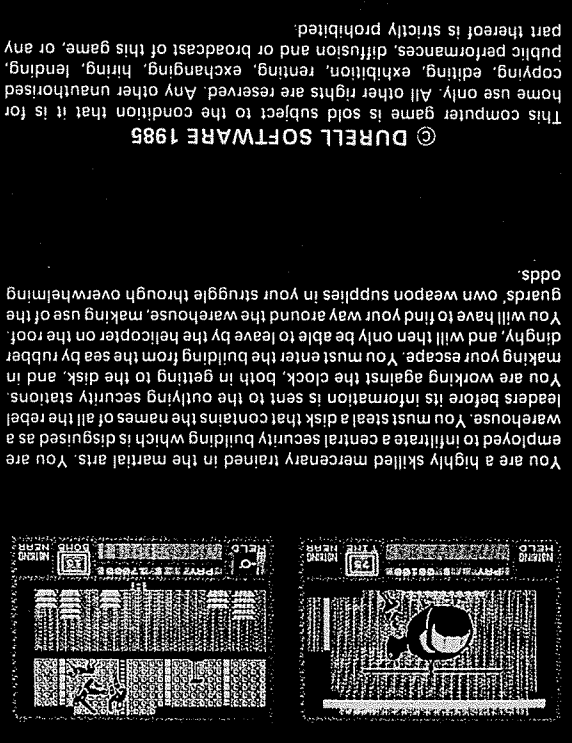
Diese und andere Titel werden im Maerz 1986 auf Disk zu erhalten sein.
Alle Preise sind 'frei Haus'.

AMSTRAD/SCHNEIDER

5 012460 00174

DURELL software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, Somerset TA1 4AB Telephone (0823) 54489

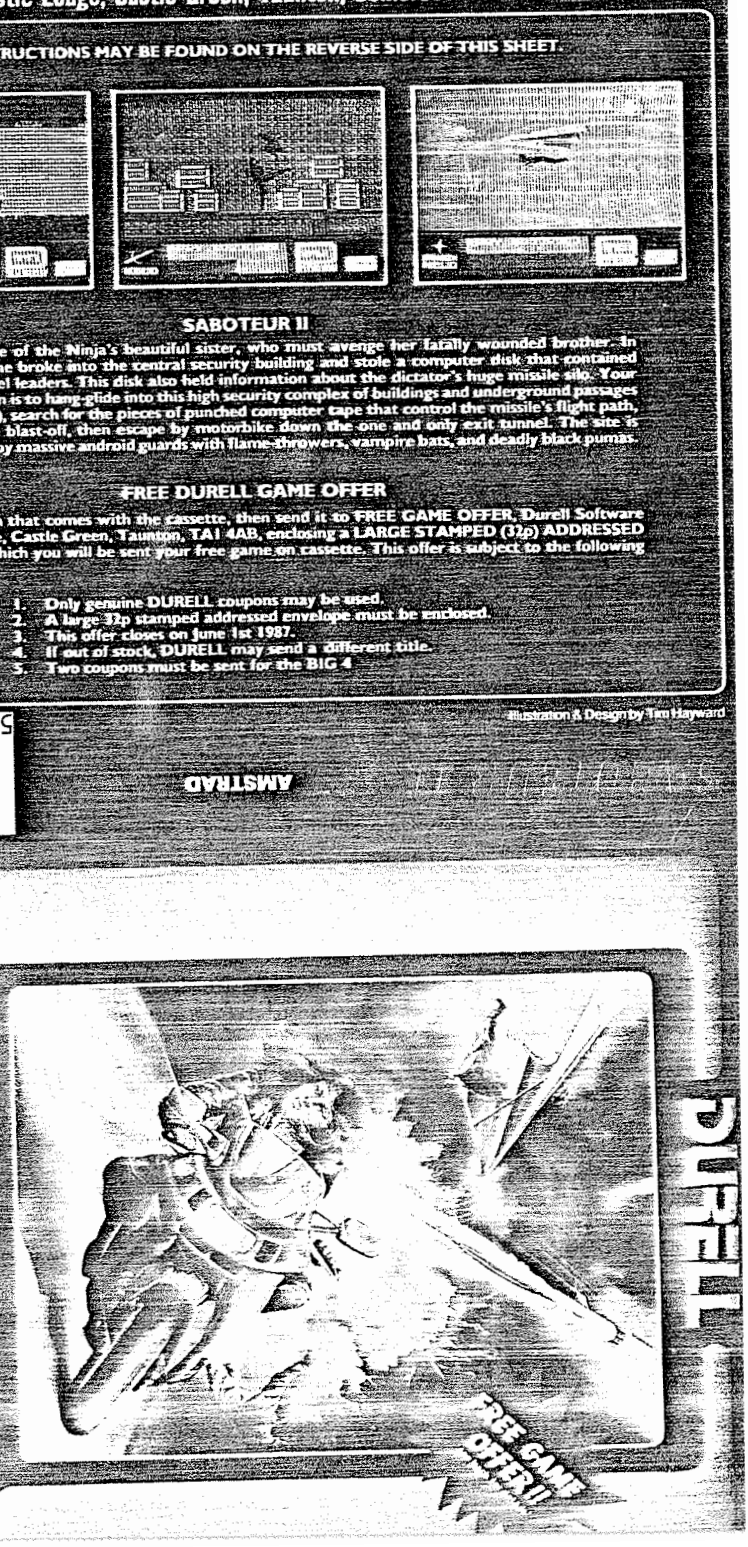
FULL INSTRUCTIONS MAY BE FOUND ON THE REVERSE SIDE OF THIS SHEET.
VOUS TROUVEZ LES INSTRUCTIONS COMPLETES AU DOS DE LA COUVERTURE.
GEBRAUCHSANWEISUNG AUF DER RUCKSEITE DIESES BLATTES.



You are a highly skilled mercenary trained in the martial arts. You are employed to infiltrate a central security building which is disguised as a warehouse. You must steal a disk that contains the names of all the rebel leaders before its information is sent to the outlying security stations. You are working against the clock, both in getting to the disk, and in making your escape. You must enter the building from the sea by rubber dinghy, and will then only be able to leave by the helicopter on the roof. You will have to find your way around the warehouse, making use of the guards' own weapon supplies in your struggle through overwhelming odds.

© DURELL SOFTWARE 1985
This computer game is sold subject to the condition that it is for home use only. All other rights are reserved. Any other unauthorised copying, editing, exhibition, renting, exchanging, hiring, lending, public performances, diffusion and or broadcast of this game, or any part thereof is strictly prohibited.

Illustration & Design by Tim Maynard



DURELL software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, Somerset TA1 4AB Telephone (0823) 54489

FULL INSTRUCTIONS MAY BE FOUND ON THE REVERSE SIDE OF THIS SHEET.

SABOTEUR II

You take the role of the Ninja's beautiful sister, who must avenge her fatally wounded brother. In "SABOTEUR 1" he broke into the central security building and stole a computer disk that contained names of the rebel leaders. This disk also held information about the dictator's huge missile silo. Your night-time mission is to hang-glide into this high security complex of buildings and underground passages (over 700 screens), search for the pieces of punched computer tape that control the missile's flight path, redirect it before blast-off, then escape by motorbike down the one and only exit tunnel. The site is guarded at night by massive android guards with flame-throwers, vampire bats, and deadly black pumas.

FREE DURELL GAME OFFER

Fill in the coupon that comes with the cassette, then send it to FREE GAME OFFER, Durell Software Ltd, Castle Lodge, Castle Green, Taunton, TA1 4AB, enclosing a LARGE STAMPED (32p) ADDRESSED ENVELOPE in which you will be sent your free game on cassette. This offer is subject to the following conditions:

1. Only genuine DURELL coupons may be used.
2. A large 32p stamped addressed envelope must be enclosed.
3. This offer closes on June 1st 1987.
4. If out of stock, DURELL may send a different title.
5. Two coupons must be sent for the BIG 4

DURELL FREE CASSETTE COUPON

Name .....

Address .....

.....

.....

.....

For: Spectrum [ ] Commodore 64 [ ] Amstrad [ ]

Free Game: [ ] SABOTEUR I [ ] CRITICAL MASS (not Amstrad)
[ ] DEEP STRIKE [ ] TURBO ESPRIT (not Commodore)
[ ] THANATOS [ ] BIG 4 (requires TWO coupons)
[ ] COMBAT LYNX [ ] SCUBA DIVE (not Amstrad)
[ ] HARRIER ATTACK [ ] FAT WORM (only on Spectrum)

Remember to enclose a large addressed envelope with a 32p stamp.

SABOTEUR II by Clive Townsend

,DING

tape in tape recorder (6128) or Datacorder (464) and rewind to start. Switch computer off, then back gain. While holding down the CTRL key press the ENTER key (6128) or SMALL ENTER key (464). press the PLAY tape control, and finally press the SPACE-BAR to start loading.

NDARD CONTROLS

Joystick UP	CLIMB UP, or KICK if still
JoystickDOWN	CLIMBDOWN, or DUCKif still
Joystick RIGHT	MOVE RIGHT
Joystick LEFT	MOVE LEFT
E Joystick FIRE	THROW/USE/TAKE object, or PUNCH if none

press MOVE + UP you will perform a RUNNING JUMP.

press MOVE + PUNCH you will perform a FLYING KICK.

)W + UP or THROW + DOWN will AIM your throw.

TAKE when there is an object in your NEAR DISPLAY, and the NEAR object will become HELD.

Drops you from the HANG-GLIDER.

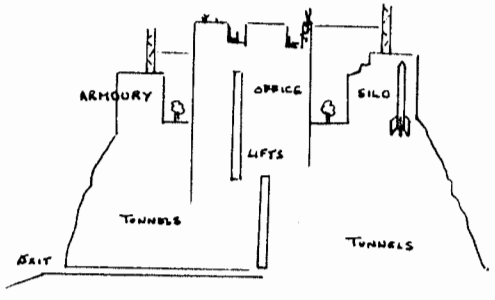
ows you to climb onto and start the MOTORBIKE, providing you are standing next to the seat and the same direction as the bike.

DOWN when you are standing in the centre of a LIFT platform starts it moving.

perates the control TERMINALS.

COMMAND CENTRE

ictator's new command centre and office complex is being built on top of a mountain filled with ground tunnels and caverns. An armoury building is on the top left of the mountain, and a missile silo he top right. The central top area is still being developed. There is only one way out of the mountain, is the long entrance tunnel on the bottom left, sometimes protected by an electrified perimeter fence. te covers over 700 computer screens. On the stolen disk, the rebels have found a small outline map...



QUICK START INSTRUCTIONS

Drop into building. Watch out for pumas and android guards. Search through the command centre for boxes of supplies (these contain the objects that appear in your HELD display). Check each box for pieces of PUNCHED TAPE (and remember its location for later games). You get paid for killing guards and pumas, collecting tape, and escaping. Get down towards the bottom centre of the underground caves (use the lifts if time is short) where you will find a motorbike on which you can drive to safety.

SCREEN DISPLAYS

The HELD DISPLAY shows the object that you are carrying and ready to throw.

The NEAR DISPLAY shows nearby objects that you can pick-up or use. If you press the TAKE control when an object is shown in the NEAR DISPLAY it gets swapped with your HELD DISPLAY. The objects are mainly stored in boxes, some of which may be filled with many items. Each time you press the THROW/USE control you will swap the object at the top of the box with your current object which goes to the bottom. Some items cannot be seen distinguished in the dark and are shown as QUESTION MARKS. If you take one and it is punched tape it will automatically be added to your collection, otherwise it will be some kind of throwable weapon (eg. a rock) and will go into your HELD DISPLAY. Search through ALL THE OBJECTS in a box (when the word "NEAR" will change colour) to check for punched tape. Note that these boxes will be in the same place with the same objects at the start of all missions, so use a low skill level to find their location in the building. When a box is empty your NEAR DISPLAY will show the top of the box with an arrow above it.

The TIMER ticks down the time till the missile fires. On higher skill levels (or "selected missions") you will need to collect sufficient punched tape to be able to operate the terminal next to the missile before blast-off, in order to redirect its flight path (and score a large bonus). If you care for your life (and extra pay) you should also try to escape before blast-off.

The PAY DISPLAY shows your earnings in US dollars. You get paid for collecting punched tape, redirecting the missile (by using the control terminal next to it), fighting with pumas and guards, and escaping.

The RED BAR below the PAY DISPLAY shows your energy level. This will go down when you get burned, when you fight, fall, drown or get bitten; but it will go up if you stand still. If you run out of energy you die.

Pieces of PUNCHED TAPE will appear one piece at a time between the pay display and your energy display. When you have enough pieces to redirect the missile the last one changes colour to GREEN. On skill level 1 you are not asked to redirect the missile, so all the tape you collect will be white.

CONTROL TERMINALS

In various parts of the complex you will find computer control terminals (waist high) which sometimes have a video display on the wall behind them (not in the caves). Move to the centre of a terminal and press the USE control to operate it. Terminals control the lifts, the missile, and the electrified perimeter fence.

FIGHTING

The PUMAS will snap at your heels and cause your energy to run down. You may jump over them, or kill them either by throwing objects at them (remember to press the DOWN control at the same time as the THROW control), or by crouching down and punching them in the teeth. It is rumoured that the dictator also uses vampire bats.

All the ANDROID GUARDS have throwing knives, a flame-thrower, and may resort to unarmed combat (punching and kicking). They are inhuman, very strong, and unlikely to be killed by a single blow. Try throwing a knife at them first, then give a hard flying-kick, followed by a couple of low punches. If a guard throws a knife at you or shoots at you, you can DUCK down out of the way, or try to somersault out of trouble. They can't follow you over a change in floor level. It is rumoured that the dictator has a source of infinite energy somewhere deep underground.

SKILL LEVELS

Unless a friend tells you the code words, you will only be able to play at the lowest skill level until you have completed that mission successfully. After c mission you are given the code word for the next more difficult one.

The skill levels or "missions" require you to complete increasingly more hazardous tasks and pieces of tape (14 maximum).

SCORE

Puma hit	20
Puma killed	100
Guard hit	20
Guard killed	100
Redirect missile	5000
Escape	5000
Bonus for completing mission	10000

OTHER GAMES BY DURELL

£9.95	BIG 4	(Combat Lynx, Critical Mass, Saboteur I, and Turbo Esprit)
£9.95	DEEP STRIKE	
£9.95	THANATOS	
£7.95	SIGMA 7	(with free game coupon)
£8.95	COMBAT LYNX	
£8.95	TURBO ESPRIT	
£8.95	SABOTEUR I	

DISKS for **£9.95** are available by **MAIL ORDER** for BIG 4, DEEP STRIKE, THANATOS an Their normal RRP is £11.95.

Postage and Packing included in the price. Send cheques and Postal Orders to Durell Sales L Lodge, Castle Green, TAUNTON, TA1 4AB, England.

Both SABOTEUR II and SIGMA 7 include the DURELL FREE GAME OFFER coupons - you coupons to get a free copy of the BIG 4.

.C. **DURELL SOFTWARE 1987**

This computer game is sold subject to the condition that it is for home use only. All other rights a Any other unauthorised copying, editing, exhibition, renting, exchanging, hiring, lending, public pe diffusion and or broadcast of this game, or any part thereof is strictly prohibited.

£100 REWARD. If your copy of this game does not have a blue plastic cassette body with the wo embossed in the plastic on one side, and does not have the word DURELL written on the lead the tape, then it is a forgery. Please send any suspected forgeries to Durell Software Ltd. C Castle Green, Taunton, TA1 4AB, Somerset, England with your name, address, and the name of the person who supplied you with the forgery. You will be sent a genuine replacement copy a of £100 if you information leads to a successful prosecution.

SABRE WULF

The Happening

Down and down I plunged, through Rocky Glades, Steep Ravines and Shady Hollows... No grip, no footholds, slipping, tumbling, spinning, darker and darker, deeper and deeper. Glinting eyes, clutching hands, clasping claws, clawing my all, as I swiftly twist and tumble onwards.
Darker and darker, deeper and deeper. It is the end that I fear, of this untroden voyage... to where I do not know...
AARRRGGGG... THUDDD...
Fall and end meet on soft mossy soil... with weapons drawn and senses full I move quickly and quietly around the mounded clearing... All safe except a message... An ancient warning etched deep into the lifeless stone.

The Warning

THY PATH IS LONG SO TREAD WITH CARE
BEWARE THE WULF AND PASS HIS LAIR
DANGER THREATENS ALL AROUND
SO TAKE YE FROM THIS HIDDEN MOUND
TO FREE THEE FROM THIS SUNKEN GATE
BY WAY OF CAVE OR MEET THY FATE
AN AMULET TO SEEK THY WILL
'TWAS SPLIT BY QUAD AND HIDDEN STILL
PASS THE KEEPER WROUGHT WITH HATE
TO GAIN AN ENTRANCE TO THE GATE
THE PIECES LOST MUST THEE AWAS
FOR IF NO CHARM THEN NONE SHALL PASS

The Exploration

I edge through the shady mounded clearing and on through the dense thickets of hot house rain forest undergrowth, of sorts I cannot tell, and wait... and listen... Distant rumblings of heavy feet crashing, large animals leap from the damp green stubble, to fight and kill.
I stay hidden... The rumblings grow louder and louder as a huge Goliath animal crashes past, horns swiping and tail lashing, still I hide as its thunderous noise dies away.
All was clear as I leapt over the clumps and onto the well trodden pathway, its deep ruts and prints reveal the multitude of life forms inhabiting this hollow. Danger threatens so I should move quickly...
But Where???

The Expedition

Wide eyed, I stare, as the dense surroundings reveal their hidden secrets... Strange food orchids suddenly bloom, their staining toxins, strong on the air, then, in an instant, are gone. Hunters, killers, vampire bats and huge beasts spring forth from the very ground, swimming, slithering, diving and crawling... I must hide... Stay safe... With weapon strong and cunning nature, I will survive...

Controlling your Explorer

KEYBOARD CONTROLS
LEFT Your Explorer will move left using the Q key.
RIGHT Your Explorer will move right using the W key.
DOWN Your Explorer will move down using the E key.
UP Your Explorer will move up using the R key.
STAB/SWORD FIGHT Your Explorer will fight using the SPACE BAR.
PAUSE The whole game can be paused by using the SHIFT KEY
JOYSTICK CONTROLS
Your Explorer can be fully controlled by using the joystick, by replacing the LEFT, RIGHT, UP, DOWN and STAB/SWORD FIGHT commands.

PICK UP Your Explorer will automatically collect any useful objects required by passing over them.

Features

SABRE MAN
Realistic Fighting
WULVES
Hippos
Rhinos
Fleas
Tarantulas
Fruit Bats
Rats
Mosquitoes
Snakes
Lizards
Natives
Gem Stones
Dubbloons
Supplies
Amulets
Medallion
Chalice
Voodoo Potion
Spears
Treasure Chests
Water Flasks
Statues
Temples
Lakes
Trees
Jungle
Native Huts
Cliffs
Magic Rings
Yellow Sickness Orchids
White Cure Orchids
Red Zombie Orchids
Blue Super High Energy Orchids
Purple De-Orientation Orchids
3-Dimensional Scenario
Full 8 Way Movement
Superb Graphics
Multi Lives
Amazing Animation
Combat Button
Incredible Sound Effects
Explosions
Automatic Collection
Materializations
Supplies
Pause

SAMANTHA FOX
STRIP POKER/SEVEN CARD STUD

SPECTRUM 48K/128K
AMSTRAD 464/664/6128

INTRODUCTION

Both these programs play seven card stud poker. These instructions will show you how to use the program and the rules of poker. Even if you know nothing about poker, you should soon learn the basics of the game and eventually become quite good at it.

The full rules of seven card stud are quite long and for this reason the game is usually played with a REFEREE who knows all the rules and can advise the players. In this program the computer is the referee and it will tell you what options are available to you.

It would take too long to explain all the referees possible decisions to you and those seeking a more advanced knowledge of the game may wish to purchase a book on the subject.

The program controlling this simulation is extremely sophisticated and incorporates a high level of artificial intelligence. Each of your opponents has their own ability and playing style. They may try to bluff you. Some may be better players than others. It is up to you to learn what sort of players they are.

They will try to analyse the type of game that YOU play and may change their own game accordingly. You may try to bluff them. They may fall for it, they may not. In other words if you think of them as real people you will be nearer to the truth. (Incredibly, they also analyse each others play as well)!

As you become better you will learn how to read and mislead your opponents and hopefully, how to WIN. Good Luck!

SEVEN CARD STUD

The cards are dealt after each player has put in the required starting stake called the ANTE. This is done automatically by the program and '1' is deducted from each player in the game and placed in the POT which is in the centre of the screen.

Two cards are then dealt to each player, face down, these being known as the HOLE cards. Each player can only see their own HOLE cards. To distinguish them from the rest of your hand your HOLE cards will appear grey.

A third card is then dealt face up. The first BET is made by the player who has the LOWEST face up card, an ACE being counted HIGH. This first bet is called the BLIND. If the numerical values of two or more players face up cards are the same, then the suits are used for further discrimination with the order from highest down, of SPADES, HEARTS, DIAMONDS then CLUBS. The betting always goes in a clockwise direction around the table.

On each players turn there are various options which are allowable. These options can vary depending on the situation and what has gone before. Seven Card Stud is usually played with a referee who can keep a check on what is happening and advise on the options available. In this game the computer is the referee and it will only present you with the options which are allowable. These may be two or more of the following:—

1. PASS — If a player thinks their hand is no good and does not want to stake any more money on it, then the player may PASS and take no further part in the HAND.
2. CHECK — The player stays in the game without staking any money.
3. BET — The player puts this stake into the POT.

4. CALL — This means the player will put into the POT a stake equal to the last player to BET or RAISE. If the last player in that round CALLS then either a further card will be dealt or if seven cards have been dealt the winning hand is decided.
5. RAISE — The player will put in the stake so far and RAISE. If the other players wish to stay in, they must equal this new level, or drop out.

Only options which are allowable will be given to you by the referee (computer). You can see what those options are by pressing the space bar to rotate through the choices. To select your choice press 'ENTER'.

The amount needed to BET, CALL or RAISE are displayed when a player has to make his choice.

The decision made by each player is left on the screen until either the round of betting ends or the player makes a fresh bid.

After the betting is done the next round of cards is dealt. From now on, the first player is deemed to be the player with the highest hand value actually showing (HOLE cards obviously discounted) and betting continues clockwise as before.

The game then continues with a further two cards dealt face-up and subsequent betting between each one.

The final card, if the game gets this far, is also a HOLE card and is dealt face down. You will see your own HOLE card coloured grey.

When and if the cards of the remaining players are finally displayed they will be sorted to display the best possible hand that can be made.

The winner takes the POT and their money will be displayed in GREEN. If at any time a player should go BUST then the game continues as if he can meet the bets, but when the hand is done the game is deemed over and the program restarts.

NINE CLASSES OF POKER HANDS (Ascending order)
You will notice that there are never more than five cards involved in a winning hand. The best hand is sorted from all the cards available.

1.	Nothing	If two or more players have this type of hand then the top card is used to separate them and if this is the same then the second highest etc.
2.	A Pair	The same method as above is used to separate hands.
3.	Two Pairs	Assessment is by high pair then low pairs then high cards.
4.	Threes	(triplets or trips). Three cards of the same denomination.
5.	Straight	Five cards in a sequence but not of the same suit.
6.	Flush	Five cards of the same suit but not in a sequence.
7.	Full House	Three cards of the same denomination plus a pair.
8.	Fours	Four cards of the same denomination plus one odd card.
9.	Straight Flush	Five cards in sequence and of the same suit.

Royal Straight Flush. The best hand there is A K Q J 10

SIDE ONE; SAMANTHA FOX STRIP POKER

What sort of player is SAM? We are not going to give you any clues. It's for you to find out.

Sam's so confident that your play will not be good enough, that she has agreed to shed her clothing one article at a time, if you should start to beat her. However, if she starts to win again she is allowed to retrieve all or some of the articles she has lost.

SIDE TWO; INTERNATIONAL SEVEN CARD STUD

You have a choice of 1, 2 or 3 opponents.

At the start of the game the screen will look like this.

JOE	PAT
SID	PLAY

At this time, if you press the space bar the word PLAY will change to SELECT.

If you now press ENTER the name SID will begin to flash. Again if you press the space bar the name will rotate through the other names available, including the option OUT. Pressing ENTER selects the name currently displayed. If this was OUT then that place will remain empty when the game starts.

When all the selections are made you will again be given the chance to PLAY or SELECT.

When rotating through the choices available to you once the game has started you will notice that one of these is called AUTO. If you press ENTER when this is displayed, the computer will play that particular decision for you.

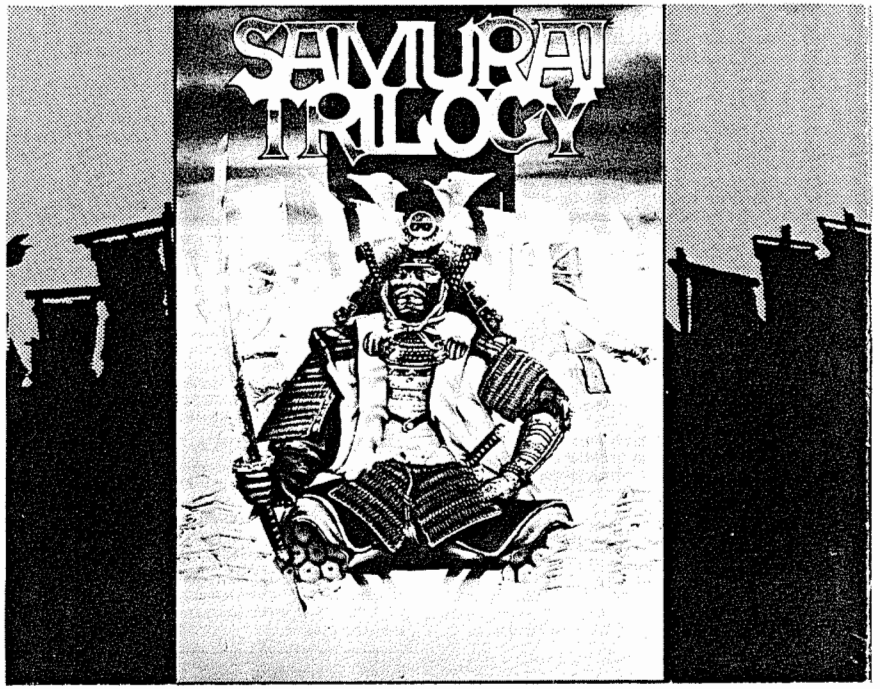
An alternative to this is pressing 'D' key when the game is in progress. The computer will then take over that hand completely. To de-select DEMO press the 'D' key again.

HINT
If you are completely new to poker, it is a good idea to watch a two player game in 'Demo' mode.

The computer will play a very good standard for you to watch.

(Sorry, no demo mode when playing Sam)!

© Software Communications Ltd. 1986. All Rights Reserved. No reproduction or hiring of this product or any portion of its contents is allowed without written permission from Software Communications Ltd.



Scenario

Deep in the orient, in the province of the Nang River, exists a band of fighting warriors. Highly skilled and deadly, only students of exceptional calibre are permitted to train under their Supreme Masters. No other group of fighters have as many Samurai War Lords to swell their ranks, and no other Samurais have had to complete so gruelling a training course to attain their title. Those who succeed are honoured by the inscription of their name on the walls of the 'Chopemup Temple'.

Gameplay

Having merited a coveted place in the War Lord's training program, your quest for excellence in combat begins. Your mentor, Supreme Master Chu Yu, will guide you through your fights and impart his judgement of your performance; if you heed Chu Yu, his words will serve you well – ignore him at your peril. To prove that you are worthy of the coveted title Samurai, you must demonstrate your fighting skills and mental agility, whilst using three different combat techniques, Karate, Kendo and Samurai.
You must emerge victorious over a top level expert in each of the techniques before Chu Yu will allow you to progress to the next one.

Defence Decisions

Your opponent may be beaten only when you are fully in tune with his strengths and weaknesses. (He may be beaten on points or a direct knockout basis.) Before embarking upon a fight therefore, certain tactical decisions are required of you. An accurate assessment of your opponent's key attributes must be made, ie: whether he depends on skill, speed, strength or stamina. You must then select the strategy which will most effectively counter this ability, eg: if in your opinion your opponent relies heavily on strength, then you might decide that speed will best equip you to deal with him. When assessing your opponent's abilities, you must also decide his level. You may select either one, two or three, but remember the higher he is, the further a victory over him will advance you. Throughout your fights, your morale will be closely monitored. To select a weaker opponent will lose both points and Chu Yu's favour, so remember, improvement of your own abilities is your constant goal.
Before fighting each opponent, you must train yourself religiously. You may select three of twelve training routines in an effort to improve your chosen strategy.

Circuit	
Weights	
Running	
Isometrics	
Makiwara	Practice fighting techniques against an image.
Kihon	Practice movement and technique
Tamoshiwari	Breaking bricks, slates etc.
Ibuki	Breathing
Tai Sabaki	Reflex training
Kata	Combination movements
Kumite	Sparring
Mokuso	Meditation

Each of the routines is designed to improve specific s and a wrong decision can cost you dearly. The opponent,strategy and training decisions which you l made so far contribute to your overall defence. Your opponent's abilities are determined by his levels.

Tactical Decisions

Having now psychologically assessed your opponent fighting abilities and adapted yourself accordingly, yo required to adopt an attack initiative . This decision w have a direct effect on your hit power and must be m diligently.
Between each stage of combat, you are required to se attack and defence tactics; this is done by distributin chosen number of points (you are allocated five) betw the four key attributes. This distribution is represente four bars at the foot of the screen. Both you and your opponent have an attack and defence bar: (you and y bar are red, both your opponent and his bar are blue four bars are monitored constantly and react to the ensuing fight. If you've calculated wrongly and are lo your fight, or if you attack wildly and waste your ener your defence will slowly be depleted, and could finall result in death. Do not despair though, as Chu Yu will award extra attack strength to the student who has tr well and fights wisely.
There will be opportunities to meditate and alter the tactics on the first rounds of Karate and Kendo (each round will last for one minute): a time limit is set on t privilege after round one.
During Samurai, the third and final test, you will be allowed an initial selection, but from then on you will without pause to the death: four opponents must be beaten in this final test. It is now that your training wi put to the greatest test; you will either die or emerge claim your title:- Samurai War Lord.

To Make Your Selections

Move the cursor to the desired piece of text using your joystick. Move Joystick right to confirm the option or left to cancel the option. Press Fire to execute.

How to Move

Spectrum 48K
P – Pause On/Off
Enter – Exit Practice Mode

Spectrum 128K
P – Pause On/Off
M – Music & Sound Effects On/Off
Enter – Exit Practice Mode

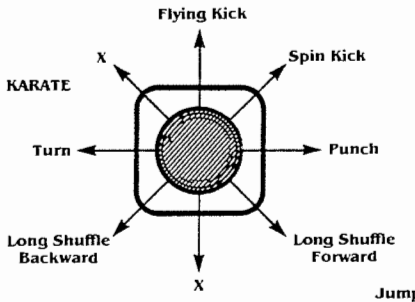
Amstrad CPC
F7 – Pause On/Off
F1 – Music & Sound Effects On/Off
Enter – Exit Practice Mode

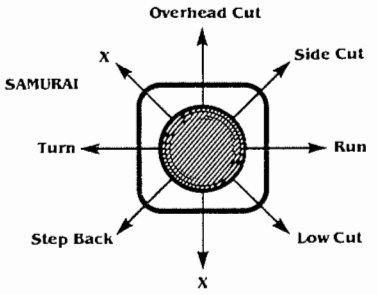
Commodore 64/128
F7 – Pause On/Off
F1 – Music & Sound Effects On/Off
Return – Exit Practice Run

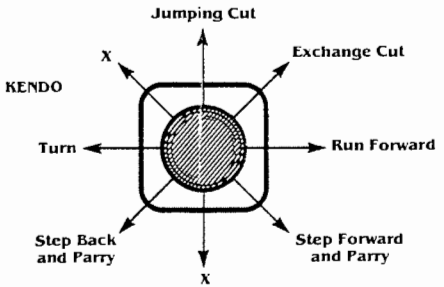
MSX
F7 Pause On/Off
F1 – Music & Sound Effects On/Off
Return – Exit Practice Mode

How to Move

Controls when facing right – button pressed.

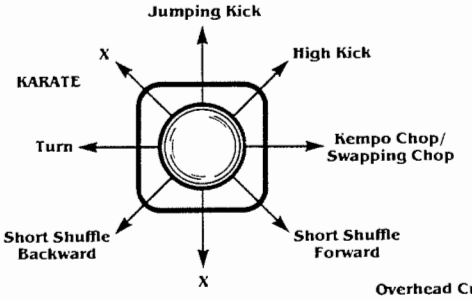


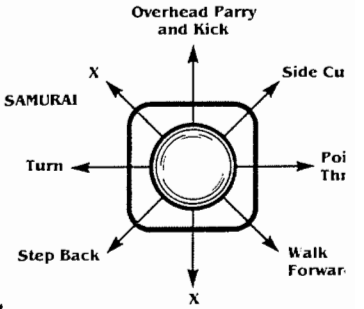


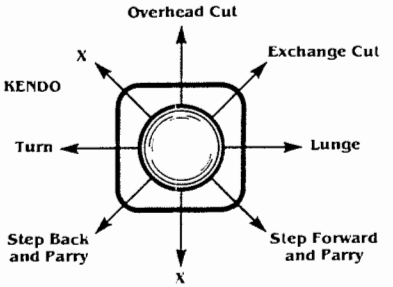


How to Move

Controls when facing right – button not pressed.







Scenario

Deep in the orient, in the province of the Nang River, exists a band of fighting warriors. Highly skilled and deadly, only students of exceptional calibre are permitted to train under their Supreme Masters. No other group of fighters have as many Samurai War Lords to swell their ranks, and no other Samurais have had to complete so gruelling a training course to attain their title. Those who succeed are honoured by the inscription of their name on the walls of the 'Chopemup Temple'.

Gameplay

Having merited a coveted place in the War Lord's training program, your quest for excellence in combat begins. Your mentor, Supreme Master Chu Yu, will guide you through your fights and impart his judgement of your performance; if you heed Chu Yu, his words will serve you well – ignore him at your peril. To prove that you are worthy of the coveted title Samurai, you must demonstrate your fighting skills and mental agility, whilst using three different combat techniques, Karate, Kendo and Samurai.
You must emerge victorious over a top level expert in each of the techniques before Chu Yu will allow you to progress to the next one.

Defence Decisions

Your opponent may be beaten only when you are fully in tune with his strengths and weaknesses. (He may be beaten on points or a direct knockout basis.) Before embarking upon a fight therefore, certain tactical decisions are required of you. An accurate assessment of your opponent's key attributes must be made, ie:
whether he depends on skill, speed, strength or stamina. You must then select the strategy which will most effectively counter this ability, eg: if in your opinion your opponent relies heavily on strength, then you might decide that speed will best equip you to deal with him. When assessing your opponent's abilities, you must also decide his level. You may select either one, two or three, but remember the higher he is, the further a victory over him will advance you. Throughout your fights, your morale will be closely monitored. To select a weaker opponent will lose both points and Chu Yu's favour, so remember, improvement of your own abilities is your constant goal.
Before fighting each opponent, you must train yourself religiously. You may select three of twelve training routines in an effort to improve your chosen strategy.

Circuit	
Weights	
Running	
Isometrics	
Makiwara	Practice fighting techniques against an image.
Kihon	Practice movement and technique
Tamoshiwari	Breaking bricks, slates etc.
Ibuki	Breathing
Tai Sabaki	Reflex training
Kata	Combination movements
Kumite	Sparring
Mokuso	Meditation

Each of the routines is designed to improve specific skills, and a wrong decision can cost you dearly. The opponent.strategy and training decisions which you have made so far contribute to your overall defence. Your opponent's abilities are determined by his levels.

Tactical Decisions

Having now psychologically assessed your opponent's fighting abilities and adapted yourself accordingly, you are required to adopt an attack initiative . This decision will have a direct effect on your hit power and must be made diligently.
Between each stage of combat, you are required to select attack and defence tactics: this is done by distributing a chosen number of points (you are allocated five) between the four key attributes. This distribution is represented by four bars at the foot of the screen. Both you and your opponent have an attack and defence bar; (you and your bar are red, both your opponent and his bar are blue) all four bars are monitored constantly and react to the ensuing fight. If you've calculated wrongly and are losing your fight, or if you attack wildly and waste your energy, your defence will slowly be depleted, and could finally result in death. Do not despair though, as Chu Yu will award extra attack strength to the student who has trained well and fights wisely.
There will be opportunities to meditate and alter the tactics on the first rounds of Karate and Kendo (each round will last for one minute): a time limit is set on this privilege after round one.
During Samurai, the third and final test, you will be allowed an initial selection, but from then on you will fight without pause to the death: four opponents must be beaten in this final test. It is now that your training will be put to the greatest test: you will either die or emerge to claim your title:- Samurai War Lord.

How to Load

Spectrum 48K/128K:-

CASSETTE: Insert the cassette on Side A. Press **LOAD""** and press **ENTER.** Press **PLAY** on the cassett recorder.

Commodore 64K/128K

CASSETTE: Connect cassette player as per user manua and rewind cassette on Side A. Turn on the computer anc press **SHIFT** and **RUN STOP** keys together. Press **PLA** on the cassette recorder and the program will load and ru automatically (if C128, put into 64K mode).
DISK: Connect disk drive as per user manual. Insert disk label side up and turn on the drive. Turn on the computer and type **LOAD" *", 8,1** and press **RETURN;** the disk will load and run automatically.

AMSTRAD CPC:-

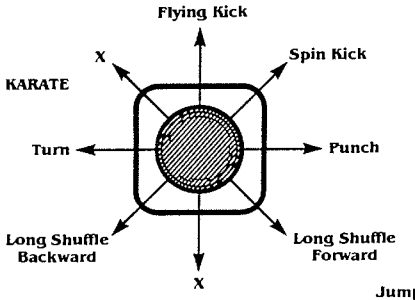
CASSETTE: Insert the cassette on Side A into the cassette deck. Press **CONTROL** (CTRL) and the **small ENTER** keys together, press **PLAY** on the cassette deck and then any key. The program will load and run automatically.
DISK: Insert the disk, label side up into the disk drive. Type **:CPM** and press **ENTER.** The program will load an run automatically.

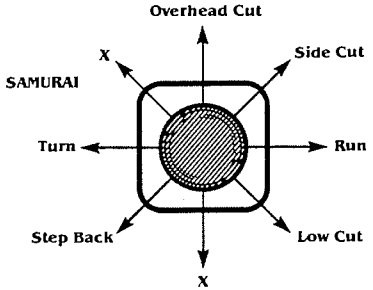
MSX

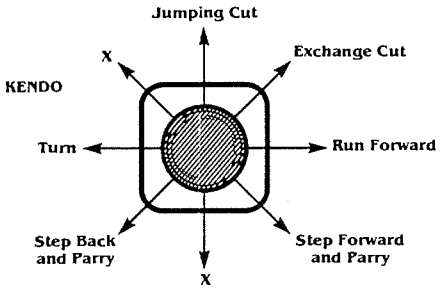
CASSETTE: Connect the cassette deck as shown in the User Guide. Insert the cassette on Side A, then type **BLOAD "CAS:".R** press **RETURN** and then **PLAY** on the cassette deck. The program will load and run automatically.

How to Move

Controls when facing right – button pressed.

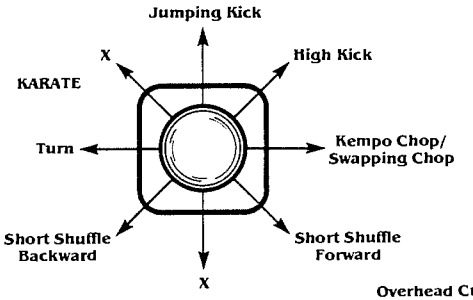


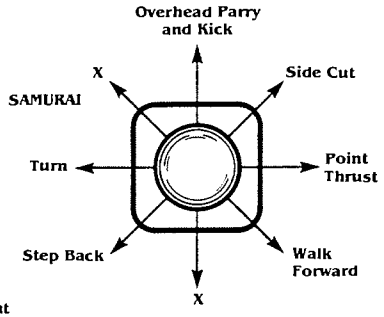


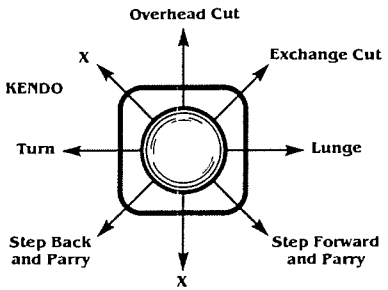


How to Move

Controls when facing right – button not pressed.







Notes

On all versions, you will be prompted to select one of four languages before playing the game.

The joystick control is extremely sensitive and it is advisable to select the practice mode before playing the game.

Whilst playing, you will be able to save your game betwee fights for re-loading at a later stage. After having practice all three arts, you may find it useful, for future reference, t make a note of the tape counter number at which each of the arts is located.
Record the numbers here:

Karate	000
Kendo	
Samurai	

To make the text screen disappear at any point during play, press **FIRE**

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4F
© 1987. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictl prohibited.

SAVAGE

Fired by rage, Savage plunges into an orgy of violence, wielding his trusty battle axe in a manic fighting frenzy, dispatching all who stand in his way.

Ahead of him awaits a labyrinth of dank and gloomy dungeons concealing a myriad of demons and ghouls, all ready to put a bloody end to his attempt to escape.

The battle-crazed Savage will have to use all his skill and experience, as a master of hand-to-hand combat, to overcome this, the ultimate challenge.

From the beginning, Savage will be assailed by a number of deadly mutant monsters. Once dispatched, they will each yield a piece of weaponry that will enable Savage to carry on his fight.

The task awaiting him in the infested Labyrinth is to fight the inhabitants of the Castle and the deep dungeons. Savage is able to collect items of great wealth and power that will increase his strength as well as his horde of treasure, but the conflict will sap his strength and strain each muscle of his body to its limit.

As he travels through the dungeons he collects weapons of many magical types, enabling him to shield himself from the enemy attacks, and to dispatch more monsters with every blow.

The dungeons are a danger in themselves, with a number of traps awaiting the unwary traveller. Many are pathways over the fires of hell and Savage will have to jump and walk with the greatest of skill if he is to survive.

At the end of each level Savage comes across the Guardian of that dungeon. The Guardian is a monstrous figure able to fight on equal terms with Savage and only Savage's skill and quick wits can vanquish the monster. Once past the defenders of the dungeon, Savage is free to enter Death Valley.

When the conflict of the Castle dungeons has ended and Savage has escaped from the Castle, he will have to fight the defenders of Death Valley whose aim is to stop all who seek to escape from the area.

The view is now through Savage's eyes as he scans the area seeking ways to avoid the attackers and the monoliths that rise as if to stop his progress.

3D vision allows Savage to view the surrounding area and to plan his path forward.
He can also see where to place his shots against the attacking Ghost and lurking skulls.

The attacks become faster and faster, and Savage must be on guard at all times from sneak attacks and against the half-ghost half-monster that appears before him.

Halfway through the attacks, Savage discovers that his 'escape' from the Castle was a trick to keep his Maiden love imprisoned for ever.

At this point Savage makes the decision to return to the Castle to reclaim his magical powers and rescue his Maiden from the clutches of the Dark Guardians.

However, the path he chooses to the Castle brings him to a different and locked entrance.

Unable to enter, Savage has to call upon his trusty eagle to fly into the Labyrinth to rescue his Maiden and his special powers.

SAVAGE

The eagle will fly into the labyrinth through the corridors and the secret dungeons collecting energy and battling the last of the demons and the monsters that now fight for the final victory inside the Castle.

The Ghost and the demons will do all in their power to stop the eagle from collecting the special powers, taken from the dead spirits, and to stop the search for the cell that holds Savage's Maiden.

It is up to the supreme strength and powers of Savage to control the eagle's course and enable it to attack and defend itself from the waves of attacking demons, and avoid the traps that befall all who enter the castle.

Savage, the supreme fighting machine is able to battle an overwhelming enemy and above all withstand all attempts to break the union between himself and his Maiden.

KEY CONTROLS

Commodore 64/128 following Keys

W	
S	
O	
P	
SPACE	

All other versions of Savage use the

Q	- Leap/Up/Fly
A	- Crouch/Down
O	- Run left/Fly left
P	- Run right/Fly right
SPACE	- Fire

Spectrum users press M to fire or you can use a joystick.

NOTE

The game SAVAGE is in three parts; parts two and three only allow you one life unless you have completed the previous level. Upon the completion of levels one and two you will be given a codeword to type in at the start of the next level which will then give you the full three lives.

LOADING INSTRUCTIONS

Some versions may have more than one disk. Please follow any cassette/disk label or on screen instructions for details.

Commodore 64/128 tape
Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Press play on tape.

Commodore 64/128 disc
Type LOAD"*",8,1 and press RETURN.

Spectrum 48K
Type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on tape.

Spectrum 128/+2/+3
Select 48K mode then type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on tape.

SAVAGE

Amstrad CPC 464 tape
Hold down CONTROL and press the small ENTER key. Press PLAY on tap

Amstrad CPC 664/6128
Hold down SHIFT and press the @ key. Type TAPE and press RETURN. H
press the small ENTER key. Press PLAY on tape.

Amstrad CPC 464/664/6128 disc
Type RUN "SAVAGE" or type RUN "DISC" and press RETURN.

Atari ST with colour monitor or T.V.
1. Switch off your computer.
2. Insert the disk into the disk drive.
3. Switch on your computer.
The game will automatically load and run.

Commodore Amiga
1. Users with Kickstart on disk should first boot Kickstart version 1.2 or late
2. At the Workbench prompt, insert the disk.
The game will then load and run.

Please note that the presence of any RAM expansion or non-standard hardw
operation of the game.

Copyright Probe Software Limited.

Published by Telecomsoft
First Floor
64-76 New Oxford Street
LONDON WC1A 1PS

A free catalogue of all Telecomsoft products is available on request.

Copyright subsists on all Telecomsoft and Telecomsoft affiliated software.
All rights reserved. No part of this software may be copied or transmitted in
means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out w
permission of the publisher.

Telecomsoft is a registered trademark of British Telecommunications plc.

F APPENDIX

LENGTH EQUIVALENCE

4.49 x STRAIGHT A
4 x STRAIGHT B
2 x STRAIGHT C
1 x STRAIGHT D
1 x IN/OUT CHICANE
1 x SKID CHICANE
2 x SHORT CHICANE

180 DEGREE CURVE

8 x OUTER
4 x STANDARD
8 x HALF STANDARD
2 x DOUBLE INNER
4 x INNER
8 x HALF INNER
4 x CURVED CHICANE
3 x BANKED

FORMULA 1 CIRCUITS

RIO BRAZIL
ESTORIL
IMOLA
MONACO
BELGIUM
VILLENEUVE
DETROIT
ZANDVOORT
MONZA
BRANDS HATCH
ROME
ADELAIDE
KYALAMI
SILVERSTONE
PAUL RICARD
NURBURGRING
AUSTRIA

LEISURE GENIUS
2-4 VERNON YARD
PORTOBELLO ROAD
LONDON
W11 2DX

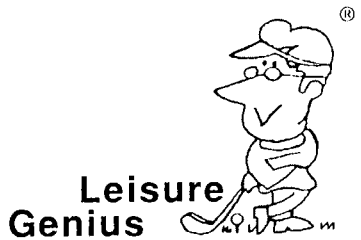
PRINTED IN ENGLAND

THE COMPUTER EDITION OF

SCALEXTRIC®

Registered Trade Mark Of Hornby Hobbies Ltd.

SOFTWARE BY



LG380
For Amstrad CPC

® Registered Trade Mark

The Computer Edition of:
SCALEXTRIC®
Registered Trade Mark of Hornby Hobbies Ltd.

INSTRUCTIONS FOR AMSTRAD CPC

A Loading SCALEXTRIC®

B Introduction

C Set-up Procedure

D Design Circuit

E The Race

F Appendix

SCALEXTRIC® IS A REGISTERED TRADE MARK OF HORNBY HOBBIES LIMITED.

© Software Copyright 1985/6/7 LEISURE GENIUS®

All rights reserved. No part of this program, packaging or documentation may be reproduced in any form. Unauthorised copying, hiring, lending or sale and repurchase prohibited.

LEISURE GENIUS® is a registered trade mark of Winchester Holdings Ltd, which is a subsidiary of Virgin Games Limited.

® Registered Trade Marks

A LOADIng SCALEXTRIC®

LOADIng from Cassette:-

1. Insert the **Scalextric®** cassette in the cassette unit and make sure it is completely rewound to the beginning.
2. Press **CTRL** and the small **ENTER** key on the keyboard. You must press the **PLAY** key on the cassette unit.
3. Once the **SCALEXTRIC®** program is loaded, the titles display and the game starts. When the first prompt appears, press the **STOP** key on the cassette unit. Remove the cassette and keep it safe for next time.

LOADIng from disc:-

1. Insert the Scalextric ® disc
2. Type **|CPM** then ENTER

B INTRODUCTION

The **SCALEXTRIC®** program is an exciting two-part game for **1** or **2** players combining both circuit design and race simulation features.

The program provides the players with the thrill and challenge of racing on **17** pre-set simulated **Formula 1** tracks - both against each other or against the lap timer.

Circuits are easily designed using an icon-driven design utility and original circuits may be preserved for future games by saving to cassette or disc.

Each player has a "heads-up" **3D** view of the approaching race track and a plan view showing the car's position relative to the whole circuit.

An appendix at the back of the booklet shows the relative sizes and shapes of different types of track sections, together with a list of the **Formula 1** tracks included in the program.

C THE SET-UP PROCEDURE

After the title screens, the set-up prompts appear and can be dealt with as shown below:

PLEASE ENTER NAME PLAYER 1:
Type a name up to 7 letters long followed by **ENTER**.

PLEASE ENTER NAME PLAYER 2:
If the **2nd** player is to be a **computer-generated** racer, simply press **ENTER**. The program will provide a name for this player.

If the **2nd** player is a **human** opponent - then type a name followed by **ENTER**.

DO YOU HAVE A JOYSTICK PLAYER 1?
Press **Y** if you are using a joystick, if not then press **N** and define keys.

DO YOU HAVE A JOYSTICK PLAYER 2?
Press **Y** or **N** (this question only comes up if there are 2 **human** participants).

DESIGN CIRCUIT?
If you wish to design your own circuit press **Y**, otherwise press **N**. (See the section on **Design Circuit** if you pressed **Y**).

LOAD TRACK?
Press **Y** if you wish to load a circuit saved previously. Once the circuit has been loaded, you will be ready to race (See the section on **The Race**).

CHOOSE A CIRCUIT - ACCEPT?
If you pressed **N** for the prior prompt, the program will draw one of the **17 Formula 1** tracks included in the program. If you do not accept a track, the next one is drawn in order as listed in the appendix. If you accept and select a track by typing **Y**, you will be ready to race.

D DESIGN CIRCUIT

The first operation in the design stage is to position the start/finish straight. An arrow in the centre of the screen marks the current position of the start. Move the arrow to the desired position by using the keyboard or selected joystick.

The start/finish can be either **Horizontal** or **Vertical** - just press the letter **H** or **V** as appropriate. The track piece will be drawn on the screen.

You may now use either the cursor control keys or a joystick to select the next piece to be added onto the track. The available pieces are shown at the top of the screen, and the arrow will move to any desired piece. To select a particular piece, position the arrow and press **ENTER** or **FIRE** on the joystick. The piece chosen will be added to the track on the screen and also highlighted at the top of the screen. If you wish to use the same piece again, simply press **ENTER** or **FIRE** on the joystick.

To close a circuit, you must link up with the start/finish straight. This is achieved by adding track pieces until the last piece in the circuit is facing the start/finish straight and in the same direction (it may slightly overlap or be off-centre). At this point you can point the arrow to **CLOSE** and the program will close the circuit. If you are close enough, the program can actually fill in the gaps for you.

It is easy to correct any errors - point the arrow to **LIFT** and the last piece placed on the track will be lifted.

You have an unlimited number of pieces to play around with - subject only to the space available on the screen and a few simple rules:-

1. Banked curves should be used in groups of three.
2. Although you may criss-cross in the design, you cannot make a full circle without any straights.
3. Chicanes can only be added to other chicane pieces - and only the in/out chicane piece can start and end a chicane.

At any time, you may cancel the design by pointing the arrow to **ABORT**- and this will return you to the start of the prompts.

Once the circuit is closed, you are able to save it for future games. The program prompts with **SAVE TRACK?** and you may keep it on cassette or disc.

Point the arrow to start after the circuit has been successfully closed to go on to the race section.

E THE RACE

You must now select the length of the race in laps - type in a number between **1** and **99** and press **ENTER**. If player **2** is a computer driver you will be asked for the **OPPOSITION QUALITY** - enter a number between **1** (least skilled) and **3** (most skilled).

The race-track appears with both cars positioned on the grid and waiting for the flag to drop.

Player **1** controls the blue car with the track ahead in **3D** in the centre screen window and the bottom left plan view. This player's name, speed and lap time are shown in the bottom left screen area.

Similarly, player **2** controls the yellow car with the track ahead in **3D** in the top screen window and the bottom right plan view.

If the cars are close enough, they can appear in one or both screens. The position of each car in the track is shown on the appropriate plan view of the circuit as a small square.

To start moving, accelerate and press **FIRE** on Joystick or **LEFT** and **RIGHT** on the keyboard. You control your vehicle using the joystick or keys as shown below:-

PLAYER 1	**PLAYER 2**
Joystick	Joystick
Forward - accelerate	Forward - accelerate
Back - Brake	Back - brake
Left - move left	Left - move left
Right - move right	Right - move right
Keyboard left-hand side	Keyboard right-hand side
As set by user.	As set by user.

CURVES AND SKIDDING

There are 4 types of curve - **OUTER, STANDARD, INNER** and **BANKED**. These present different pictures to the driver and the car acts differently on each type. The sharper the curve the greater the centrifugal force exerted on the car - the lower the maximum speed at which you may go round without skidding. The banked curve allows a higher speed than a normal curve!

Once you start skidding, there is a pronounced "**skid**" sound and the car will drift outwards on the curve. You may stop the skid by braking sufficiently. IF YOU ALLOW THE SKID TO PERSIST SO THAT YOU RUN ONTO THE GRASS VERGE, THE CAR WILL SLOW DOWN DRASTICALLY AND YOU CANNOT GET BACK ONTO THE TRACK UNTIL YOUR SPEED IS DOWN TO **APPROXIMATELY 50 MILES PER HOUR!!!**

CRASHING

In a crash, the car approaching from behind is always destroyed and that player loses the race immediately! However, if the relative speed of the 2 vehicles is **less than** 20 miles per hour, the car in front will be pushed along by the car behind.

If the vehicles have drawn level, one car may shove the other sideways in order to pass or simply distract the other driver. This does not cause a crash!

CHICANES

The chicane is only wide enough to accept one car - you must enter the chicane with your car approximately centred on the white lines or suffer a partial skid on the grass verge. This may slow you down considerably!

If **both** cars try to enter a chicane simultaneously, then one or both may suffer!

LAP TIMES

These are highlighted after each lap and held on the screen fo a short while before resetting - it is useful to check the other player's time as well as your own.

At any time, you may abort the race by pressing **ESC** (or the **ABORT** key you have set) and restart or change the circuit.

Seas of Blood

A FIGHTING FANTASY Adventure Game

Distributed by
ADVENTURE INTERNATIONAL (U.K.)
85 New Summer Street, Birmingham B19 3TE

Copyright Steve Jackson and Ian Livingstone
ALL RIGHTS RESERVED

IMPORTANT – PLEASE READ INSTRUCTIONS BEFORE PLAYING

The city of Tak, at the northern end of the Inland Sea, is the greatest den of thieves, pirates and cut-throats that the civilized world has ever seen. In this city of scum, there are many pirates infamous for their ruthless greed, their daring raids and their countless skirmishes with death. One of these villains is you.

You are the captain of the pirate vessel Banshee. Together with your band of seasoned cut-throats, you must scourge the lands of the Inland Sea, searching for treasure. To complete your voyage successfully you have to locate and retrieve 20 treasures and take them to the top of the mountain on Nippur at the Southern end of the Inland Sea.

MOVEMENT

Sailing around the Inland Sea is achieved by use of the commands SAIL NORTH, SAIL SOUTH, SAIL EAST, and SAIL WEST.

LEAVING AND BOARDING THE BANSHEE

This can be achieved by either using the command SWIM while at sea or if the Banshee is close by to land by use of the words GO ASHORE. In some cases it may be possible to board another boat, in this case the command is GO BOAT, or BOARD THE BOAT, etc.

The Banshee can be rejoined by using the command BOARD BANSHEE when in the same location as yourself.

COMBAT

Combat is joined in most cases automatically when you come across an opponent, in those cases when it is not, then, should you wish to enter a fight, the command ATTACK _ _ _ _ _ will suffice.

Combat is a series of attack rounds simulated on the screen by a series of dice throws, the winner of each round being the combatant who has the highest total of dice thrown when added to his strength value.

Combat while not at sea can be curtailed by pressing the X key, this option is not available while fighting at sea.

INVENTORY

An inventory of objects that you are currently carrying together with a status report on your various characteristic values can be obtained during the game by the commands INVENTORY or I.

LOG

This represents the number of days you have currently spent on your voyage.

SKILL

This is your skill as a fighter and is used to determine the outcome of combat; this value is added to your dice score during combat.

STAMINA

This represents your current strength and is being continually affected during the playing of the game, should you allow this to reach 0 then you will automatically end the game.

PROVISIONS

This is the amount of provisions that you have left. One unit of provisions is sufficient to maintain your ship for one day at sea, provisions are not used up while ashore. Extra provisions will be found on your voyage, but remember that they will not always be immediately apparent.

CREW STRIKE

This is the attacking power of your crew when aboard the Banshee and is used to determine the results of ship to ship combat in a similar manner to that of skill.

CREW STRENGTH

This is the crew's equivalent of stamina.

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 Seas of Blood to help you interact more easily with your computer.

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

GET THE BOX, OPEN THE BOX. TAKE THE KEY

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.

Finally, if you are seriously stuck, special Hint books are available from Adventure International (U.K.). Call (021) 359 0801 for ordering information.

LOADING INSTRUCTIONS
B.B.C.

To load Seas of Blood 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=&E00** 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.

By getting the computer to run the main program, you will have unknowingly 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 lets 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 CANT 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 Seas of Blood to help you interact more easily with your computer.

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

GET THE BOX. OPEN THE BOX. TAKE THE KEY

2. The use of full sentences, e.g.

STEP UP THE STAIRS. GET THE STAR FROM THE BOX

LOOK UP AT THE TREE

SOME USEFUL WORDS

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: These are just a few of the words available:

Climb	Take	Inventory	Pull	Save	Take
Drop	Examine	Leave	Push	Say	Attack
Enter	Go	Look	Quit	Sail	

SEPULCRI - Deutsch

UM WAS GEHT ES?
Wir schreiben das Jahr 2075. Der erste Satellit der Strategic Defence Initiative befindet sich im letzten Stadium der Entwicklung. Unglücklicherweise stellt sich heraus, daß sich diese Waffe nur dann sinnvoll testen läßt, wenn man genau den Krieg vom Zaune bricht, den sie verhindern soll. Also beschließen die Schlauköpfe vom Space Department, einen unglaublich kleinen Robot zu bauen, der all die Platinen und Schaltkreise des Hauptcomputers dadurch abcheckt, daß er sich in sie hineinbegibt. (Übrigens: Robots als Droiden zu bezeichnen, kam 1995 aus der Mode.) Dieses Unterfangen stellt sich als recht lohnend heraus, denn die Logik des Satelliten steckt voller Bugs. Als ob es noch nicht genug Probleme gebe, muß einer der mit der Konstruktion befaßten Ingenieure wohl nicht auf dem allerletzten Stand der Kriegstechnik gewesen sein. Wie sonst ließe sich erklären, daß er miniaturisierte Schafe in die Schaltkreise bastelte, wenn er nicht der Überzeugung war, daß es sich bei RAM lediglich um ein Codewort für besonders gemeine Rammböcke handeln müsse. Diese Rammböcke, obwohl anscheinend leblos, sind für unseren Robotkumpel durchaus gefährlich. Der Robot (ja, genau, ich schreibe Robot. Wenn man mir auch nur drei vernünftige Gründe plausibel machen kann, warum ich Droide schreiben soll, lasse ich mich auf eine Diskussion gerne ein) hat in seinen Fußreflexzonen zahlreiche Sensoren eingebaut, und wenn er auf einer scharfen Kante landet, ist für ihn endgültig Feierabend. Hört sich zwar reichlich verrückt an, aber so spielt das Leben nun einmal. Über seine Fußreflexzonen mißt unser Droide (na gut, einmal ist keinmal) die Leiterbahnen und meldet Fehler über Dip-Schalter an die erwartungsvolle Außenwelt. Es gibt genau 50 Stück davon, und alles was er (oder sie?) zu tun hat, ist draufspringen und schalten. Wenn ihm das erst einmal gelungen ist, muß er den Weg in die zweite Komponente des Satelliten finden, den ROTTES (den Ratzekahlen Übercleveren Taktischen Tod Entkräftungs-Schaltkreis). Damit die Sicherheits-Spezis zufrieden sind, muß unser Robot (ich sagte: einmal) den streng geheimen Abzugs-Code an den Controller des Rechners übermitteln. Es gibt zehn "Code-Stellen", die unser Held verändern muß, um die englischen Worte "LETMEOUTOK" (ohne Wortzwischenräume) herauszubekommen.

PROGRAMMSTART
Wenn Sie zu den Leuten gehören, die sich glücklich schätzen können, eine Diskettenstation zu besitzen (und dazu die Diskettenversion von Sepulcri), legen Sie die Diskette ein, tippen Sie RUN"AS, und drücken Sie dann ENTER. Das Programm sollte jetzt laden und dann starten. Computerbesitzer mit Cassettenrecorder legen die Cassette ein, drücken die CTRL-Taste gemeinsam mit der kleinen ENTER-Taste und schließlich PLAY am Recorder, sobald sie dazu aufgefordert werden. Wenn Sie weder Diskettenstation noch Cassettenrecorder besitzen... ja, warum lesen Sie dann das hier eigentlich?

SPIELVERLAUF
Jetzt geht der Spaß los. Wählen Sie Joystick oder Tastatur (keyboard) an. Sie können weiterhin wählen, ob Sie die Tastenbelegung neu festlegen wollen.
Geleiten Sie Ihren Robot durch den Raum, und lassen Sie ihn, wenn nötig, auf die 50 Schalter springen. Sie werden feststellen, daß einige IC's von der ausgesprochen rutschigen Sorte sind (kleiner Tip: weiterspringen). Wenn Sie auf einem Schalter landen, blitzt der Bildschirm auf und verändert seine Farbe. Sind Sie erstmal in den ROTTES vorgedrungen, müssen Sie herausfinden, welches die erste Säule von links ist, ab der sich das Codewort ergibt. Um einen Buchstaben einer "Code-Stelle" zu verändern, rücken Sie einfach nahe heran - aber nicht zu nahe; sonst machen Sie Bekanntschaft mit der Leistungsfähigkeit von einer Million Volt Spannung.
PS. Achten Sie auf die Punkte!
Haben Sie alles erledigt, heißt es den Ausgang finden, und siehe da: Es ist vollbracht. Nun gilt es, beim nächsten mal eine noch bessere Punktzahl zu erreichen.

SCREEN DUMP
Die Möglichkeit des Screen Dump erlaubt es Ihnen, den Raum auszudrucken, mit dem Sie es gerade auf dem Bildschirm zu tun haben. Sie können sich so eine Karte des Satelliten anfertigen, die Ihnen die Orientierung erleichtert. Der Screen Dump funktioniert mit Schneider- und Epson-Druckern.

STEUERUNG

Bewegungen und Sprünge	Freidefinierbare Tasten
Pause	SHIFT
ROBOT aufgeben	TAB
"Leben" aufgeben	ESC
Screen Dump	'P' während einer Pause

Programmiert von	Chris Sawyer
Spielanleitung von	IPRIT
Graphik und Wortspiele	Jill Lawson von 4am Designs
Die wenig einleuchtende Geschichte stammt von	The Tech Team
Übersetzung von	ACC

Epson ist ein eingetragenes Warenzeichen

SHADOW FIRE

SHADOW FIRE

INTRODUCTION

Welcome to the world's first-ever icon-driven adventure: Shadowfire — rescue from Zoff V.

MISSION BACKGROUND

At this time starships can jump from star to star using their hyper-drives. They are unable to jump into a planet's orbit. General Zoff, traitor to the Empire exploits this situation. His skyfortress, Zoff V, lurks behind the perilous asteroid belts which ring planet Norgol. There he plots the conquest of the Empire's peaceful worlds.

However, plans for a new kind of starship do exist. They propose a craft called Shadowfire, able to jump from planet to planet. If Zoff had the plans he could ravage any part of the empire. If the Emperor had the plans he could destroy Zoff.

Unfortunately, Ambassador Kryxix has the plans, hidden in a micro-disc embedded in his spine. The ambassador is held captive aboard Zoff V. In a few short hours Zoff's inquisitors will discover the plans, unless the Empire's Enigma team can rescue Kryxix.

Enigma is a shadowy organisation dedicated to the Emperor's service. Its operatives are the cream of the Empire's legions, the worst of its criminal scum or the latest development in cybernetics. Its mission controllers are dedicated. That is why you have been chosen to head this mission. The Empire commands! Your team awaits!

GAME OBJECTIVES

You have one hour and forty minutes to accomplish the Shadowfire mission. Using the abilities of the Enigma team you must locate and rescue Ambassador Kryxix, apprehend and capture General Zoff, then capture or destroy the starship Zoff V. You can accomplish these tasks in any order!

The mission opens with the Enigma craft moored alongside Zoff V. Your first task is to beam some or all of your team aboard using the abilities of the droid Manto.

TO LOAD SHADOWFIRE

Spectrum/Spectrum Plus (cassette): Type LOAD"" then press ENTER on the keyboard. Next press PLAY on your cassette player.

CBM 64: Tape users press SHIFT/RUN STOP and press PLAY on your recorder. Disk users type LOAD "*",8,1 and press RETURN.

Amstrad tape users press CTRL and small ENTER and press PLAY on the recorder. Disk users type RUN"DISC and press ENTER.

KEYBOARD FUNCTIONS AND ENTERING COMMANDS

Spectrum	Up	Down	Left	Right
Top row	Use any key to enter your commands			
2nd row	All keys	—	—	—
3rd row	—	All keys	—	—
4th row	—	—	Alternate keys	Alternate keys

Commodore	Up	Down	Left	Right
Top row	←	—	—	—
2nd row	all other keys	CTRL	—	—
3rd row	RETURN	all other keys	RUN/STOP	—
4th row	—	→	Alternate keys	Alternate keys

Use any top row key to enter your commands.

Amstrad	Up	Down	Left	Right
Use the cursor arrow and copy keys				

SELECTING JOYSTICK

Use the cursor cluster to position the cross-hairs over the joystick icon and then press the copy key.

JOYSTICK CONTROL

Use the joystick to move the cursor over the icon of your choice, then press the fire button to ENTER your command.

GAME START/SAVE MENU

After choosing the means to control the Enigma characters, you will be presented with the game start/save menu: Simply select the new game option to begin the mission, this triggers the real time countdown clock.

AMSTRAD USERS

After choosing the means to control the Enigma characters, you should select the square quit screen icon, this will take you to the game start/save screen: select the new game option to begin the mission.

GAME SAVE OR LOAD

Select the appropriate cassette icon.

Icon Description	Icon Use/Meaning
Cassette load	— Load a saved game
Cassette save	— Save game position
Rubber	— Delete file name character
C.R.	— Carriage return (and filename)
Clock (old game)	— Return to current game
Clock (new game)	— Start new game

Some of the above icons will not appear on all computer formats. The Amstrad version will load/save to tape or disk automatically.

ENIGMA TEAM SCREEN

Here are displayed the surviving members of the Enigma Team. Move the cursor over the character of your choice and enter your command. You will be presented with the chosen character's status screen.

The team members are, from left to right:

Syylk

■ Insectoid: Age unknown: Status — Second in command.
Background: Recruited after heroic service in the Empire's legions. A ruthless and fearless fighter. However, has pathological hatred of Zoff who enslaved his home world. This could prove a weakness.
Hint: Excellent fighter. Always wears battle armour. Physically strong.

Sevrina Maris

■ Human: Age 22: Status — Specialist.
Background: A persistent and deadly malfactor, with a criminal record ranging from arms smuggling to organised mayhem. Recruited direct from the death cell on Kerol, upon Torik's recommendation. Fiercely independent and loyal only to herself. Caution advised.
Hint: Excellent markswoman and locksmith.

Manto (Amstrad — above)

■ Transport droid: Status — Transporter.
Background: Only member of the team with transporter ability. Has limited self-defense capabilities, must be protected.
Hint: The transport function is vital to the success of your mission.

Maul
■ Weapons droid: Status — Combat.
Background: Designed to carry many different weapon systems. Self-defense capabilities excellent. However, not yet tested in combat.
Hint: Slow moving but well protected.

Zark Montor
■ Human: Age 38: Status — Team Leader.
Background: Recruited to the Enigma organisation after outstanding service in the Empire's legions. Battle injuries have left him with many plastoid internal organs and a strong cybernetic arm.
Hint: Thorough knowledge of weapons. Expert in unarmed combat. Translator.

Torik
■ Avian: Age 32: Status — Specialist.
Background: Notorious gun-runner and galactic free booter. Recruited from the prison cell on Thalus. Associate of Sevrina Maris. Resourceful, capable and cunning individual.
Hint: Thorough knowledge of explosives and weapons. Scout.

MISSION BRIEFING:

If this is your first SHADOWFIRE mission select the character MANTO.

CHARACTER STATUS SCREEN

Each Enigma character has four screens: Status, Objects, Movement and Battle. This is the first. The icons show:

Icon Description		Icon Use/Meaning
Running figure	—	Agility: this bar shows the speed of movement possible for each character.
Strong arm	—	Strength: the green bar indicates the strength (or weakness) of a character. It may change length during the mission.
Heart	—	Stamina: this bar is most likely to decrease during the mission! It shows the physical endurance of each character.
Scales	—	Weight: when a character picks up an object a green bar will appear. If the object is too heavy the bar will turn red. Simply drop an object(s) to restore the bar to green.

HINT: Strength, Speed, Agility and Weight are all connected. Some characters are stronger, some faster, some have more Stamina and some can carry more. (Consider the hints under each of the character's PROFILES elsewhere in this manual.) Weakened characters may recover during the mission.

Icon Description	Icon Use/Meaning
Green monitor	— Gives access to the character's Movement Screen.
Yellow monitor	— Gives access to the character's Object Screen.
Red monitor	— Gives access to the character's Battle Screen.
Arrow/Screens	— Quit: Select this icon when you have completed a task and wish to return to a previous screen. This icon can also be used to cancel a command.

MISSION BRIEFING:

Select Manto's yellow monitor and enter his Objects Screen.

OBJECTS SCREEN

You enter this screen by selecting the Yellow Monitor icon on any screen connected with the character in play. This screen enables you to command a character to manipulate objects.

This screen belongs to the Manto character at the start of the mission. At left are the objects in the same location as Manto. In the middle are the objects carried by the character (there will be none at the start of the mission). Along the bottom a bar will register the weight of objects carried.

On the right of the screen are the icons which allow you to manipulate objects:

Icon Description	Icon Use/Meaning
Finger on Button	— Activate: To arm a weapons system, start a transporter pad, begin a self-destruct sequence, etc.
Gun-knife exchange	— Ready for use: This icon lets you select which object a character will hold ready for immediate use. Move the cursor over the icon desired on either the left or middle sections of the screen and press ENTER. The object will appear below this icon. Hint: Make sure you use this icon when you arm a character, otherwise you will be obliged to use bare hands in combat!
Hold briefcase	— Pick-up: An object. Move the cursor over this icon and press ENTER, then select the object of your choice and press ENTER. The item will appear in the middle of the screen as an object carried by the character.
Drop briefcase	— Drop: An object. Move the cursor over this icon and press ENTER, then select the object carried and press ENTER. The item will re-appear on the left of the screen as an object in the same location as the character.

The remaining icons on this screen are Green Monitor (Movement Screen), Red Monitor (Battle Screen) and Quit.

Hint: Tools are normally activated using the following icons: Activate/Objects icon. However, specialist objects may require an additional command icon, eg: The Self Destruct unit (see Objects briefing). Such objects are activated using the following icons: Activate/Command icon.

Weapons are automatically activated in combat situations, but only if the character has a weapon held at the ready. Apply the following sequence of icons to the weapon of your choice which is already carried by the character Ready for use: Object icon. The chosen weapon will then appear below the Ready for use icon.

MISSION BRIEFING:

Your first task is to beam some or all of the Enigma team aboard Zoff V. Ensure characters to be beamed down are armed! If you perform the following commands on Manto's Objects Screen you will establish a transporter link:

(1) Pick-up/Enter (2) Transporter/Enter
(3) Activate/Enter (4) Ballistic control/Enter

You will be presented with a choice of three locations. From top to bottom: Fighter Bay, Shuttle Bay (Top) and Shuttle Bay (Bottom). Choose one and press Enter. Manto will be sent aboard Zoff V.

The commands necessary to beam the other members of the Enigma team aboard Zoff V are as follows:

(1) Drop/Enter (2) Transporter/Enter
(3) Activate (4) Transporter/Enter

A selection of characters will be presented in the middle of the screen. Move the cursor over the character of your choice and press ENTER. That character will be beamed aboard Zoff V.

Hint: Make sure the characters you beam down are armed!

MOVEMENT SCREEN

You enter this screen by selecting the Green monitor icon on any screen related to the character in play. This screen enables you to command a character to move to another location in the game.

At left are a number of arrows. The filled arrow(s) show possible directions for the character to move. In the middle of the screen is a text description of the character's current location. At right are three other icons: Red monitor (Battle screen), Yellow monitor (Objects screen) and Quit.

To command a character to move simply place the cursor over any of the filled arrows and press enter.

Hint: You can only move a character in the direction(s) indicated by a filled arrow. Occasionally, a character may refuse to respond. Either they are faced by a locked door and require a keycard (see Objects briefing) or they are about to be attacked.

BATTLE SCREEN

You enter this screen by selecting the Red Monitor icon on any screen related to the character in play. This screen enables you to command a character to do battle.

At left will be displayed characters standing in the location selected. In the middle of the screen are the attack/retreat indicators. On the right are the icons which allow you to command a character to fight or retreat:

Icon Description	Icon Use/Meaning
Right arrow	— Attack: This icon commands a character to do battle. If they are successful they will advance into the enemy's location.
Left/right arrow	— Defend: This icon commands a character to stand fast and do battle.
Left arrow	— Retreat: This icon commands a character to retire to the next location.
Square with detail	— Location scan: This icon enables you to look into a character's current location or adjacent locations. Then you can count or identify other characters. They appear on the left of the screen.

The eight directional arrows are used to choose the direction of attack.

MISSION BRIEFING:

The following commands, when issued through a character's Battle screen will enable you to control a battle situation:

Attack/Enter **Direction/Enter**

The character's status icon will turn magenta, indicating they are attacking. The battle continues until either your character or their opponent is slain.

Hint: Different weapons have different strengths (see Objects briefing). Battles are resolved in the same location as a character or between adjacent locations. The computer will tell you if a battle cannot be resolved.

THE MISSION COMMAND SCREEN

A three section Mission Command Screen appears above the character screens at all times. The screen illustrated below is typical:

Status icons **View screen** **Character in play**

Status icons: these change colour according to a character's status:

Inactive: ready for command	— White
Moving	— Blue
Attacking	— Magenta
Defending	— Cyan or Brown
Retreating	— Yellow
Picking lock (Sevrina)	— Green
Character weak	— Colours become more intense or blink
Character dying	— Black

View Screen: when you select a member of the Enigma Team the blind opens. The character's view screen icon will be displayed in the middle of this window. If the icon does not flash the character is alone in the location. Otherwise a series of icons will flash on and off, showing the various characters in the location.

Character in play: This shows the character currently in play.

OTHER CHARACTER ICONS INCLUDE:

Ambassador Kryxix: Locate the ambassador and beam him off Zoff V — at any cost. (Appears as a green icon on the view screen.)
General Zoff: Self-styled dictator of the Cosmos. The Empire will reward the mission controller who can save Kryxix and apprehend this renegade. (Appears as a magenta icon on the view screen.)
Sky Fortress Captain Churl: Zoff's second-in-command. (Appears as a white or grey icon on the view screen.)
Marshall: Zoff V is controlled by both humanoid and robotic officers. Marshall icon on Command view screen.
Squad Leader: Known as 'Targs'. Both humanoid and robotic may be encountered. Squad Leader icon on Command view screen.
Trooper: Known as 'Eugs'. Both humanoid and robotic may be encountered. Trooper icon on Command view screen.

OTHER WEAPON AND OBJECT ICONS INCLUDE

Projectile Pistol: A light weapon suitable for battles occurring in the same location as a character.
Lazer Rifle: A medium weapon suitable for battles occurring in the same or adjacent location as a character.
Rocket launcher: Extremely effective when fired into an adjacent location.
Smoke bomb: This weapon and the GRENADE are most effective when used in the same location as a character.
Time delay unit: When the character carrying this object activates it, they become the only feature of the game not held in a time lock.
Tool kit: Enables Sevrina to open locked doors.
Key Card: Colour coded. Allows any member of the Enigma team to open locked doors.
Self-destruct card: Used to activate the Zoff V self-destruct unit.
Self-destruct unit: When activated the unit begins a four minute (real time) count down to the complete destruction of Zoff V.
Transport beacon: Can only be operated by the droid Manto. The beacon can only be activated after it has been dropped in a location.

CREDITS

Design: Denton Designs Ltd., who are: Steven Cain, Dave Colclough, Karen Davies, Graham Everett, John Gibson, Fred Gray, John Heap, Ally Noble and Colin Parrott.
Thanks are also due to Ian Weatherburn, Simon Butler and Chas Davies.
Conversion to Amstrad — Ian Rich.

The unauthorised copying, hiring, lending, publishing in printed form or broadcasting of this cassette, disk or rules is prohibited.

SHADOW SKIMMER

"Es ist sicher zwecklos zu fragen "Warum gerade ich?". Für jeden Offizier auf einem Liner der Sternenklasse gehört es sum Dienst einen solchen Erkundungstrip machen. Zu meinem Glück war ich ohnehin nur einmal während dieses 5 Jahre dauernden Fluges dazu eingeteilt, aber leider hatte sich der Computer ausgerechnet diesen Zeitpunkt ausgesucht, um eine Fehlfunktion su produzieren. Allerdings bin ich auch nie der Meinung gewesen, daß im Leben alles glatt gehen müßte."

"Schließlich hatte ich einen voll funktionstüchtigen Gleiter mit exzellenter Bewaffnung. Ein kurzer Check ergab, daß der "Rollmechanismus" funktionierte und ich hatte so ein Gefühl, als würde ich ihn dort draußen auch dringend brauchen. Irgendwie gingen mir Gus Worte nicht aus dem Sinn. Er hatte mir erklärt daß es sich hier lediglich um eine Routineangelegenheit handelte...daß ich das Ganze in 30 Minuten abgewickelt haben würde und was er sonst noch so erzählte. Das ist nun aber schon 2 Stunden her. Nun, ich will mich nicht beklagen. Normalerweise hätte alles glatt gehen müssen. Nur noch ein kurzer Blick in die Sektion 1 am Heck des Schiffes, ein Check der automatischen Abwehrsysteme und der Wartungseinheiten und dann den Weg zurück antreten. Stattdessen ein klemmendes Schott! Mit so etwas rechnet man bei der Technologie des 23. Jahrhunderts wirklich nicht mehr."

"O.K., mein netter kleiner Bordcomputer erzählt mir gerade, wie ich wieder hineinkomme. Es kann sicher nicht schwer sein, wahrscheinlich durch eine Luke ganz in der Nähe."

"Was???!?? Das darf ja wohl nicht wahr sein! Tatsächlich, kein Zweifel. Der einzige Weg zurück führt durch die Haupt-Personenschleuse vorn an der Kommandozentrale des Schiffes und das ist exakt am gegenüberliegenden Ende, wenn man von meinem derzeitigen Standort ausgeht. Das bedeutet jedoch, daß ich all unsere eigenen Sicherheits- und Verteidigungssysteme, die in den drei Rumpfsektionen installiert sind, überwinden muß. Außerdem hatte das galaktische Oberkommando schon vor langer Zeit entschieden, daß jemand in solch einer Situation völlig auf sich allein gestellt ist. Der Kapitän erhält unter keinen Umständen die Genehmigung, die Verteidigungssysteme nur wegen mir zu deaktivieren.

"Was soll denn das schon wieder heißen? Das Computersystem in meinem Gleiter informiert mich gerade, daß, falls ich tatsächlich noch irgendwelche Hoffnung haben sollte zu überleben, ich unbedingt in jedem Sektor die Hauptverteidigungsdetektoren ausschalten muß. Leider sind sie so konstruiert, daß sie nahezu unauffindbar und unzerstörbar sind. Glücklicherweise können die Detektoren meines Gleiters sie ausfindig machen und mir den Standort der verdammten Dinger anzeigen."

"So also kommt sich ein umherirrendes Stück Weltraumschrott vor, daß mit einem interstellaren Linienschiff kollidieren möchte. Hoffentlich ist letzte Prämie meiner Lebensversicherung bezahlt..."

LADEANWEISUNGEN

COMMODORE 64/128 KASSETTE: Als C128 Benutzer achten Sie bitte darauf, daß sich Ihr Computer im C64 Modus befindet. Drücken Sie SHIFT und RUN/STOP
COMMODORE 64/128 DISKETTE: Als C128 Benutzer achten Sie bitte darauf, daß sich Ihr Computer im C64 Modus befindet. Geben Sie LOAD "*",8,1 ein und drücken Sie abschließend die RETURN-Taste.
SCHNEIDER CPC KASSETTE: Drücken Sie CTRL und die kleine ENTER-Taste.
SCHNEIDER CPC DISKETTE: Geben Sie RUN"DISC ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

DAS SPIEL

Ihr Gleiter ist mit drei Energieschirmen ausgestattet, wobei die verbleibende Anzahl links auf dem Kontrollpult angezeigt wird. Ein Energieschirm immer dann geht verloren, wenn Sie mehrere Treffer erhielten.

Das Fahrzeug ist mit starken Pulslasern bestückt, die alle feindlichen Objekte auf Ihrem Weg zerstören können. Der Rumpf des Mutterschiffes besteht aus drei Sektionen die Sie durchqueren müssen und in jeder Sektion gibt es ein Gerät, daß unbedingt zerstört werden muß, damit Sie in die darauffolgende Sektion gelangen können. In der dritten und letzten Sektion befindet sich der Eingang zum Mutterschiff, der auch das Ziel des Spieles darstellt.

Gelegentlich kann es erforderlich werden, in den Rumpf vorzustoßen. Hierzu schweben Sie über der entsprechenden Luke und drücken den Feuerknopf, um diese zu öffnen und hineinzufliegen.

Außerdem können Sie auch auf dem Kopf fliegen, indem Sie den Gleiter herumrollen. In dieser Lage fliegen Sie zwar langsamer, aber es ist der einzige Weg unter Aufbauten hindurchzukommen, die sonst unpassierbar wären. Der Gleiter kann nur auf den Kopf gedreht werden, wenn sich keinerlei Hindernisse auf dem Deck befinden.

Auf dem Steuerpult werden zusätzlich noch Ihre Punktwertung, die Nummer des Sektors in dem Sie sich aufhalten und die Beschädigungen des Gleiters (hier sehen Sie wann Sie Ihr nächstes Schutzschild verlieren) angezeigt.

STEUERUNG

TASTATUR

Die Tastaturkontrolle können Sie nach eigenen Vorstellungen definieren. Hierzu müssen Sie lediglich die Bildschirmanweisungen befolgen. Die Grundeinstellung sieht folgendermaßen aus:

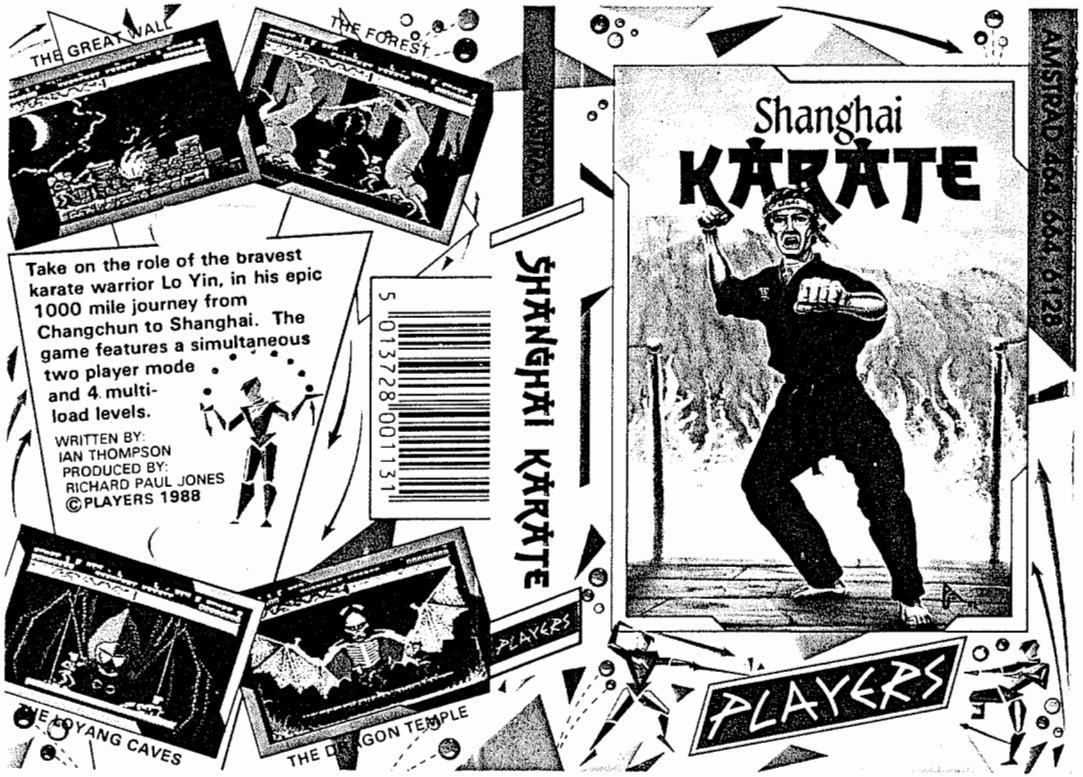
	C64/128	Schneider CPC
LINKS	Z	Q
RECHTS	X	A
AUF	O	O
AB	K	P
FEUER	0	LEERTASTE
ROLLEN	LEERTASTE	RETURN

ANMERKUNG: Der Feuerknopf aktiviert auch die Luken auf der Oberfläche des Mutterschiffes, wenn Sie ihn drücken, während Sie unbeweglich direkt über der Luke schweben.

JOYSTICK

COMMODORE 64/128 - Schließen Sie den Joystick an Port 2 an und benutzen Sie die Leertaste zum Rollen des Gleiters.

SCHNEIDER CPC - Bei Benutzung eines Joysticks kann die Rollfunktion mit jeder beliebigen Taste ausgelöst werden.



SHANGHAI KARATE

LOADING INSTRUCTIONS

464: hold down CTRL and tap the small enter key
664/6128 type | (Shifted @) TAPE (ENTER) then RUN" (ENTER)

THE STORY

"Tell us a story honourable grandfather", the children sat around the old Japanese sailor. This was the old man's story.

The Changchun Academy was the most famous karate school in the whole of northern China, from where the karate masters taught their students from the sacred karate scrolls. Then one night, a disgraced former pupil, the evil Wang Chen and his army, slaughtered the Karate Masters and their pupils. Only Lo Yin, survived as he was studying the sacred scrolls at the time and managed to take them with him when he escaped.

Lo Yin knew that Wang Chen would not rest until he had the scrolls and he was right. Wang dispatched his finest warriors to bring back the scrolls, along with Lo's head. Lo headed towards Peking and ran into the first of his pursuers at the Great Wall. Although out numbered he quickly overcame his attackers with his superior karate skills. Lo ran into more trouble in the great forest on the banks of the great Yangtze river, once again he defeated his assailants to continue his journey. His next encounter was in the caves east of Loyang, where Wangs men were waiting [illegible] for him, but after a long battle they also were killed. [illegible] reaching Shanghai he entrusted the scrolls to his old friend Derek who brought them safely to Slough where they remain to this day. According to the story, Lo was lured into a dragon temple and was never seen again.

THE GAME

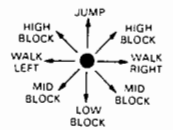
You take on the role of Lo Yin, in his epic journey from Changchun to Shangai. In level one you play the part of Lo on the Great Wall, level two places you [illegible] the Yangtze river and in three the Loyang caves. If you reach level [illegible] you are given the chance to finish the story in the Dragon Temple.

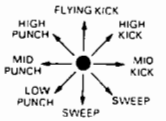
Alternatively you can practice by playing against a friend.

THE CONTROLS

PLAYER 1: JOYSTICK
PLAYER 2: KEYBOARD

ABORT: DEL & ESC





FIRE BUTTON PRESSED

FRANÇAIS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

464: appuyez sur CTRL et frappez la petite touche enter.
Type 664/6128 (@ préfixé) I TAPE (ENTER) puis RUN" (ENTER)

L'ANECDOTE

"Raconte-nous une histoire honorable grand-père", les enfants s'assirent en cercle autour de vieux marin Japonais. Voici l'histoire du vieillard. L'Académie Changchun était de karaté la plus fameuse dans toute la Chine du Nord, là où les maîtres du karaté apprenaient à leurs étudiants à partir des parchemins sacrés du karaté. Puis, une nuit, un ancien élève en disgrâce, le méchant Wang Chen et son armée massacrèrent les Maîtres du Karaté et leurs élèves. Seulement, Lo Yin survécut alors qu'il étudiait les parchemins sacrés à ce moment-là et il parvint à les emmener avec lui et à s'échapper.

Lo Yin savait que Wang Chen ne s'arréterait pas tant qu'il n'aurait pas les prachemins en sa possession et il avait raison. Wang envoya ses guerriers les plus habiles pour ramener les parchemins, ainsi que la tête de Lo. Lo se dirigea vers Pékin et se heurta à ses premiers attaquants à la Grande Muraille. Bein qu'il soit en minorité, il domina rapidement ses adversaires grâce à ses qualités de, karaté supérieures. Lo recontra d'autres problèmes dans la grande forêt sur les rives du grande fleuve Yangtze, là encore il vaincut ses assaillants pour continuer son périple. Sa recontre suivante se passa dans les caves à l'est de Loyang où les hommes de Wang lui avaient tendu une ambuscade, mais après une très longue bataille ils furent aussi tués. En arrivant à Shanghai, il confia les parchemins à son vieil ami Derek qui les amena à Slough où ils sont restés depuis ce jour. Selon l'histoire, Lo fut entraîné dans un temple du dragon et ne fut jamais revu.

LE JEU

Vous prenez le rôle de Lo Yin, au cours de son voyage épique de Changchun à Shanghai. Au niveau un vous jouez le rôle de Lo sur la Grande Muraille, le niveau deux vous amène au bord du fleuve Yangtze et le trois dans les caves de Loyang. Si vous atteignez le niveau quartre vous aurez la possibilité de finir l'histoire dans le Temple du Dragon.

Autrement, vous pouvez vous entraîner en jouant contre un ami.

LES COMMANDES

JOUEUR 1: JOYSTICK — ABANDON: DEL & ESC
JOUEUR 2: CLAVIER

DEUTSCH

LADEANWEISUNGEN

464: CTRL niedergedrückt halten und die kleine Enter-Taste drücken.
664/6128: geben Sie (versetztes @) I TAPE ein (ENTER), dann RUN (ENTER)

DIE GESCHICHTE

"Erzahle uns eine Geschichte, ehrenwerter Großvater", sagten die Kinder, die um den alten Japanischen Seemann herumsaßen. Dies war die Geschichte des alten Mannes.

Die Changchun Akademie war die berühmteste Karateschule in ganz Nordchina, wo die Karatemeister die Schuler nach den heiligen Karate-Schriftrollen unterrichteten. Dann ermordeten eines Nachts ein in Unehre gefallener ehemaliger Schüler, der böse Wang Chen und seine Armee, die Karatemeister und ihre Schüler. Nur Lo Yin uberlebte, da er zu der Zeit die heiligen Schriftrollen studierte, und es gelang ihm, diese Schriftrollen bei seiner Flucht mitzunehmen.

Lo Yin wußte, daß Wang Chen nicht ruhen würde, bis sich die Schriftrollen in seinem Besitz befanden, und er hatte Recht. Wang schickte seine besten Krieger aus, um die Schriftrollen zusammen mit Los Kopf zurückzubringen. Lo ging nach Peking und traf an der Großen Wand auf seine ersten Verfolger. Obwohl sie in der Uberzahl waren, überwältigte er seine Angreifer schnell durch seine hervorragenden Karaterahigkeiten. Lo geriet im großen Wald an den Utern des großen Jangtse-Flusses weider in Schwierigkeiten, doch er besiegte seine Angreifer weider und setzte seine Reise fort. Seine nächste Begegnung fand in den Höhlen östlich von Loyangstatt, wo Wangs Männer in Einem Hinterhalt aut ihn warteten, nach einem langen Kampf wurden jedoch auch sie getotet. Als er Shanghai erreichte, vertratue er die Schriftrollen seinem alten Freund Derek an, der sie sicher nach Slough brachte, wo sie sich bis heute berinden.

In der Geschichte heißt es, daß Lo in einen Drachentempel gelockt und niemals wieder gesehen wurde.

DAS SPIEL

Sie ubernehmen die Role von Lo Yin in seiner langen und abenteuerlichen Reise von Changchun nach Shanghai. Auf Stufe eins spielen Sie die Rolle von Lo an der Großen Wand, auf Stufe zwei befinden Sie sich am Jangtse-Fluß and auf Stufe drei bei den Loyang-Höhlen. Wenn Sie Stufe vier erreichen, haben Sie die Chance, die Geschichte im Drachentempel abzuschließen.

Als andere Möglichkeit können Sie gegen einen Freund spielen.

DIE STEUERUNGEN

SPIELER 1: JOYSTICK — ABBRUCH: DEL & ESC
SPIELER 2: TASTATUR

DÅNSK

INDLÆSNING

464: hold CTRL nede og tryk let på den lille enter-tast
664-6128: skriv (@med shift) I TAPE (ENTER) derefter RUN" (ENTER)

HISTORIEN

"Fortælos en historie, ærede bedstefar", sagde børnene der sad rundt om den gamle japanske sømand. Her er den historie den gamle mand fortalte. Changchun Akademiet var den mest berømte karateskole i hele Nordkina, nvor karatemestrene underviste deres elever fra de hellige karate — skriftruller. En nat myrdede en tidligere elev, den onde Wang Chen, der havde vanæret skolen, og hans hær karatemestrene og deres elever. Kun én overlevede, nemlig Lo Yin der sad og læste i de hellige skriftruller, mens dette skets, og det lykkedes ham at slippe væk med rullerne.

Lo Yin vidste, at Wang Chen ikke ville holde op, før han havde fået fat i skriftrullerne, og deri havde Lo ret. Wang sendte sine bedste krigere ud for at bringe rullerne sammen med Los hoved tilbage. Lo satte kursen mod Pekin og mødte de første of sine forfølgere ved Den kinesiske Mur. Selv om der var monge of dem, lykkedes det ham hurtigt at besejre dem, da han ver meget dygtigere til karate end de. Men Lo kom atter i forlegenhed i skoven ved den store Yangtzekiang-flods bredder, hvor han igen havde heldet med sig og gjorde det of med sine fjender, så han kunne fortsætte rejsen. Næste gang han stødte på Wangs mænd ver i hulerne øst for loyang, hvor de havde lagt sig i baghold, men efter en lang kamp blev også de slået injel. De han nåede til Shanghai, gov han skriftrullerne til sin gamle ven Derek, som tog dem med til Slough i England, hvor de er den dag i dag. Efter hvad historien beretter, var der nogen der lokkede Lo ina i et dragetempel og han er aldrig blevet set igen.

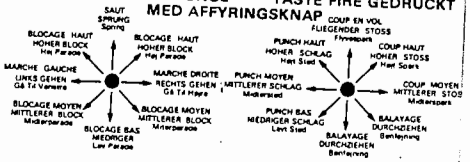
SPILLET

Du spiller rollen som Lo Yin på den lange rejse fra Changchun til Shanghai. På 1. trin er du ved Den kinesiske Mur, på 2. trin befinder du dig ved Yangtzekiang-floden og på 3. i Loyang hulerne. Når du kommer til 4. trin, får du chancen for at afslutte historien i Dragetemplet. Eller du kan øve dig i at spille med en kammerat.

KONTROLTASTER:

1. SPILLER: STYREPIND — FOR AT AFBRYDE SPILLET
2. SPILLER: TASTATUR — DEL & ESC

BOUTON ACTION ENFONCE — TASTE FIRE GEDRÜCKT — MED AFFYRINGSKNAP



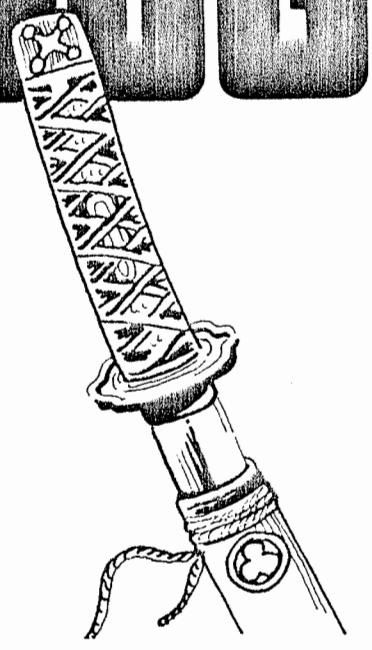
PLAYERS - Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks. RG7 4QW

VIRGIN GAMES

presents

JAMES CLAVELL'S

SHŌGUN



INTRODUCTION

In April 1600, Englishman John Blackthorne was shipwrecked off the coast of Japan by a violent storm. He found himself in the centre of a political conflict of equal violence.

For six centuries Japan had been torn by civil strife. The mighty warlords (daimyō) administered the feudal system and guarded against bandits and insurrection – there were many peasant revolts. At the same time they were engaged in power struggles. By 1600 the daimyō were vying for supreme rulership: to become the military authority to which all the daimyō would give allegiance, second in power only to the Emperor; to become Shōgun.

Although two lords, Yoshi Toranaga Lord of the Kwanto and Ishido Kazunari Master of Osaka Castle, had gained ascendancy, it was possible for any natural leader with a strong army to seize control. The daimyō exercised power through the military might of the bushi or samurai. In peacetime samurai had the task of ruling the peasant farmers and collecting taxes. They also ruled the servants and craftsmen who lived a more itinerant existance. The samurai lived by a Code of Honour in which it was more important to commit suicide than to lose face. Despite the feudal order, continuous wars and often violent nature of their society, the Japanese were highly civilised in many respects. Buddhism taught that an individual progresses towards enlightenment through many rebirths. All the trappings of a materialist life, power, riches, pride, are all transient and, indeed, burdens on the eightfold path to Buddhahood. The only important thing is to perform good works and thereby increase the good Karma accumulated from previous lives.

Japanese social behaviour was highly refined, inevitably more so amongst nobles, merchants and craftsmen. Everything, from fortresses to kimonos, was designed to be aesthetically pleasing. Europeans seemed to the Japanese to be barbarians by comparison.

You will find a general map in this booklet that indicates where the important landmarks are.

Shōgun, the game, was inspired by James Clavell's bestselling novel. The game concept was by Simon Birrell.

Charles Goodwin designed, programmed and created graphics on the Amstrad version.

Steve Lee designed and programmed the Commodore version and Ian Mathias created the graphics.

SHŌGUN – AMSTRAD CPC 464/664/6128

Instructions

To load the game from tape, hold down the **CONTROL** key and press the small **ENTER** key, or type **RUN"** and press **ENTER**. If you have a disc drive connected, type | tape beforehand. To load from disc, type **RUN"SHOGUN** and press **ENTER**.

A title screen will appear as the game loads. After a while the screen will go blank for a short period, then you will hear some music. Press any key to start.

Select your character by moving the joystick left and right, then press **FIRE**. Each person has a different personality and social standing, which will affect how difficult it is to achieve the exalted rank of **SHŌGUN**. Apart from the 'outsider' Captain Blackthorne, you can become a noble, a samurai, a servant or a peasant.

You can move in any direction using the joystick. (Some areas are forbidden to those without the correct status). You may pick up any object you pass over by pressing **FIRE**, otherwise **FIRE** causes you to strike a blow in Attack mode or to smile at people in Befriend mode.

The icons, in order from top left, represent **ATTACK, BEFRIEND, SURRENDER, EXAMINE, GIVE, DROP, PAUSE, ORDER, SAVE/LOAD GAME**, and your three **POCKETS** which will fill as you pick up objects.

Food and money improve your health and wealth as soon as they are picked up. Food increases your strength, displayed as the long yellow bar; money is shown next to the £ sign. Below your wealth is your total number of followers, if any.

ICONS

To select an icon, press the spacebar. A cursor appears over the **ATTACK** (sword) icon, and can be moved to the desired icon with the joystick. Press **FIRE** to select when the white box appears around the icon.

You can choose how to approach people by selecting one of the first two icons. The sword shows that you are ready to do battle, the smile shows that you are prepared to be friendly.

The **ATTACK** icon (the katana) depicts you with weapon drawn. To engage in battle press **FIRE** and use the joystick to keep in close contact with your opponent. Use **FIRE** to thrust your katana.

The **BEFRIEND** icon (smile) allows you to convey your friendliness by pressing **FIRE** and aiming for the person you wish to befriend.

The **EXAMINE** icon (the eye) enables you to examine people and objects, including any objects in your pockets, by placing a cursor over them and pressing **FIRE**.

The **SURRENDER** icon (the white flag) can be selected when you are in a fight with little chance of winning. However, bear in mind that the Japanese credo is death before dishonour, so yielding could lose you the respect of your followers, while the victor might decide to relieve you of your possessions.

The **GIVE** icon (two hands) lets you choose an item to give to someone, or if you wish to hand over some money, select the pile of coins, whereupon you will be asked to specify the amount which can be adjusted with the joystick.

The **DROP** icon (a hand dropping an object) allows you to choose an item from your pockets to drop.

The **PAUSE** icon (red hand) pauses the game until you press **FIRE**. You may look at the characters in the game by moving the joystick.

The **ORDER** icon (speech bubble) lets you tell people what to do. IF they agree you can select the order with left-right joystick movement and press **FIRE**.

The **SAVE GAME/LOAD GAME** icon (the cassette) enables you to save and restore the game position (to tape only). When saving, press **PLAY** and **RECORD** before you press **S**. You can quit the save/load sequence by pressing **Q**.

In all cases, when selecting icons, wait until the white box appears before you press **FIRE**. Only selectable icons are highlighted. In some cases, where there may be a choice, you will have to select the person involved in your action by placing a cursor on them and pressing **FIRE**.

As soon as you have 20 followers make your way to the Shōgun's Palace to receive orders from the Emperor for your final task.

BEHIND THE SCENES

You can choose to become Blackthorne or any of 32 other characters. You cannot choose priests or bandits as characters, but you will meet them in the game.

Your position in life makes a great difference to the difficulty of the game. A warlord with a large following and a ready supply of money has a head start (but scores less). A samurai has the advantage of martial skills but lacks followers. A peasant starts from the bottom and has the hardest time becoming Shōgun, but does get the highest possible score if he or she succeeds.

Each person has varying degrees of ambition, intelligence, greed, aggression, fighting skill, caprice, loyalty and friendliness. The last two are "feelings" directed towards other people. These characteristics can all change with time, for example a peasant who defeats a samurai in battle gains in fighting skill. People will also change from game to game, to prevent their responses being too predictable. **EXAMINING** someone (unless they are

too hostile or indifferent to answer a few polite questions) will give you some idea of what sort of person they are.

NOBLES are ambitious and are unlikely to become your followers. They often already have or are quick to recruit their own followers even when they are friendly. You cannot depend on them to carry out orders for you.

SAMURAI are excellent fighters. Mostly they are not ambitious or particularly bright, but they are very loyal and follow orders faithfully. They are not easy to sway to your side but they tend to remain loyal once swayed.

PEASANTS and **SERVANTS** prefer to avoid trouble, though they have been known to get into fights if they really dislike someone. Since they have very little they are easily swayed by gifts and bribes, and since they are poor fighters they yield to anyone with a mean look and a sharp katana. They are lazy and unreliable, and easily distracted from following orders. However, a few peasants may be ambitious, or skilled with weapons, or even quite bright.

BANDITS are devious, vicious, untrustworthy, unsavoury characters who would sell their own grandmothers for a Sun bingo card. They should be avoided.

PRIESTS are enlightened, meditative types whose life is a constant round of fasting and prayer. They live lives of religious devotion and have no time for worldly matters such as carrying out your orders.

This is an approximate guide to the various classes, but naturally there will be individuals who do not conform to the general pattern!

You can influence other people in various ways:

SMILING indicates that you wish to be friendly. People may respond by smiling, by ignoring you, by leaving (if they think you are being too forward)...or if they hate you they might feel grossly insulted and attack! Being friendly uses up a certain amount of strength (though not as much as fighting), so you won't be able to smile when you are feeling very tired and hungry.

BRIBERY can often sway people to your cause. Some people will do anything for a few yen and a new shield.

ORDERING is very useful. You cannot do everything and this allows you to delegate. A dedicated follower (or someone you have paid well!) will quite happily carry out several orders, giving priority to the last one given. Do remember that although he or she may readily accept your money they do not always carry out your request!

CAPTURING people who surrender in fights may cause them to give you their loyalty, although they won't feel very friendly and so may be less reliable at

carrying out orders. If they were someone of high standing, their followers will switch their allegiance to you. Your followers may successfully capture others on your behalf.

If you are in a hopeless position, you can always take the honourable way out by ordering a follower to kill you. Alternatively you can start a fight with a mean-looking samurai...

Each character starts life in a different location, so you will begin the game on different screens when you choose different characters.

Being Buddhists, it is only natural that characters are reincarnated after death. Due to the way in which people accumulate bad karma by killing, stealing etc, they tend to reappear somewhat lower in the social order.

The ranks assigned to people (Lord, Samurai, Peasant etc) are determined by such factors as their number of followers and fighting skill. Thus a peasant who builds up his or her skill might be promoted to Samurai during the course of the game, while a noble who loses all his or her followers might be demoted to Peasant.

It is possible for another character to become Shōgun during the course of the game, if this happens the game will end.

SHŌGUN – COMMODORE 64/128 INSTRUCTIONS

Use joystick PORT 1.

To load from tape, hold down **SHIFT** and press **RUN/STOP.**
To load from disc, type **LOAD "*",8,1** then press **RETURN.**

At the beginning of each new game a short "set-up" time is needed before you can play. This sets up the random elements in the game.

Select your character by moving the joystick left and right then press **FIRE** to choose. The words **GAME** and **DEMO** will be highlighted alternately. Press **FIRE** when **GAME** is highlighted to begin play. When you select **DEMO**, you may choose a character and watch the game play through automatically. Lord Ishido is a good one. **RUN/STOP** and **RESTORE** will allow you to quit a game or demo.

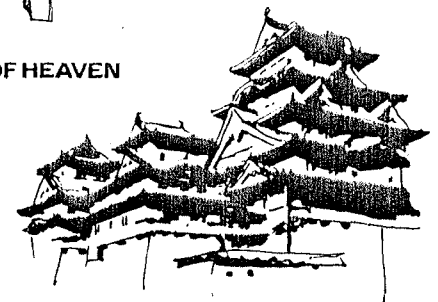
A caption line is just below the playing screen. This keeps you informed of where you are, what is currently happening on-screen, and also of recent events elsewhere.

There are four pockets which will fill as you pick up objects. The central box displays your **STRENGTH** (red and yellow strips). **STRENGTH** is depleted only by fighting. Your money is displayed under **YEN**. Your followers (if any) are displayed to the right, you need

SHŌGUN

TEMPLE OF THE BUDDHA

GATE OF HEAVEN



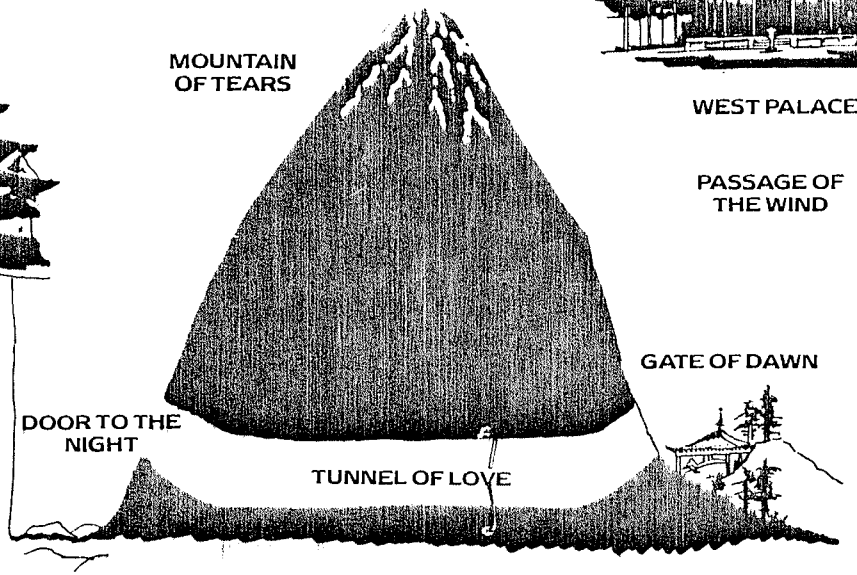
SHŌGUNS PALACE

SMALLEST PAGODA

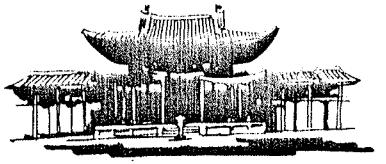
PLATEAU OF THE MOON

DOOR TO THE NIGHT

MOUNTAIN OF TEARS



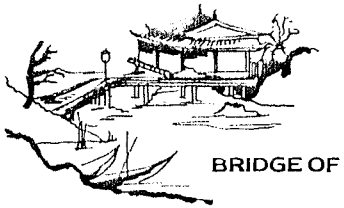
TUNNEL OF LOVE



WEST PALACE

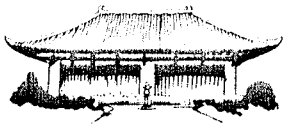
EAST PALACE

PASSAGE OF THE WIND

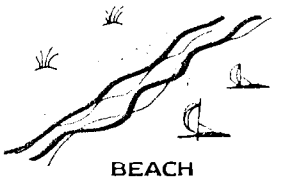


BRIDGE OF DREAMS

GATE OF DAWN



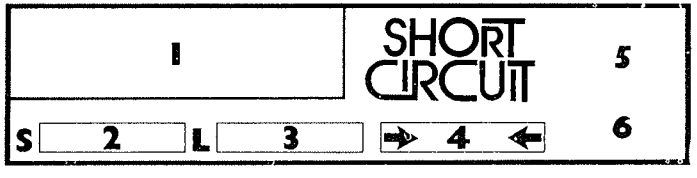
OLD PALACE



BEACH

d'espacement pour sélectionner le programme requis et appuyez sur feu pour l'utiliser).
Votre mémoire ne peut contenir que trois programmes et ceci comprend le lien; si vous voulez en charger un quatrième, il vous faudra en effacer un. Cette règle s'applique aussi aux objets que vous transportez: choisissez-le donc avec précaution.
Dans cette partie, vous devrez résoudre des puzzles et vous jouer des gardes de sécurité afin de pouvoir quitter le complexe et regagner votre liberté. A partir du moment où vous vous trouvez à l'extérieur, la poursuite commence. Poursuivi par les forces de sécurité qui ont pour ordre de vous tuer et par d'autres Robots Saint programmés pour vous désactiver, vos chances sont minces. Ils n'abandonneront pas leur poursuite et votre seule chance de survie est la construction d'un robot qui sera détruit à votre place. Les gardes sont très dangereux, mais rappelez-vous le "code de Robot." Vous ne pouvez qu'étourdir vos poursuivants et évitez aussi de heurter des animaux, car ils sont très facilement tués ce qui cause une surcharge due à la peine et vous désactive pour en court moment.
Si vous arrivez à trouver la camionnette avant l'arrivée de l'hélicoptère Nova, vous aurez votre chance de créer un faux robot, de vous jouer de vos adversaires et de vous échapper vers un futur souriant.
BONNE CHANCE NUMERO 5

STATUT ET SCORE



1. Déroulement de message sur l'écran
2. Force structurelle (2 Partie seulement)
3. Charge laser (2 Patie seulement). Le rechargement prend quelque temps.
4. Programme actif (1 Partie seulement)
5. Score
6. Temps (24 heures)

1 PARTIE

Des point sont accordés pour l'accomplissement de tâches nécessaires à votre fuite de l'usine. Si elles sont effectuées rapidement vous obtiendrez des points de bonus. (Le score typique se situe autour de 40.000 points).

2 PARTIE

Des points sont obtenus pour la distance parcourue, pour la neutralisation des gardes et des robots poursuivants ainsi que des points supplémentaires pour la protection de la nature.

ROBOT 2000
GARDES 500
ANIMAL (évité) 200

Le score obtenu dans la première partie se transfère à la seconde partie (un bon score se situe aux alentours de 40.000) il vous est donc possible d'obtenir un total de 80.000 ou plus.
Et dans ce jeu il n'y a qu'une vie . . . la votre!

CONSEILS UTILES

★ Faites une carte
★ Essayez de situer tous les objets (chacun a un rôle)
★ Minutez les gardes (leurs patrouilles sont régulières)
★ Apprenez à savoir quand les éléments entrent en jeu.
★ Rien ne vaut la pratique

SHORT CIRCUIT

Programmcode und grafische Darstellung sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Short Circuit kann auf den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Mikrocomputern abgespielt werden.

DAS SPIEL

Nummer 5 lebt! — ein Roboter in der SAINT-Serie (Strategischer, künstlich intelligenter Nukleartransport) ist durchgedreht. Das Unvorstellbare ist passiert, und der Roboter erlangt, von einem Blitzschlag getroffen, das Bewußtsein. Jetzt will ihn der Wissenschaftler, der ihn gebaut hat, wieder auseinandernehmen, um herauszufinden, was schiefgelaufen ist. Der Präsident von Nova Robotics will ihn einfangen, bevor die Waffen, die er trägt, Millionen Zivilisten töten — und der Sicherheitschef will ihn in die Luft jagen, damit er rechtzeitig zum Mittagessen zu Hause sein kann.
Du bist Nummer fünf . . . . Du lebst, und dein Ziel besteht darin, am Leben zu bleiben!

LADEN

Stecke die Programmkassette mit der A-Seite nach oben [illegible] Laufwerk, Tippe DISC und drücke ENTER, um sicherzustellen, daß die Maschine Zugang zum Diskette[illegible]werk hat. Tippe jetzt RUN" DISC und drücke ENTER, das Spiel wird jetzt automatisch geladen.

ANMERKUNG

Das Spiel wird in zwei Teilen geladen. Das Verfahren ist ganz einfach, befolge einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Du Teil 1 geladen hast und den zweiten Teil überspringen willst, dann drücke alle Tasten, die den Namen "OCEAN" ergeben, gleichzeitig und richte Dich nach den Informationen auf dem Bildschirm.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mit Joystick oder Tastatur gespielt.

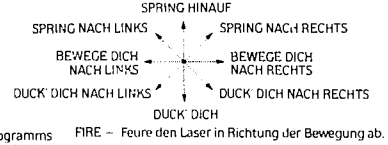
TEIL 1

JOYSTICK

LEERTASTE — Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms
FIRE — Aktiviert in Verbindung mit einer beliebigen Richtungstaste das gegenwärtig ausgewählte Programm

TEIL II

JOYSTICK



FIRE — Feure den Laser in Richtung der Bewegung ab.

TEIL 1

TASTATUR

Q	—	HINAUF
A	—	HINUNTER
O	—	LINKS
P	—	RECHTS
LEERTASTE	—	Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms
ESC	—	Zum Anhalten des Spiels (wieder ESC, zur erneuten Einstellung, Bewegung in eine Richtung setzt das Spiel fort)
F9	—	Kippschaltung zwischen langsam und schnell, Mitteilungsgeschwindigkeit
RETURN	—	Aktiviert — in Verbindung mit einer beliebigen Richtungstaste — das gegenwärtig ausgewählte Programm

TEIL II

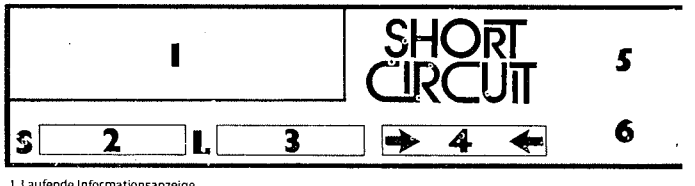
TASTATUR

Q	—	HINAUF
A	—	HINUNTER
O	—	LINKS
P	—	RECHTS
LEERTASTE	—	Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms.
ESC	—	Zum Anhalten des Spiels (wieder ESC, zur erneuten Einstellung, Bewegung in eine Richtung setzt das Spiel fort)
F9	—	Kippschaltung zwischen langsam und schnell, Mitteilungsgeschwindigkeit.
RETURN	—	Einmal [illegible] in Richtung der Bewegung ab.

SPIELWEISE

Die Handlung ist in zwei Teile unterteilt . . . . Zuerst mußt Du aus dem Fabrikkomplex entfliehen, und zwar bevor irgendjemand von Nova merkt, daß Du nicht da bist.
Bevor Du die Fabrik verläßt, mußt Du die Hardware und die Software, die zur Aktivierung Deines Lasers und des Springmechnanismus erforderlich sind, holen und das "Technische Handbuch für den SAINT- Roboter" finden, um im zweiten Teil den Köderroboter bauen zu können.
Du beginnst mit gerade ausreichenden Daten, um Dich an das Nova Forschungscomputersystem anschließen zu können, und Du übernimmst andere Programme in Deinen Speicher. Drücke die Leertaste, um das notwendige Programm auszuwählen und drücke fire, um es zu benutzen.
Dein Speicher ist nur auf drei Programme beschränkt, einschließliche der Verbindung; wenn Du versuchst, ein viertes zu laden, wirst Du ein bereits bestehendes Programm löschen müssen. Diese Einschränkung gilt auch für die Objekte, die Du trägst; wähle also mit Bedacht. In diesem Teil mußt Du Rätsel lösen und die Wachen überlisten, denn nur dann kannst Du den Komplex verlassen und versuchen, die Freiheit zu erlangen. Sobald Du draußen bist, beginnt die Jagd. Da Du von Sicherheitseinheiten, die den Befehl zu töten haben, und anderen SAINT-Robotern, die darauf programmiert sind, Dich zu deaktivieren, verfolgt wirst, sehen Deine Chancen nicht gut aus. Sie werden ihre Jagd nicht aufgeben, und die einzige Hoffnung auf Überleben besteht darin, einen Köderroboter zu bauen, der an Deiner Stelle eliminiert werden soll.
Die Wachen sind sehr gefährlich — aber denke an den "Roboterkodex." Du kannst Deine Verfolger nur betäuben; vermeide auch den Zusammenstoß mit Tieren; sie können leicht getötet werden, was zu einer Überspeicherung durch Trauer und für kurze Zeit zur Deaktivierung führen kann.
Wenn es Dir gelingt, den LKW zu finden, bevor der Nova-Hubschrauber ankommt, wirst Du die Möglichkeit haben, eine Roboterattrappe zu bauen, um damit alle Deine Gegner zu täuschen und fortan glücklich weiterzuleben.
VIEL GLÜCK NUMMER 5

STATUS UND PUNKTGEWINNUNG



1. Laufende Informationsanzeige
2. Strukturelle Stärke (nur Teil II)
3. Ladung des Lasers (nur Teil II) nach dem Abfeuern dauert das erneute Aufladen eine gewisse Zeit
4. Gegenwärtig aktives Programm (nur Teil I)
5. Punktestand
6. Zeit(24 Stunden)

TEIL I

Es werden Punkte gegeben für die Erfüllung der Aufgaben, die für die Flucht aus der Fabrik gemeistert werden müssen. Zusätzliche Punkte werden für die schnelle Erfüllung der Aufgaben gegeben. Ein Spielergebnis von 40 000 Punkten kann erwartet werden.

TEIL II

Es werden Punkte für die zurückgelegte Entfernung gegeben, außerdem für die Behinderung von Wachen und verfolgenden Robotern und zusätzliche Punkte für das Verschonen von Tieren.

ROBOTER 2000
WACHE 500
TIER(verschont) 200

Die Gesamtpunktzahl von Teil I wird in Teil II hinübergenommen (gutes Spielergebnis wiederum etwa 40 000), damit es möglich ist, insgesamt 80 000 oder mehr zu bekommen.
In diesem Spiel gibt es nur ein Leben . . . . . Dein eigenes!

SPIELTIPS

★ Fertige eine Karte an.
★ Mache alle Objekte ausfindig (jedes Objekt erfüllt einen Zweck)
★ Miß die Zeit, die die Wachen für ihre Runden brauchen (die Runden sind regelm)
★ Lerne die Punkte kennen, bei welchen alles ins Spiel kommt.
★ Übung macht den Meister!

Short's Fuse

SHORT'S FUSE

© DOLLAR$OFT

THE GAME

When Boris set off the first detonator, an irreversible chain reaction was initiated, with each fuse lasting only nine seconds. If you can guide Sam Short to the detonator – before the bomb explodes – he will disable it.

Unfortunately you'll still be in a bit of a bind because Boris has ensured that another detonator in that same location will become live, leaving Sam with – you've guessed it – nine seconds to defuse it.

When Sam has defused all the detonators, he will – being a good-hearted chap – move on to another beleagured spot. The rest is up to you . . .

LOADING

1. Place the tape in the cassette unit and rewind to the beginning.
2. Hold down CTRL and press the small ENTER key.
3. Press PLAY on the cassette unit

NOTE: Full loading instructions can be found in your Amstrad CPC 464 manual.

PLAYING THE GAME

When the game has loaded you will be offered a choice of keys. To redefine keyboard controls, simply select the redefine option and, when prompted, press the key of your choice.

Standard keys:

CLIMB UP ROPE=Q LEFT=O RIGHT=P
CLIMB DOWN ROPE=A JUMP=, (comma)

Before the start of each game, Sam must enter a Security Clearance Code to arrive at a particular location. The Security Code for the TAJ MAHAL is 000.

640 "screen" 60 "ST.Bin" "ST.BAS"

SHORTSFU BIN
SCREEN . DAT
BIN
BAS
SF
SF

WARNING: Copyright subsists in all Firebird software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express permission of the publisher.

If this program is faulty and fails to load please return it to the address below and it will be replaced free of charge and postage refunded. This offer does not affect your statutory consumer rights.

Firebird Software,
Wellington House,
Upper St Martin's Lane
London WC2H 9DL

Firebird and the Firebird logo are trademarks of British Telecommunications plc

FIREBIRD

SIDEWALK

Sie sind stinksauer. Ausgerechnet heute, wo Sie Ihrer Freundin versprochen haben mit ihr in das Livekonzert von "Band Aid" zu gehen, hat man Ihnen Ihr Motorrad geklaut. Das kann ja heiter werden, denn Sie haben nur bis 19 Uhr 30 Zeit, Ihren fahrbaren Untersatz wiederzufinden und mit den Dieben abzurechnen.
Falls Ihre Bemühungen in die Hose gehen, sind Sie nicht nur Ihr Motorrad sondern auch noch Ihre Geliebte los - die schleppt nämlich dann Ihr ärgster Konkurrent zum Konzert ab.
Mit dem kauf dieses Computerprogramms unterstützen Sie die Organisation "Band Aid".

KONFIGURATION

SIDEWALK ist für folgende Computer erhältlich:
— ATARI 520 und 1040 ST mit Color-Monitor und Joystick.
— SCHNEIDER CPC 464, 664 und 6128 (Kassette oder Diskette).
— IBM PC und Kompatible mit Graphikkarte.

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Vergewissern Sie sich, daß alle Geräte ordnungsgemäß angeschlossen sind.

ATARI ST

— Legen Sie die Diskette SIDEWALK in das Laufwerk ein.
— Schalten Sie die Zentraleinhalt ein.
— Klicken Sie zweimal auf MLO.PRG.

SCHNEIDER AUF DISKETTE:

— Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
— Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein.
— Tippen Sie CPM (für drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und).

AUF KASSETTE:

— Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
— Legen Sie die Kassette in den Datenrecorder.
— Falls Ihr Computer mit einem Diskettenlaufwerk ausgerüstet ist, tippen Sie TAPE (für drücken Sie gleich-zeitig die Tasten SHIFT und), ansonsten drücken Sie gleichzeitig CTRL und die ENTER-Taste am Zahlenfeld.

IBM und KOMPATIBLE:

— Schalten Sie die Zentraleinheit ein.
— Laden Sie das DOS.
— Legen Sie die Spieldiskette in das Laufwerk ein.
— Tippen Sie MLO, und drücken Sie (ENTER, RETURN).
— Wählen Sie Ihren Graphikmodus.
— Danach geben Sie an, ob Sie mit Joystick oder Tastatur (+Typ), spielen möchten.

STARTEN DES SPIELES

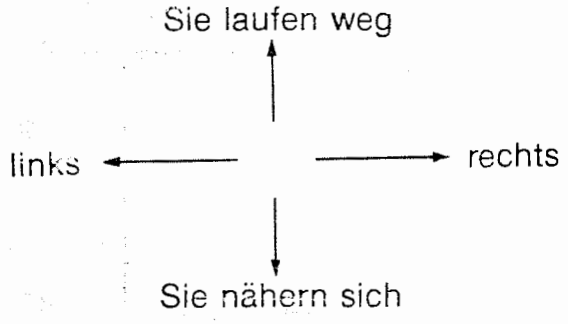
Drücken Sie gleichzeitig die Leertaste und (Joystick oder Tastatur).

ZIEL DES SPIELES

Jemand hat Ihr Motorrad geklaut. Jetzt gilt es, alle Einzelteile so schnell wie möglich wiederzufinden und zusammenzubauen, damit Sie noch rechtzeitig Ihre Fruendin abholen können, die Sie heute abend in das Livekonzert von "Band Aid" eingeladen haben. Vergessen Sie aber die Karten nicht, und holen Sie Ihre Freundin vor 19 Uhr 30 ab, sonst geht Sie mit John zum Konzert.

BEWEGUNGEN

Wenn Sie mit dem Joystick spielen:



Ansonsten verwenden Sie die Cursor-Tasten (außer Atari ST).
Ein Tip: Geben Sie auf den Kopf des Helden acht, sobald er an einem neuen Ort auftaucht. Wenn Sie sein Profil sehen, und er auf die linke Seite schaut, bewegen Sie den Joystick nach rechts. Dann wird er dorthin zurückkehren, woher er gekommen ist.

Wenn Sie jemandem begegnen, haben Sie 3 Möglich-keiten:
— Sie können der Person eine Frage stellen.
— Weggehen.
— Mit der Person kämpfen.

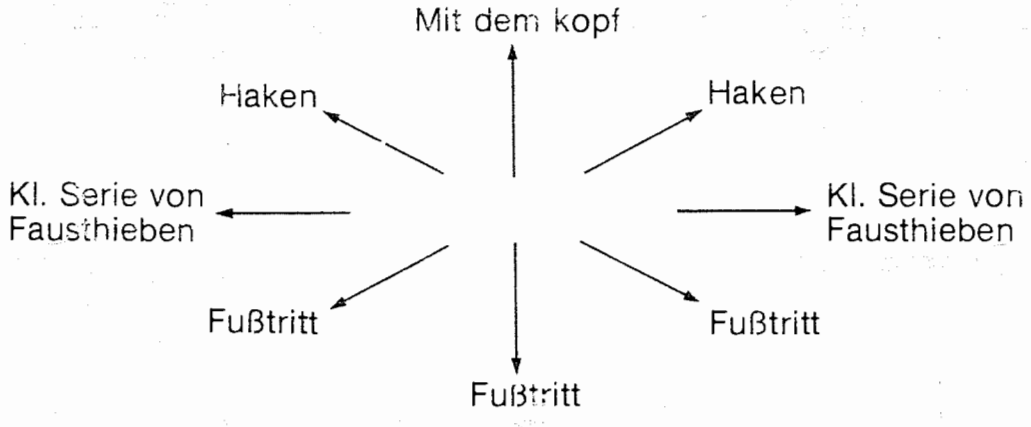
Wenn Sie eine Frage stellen wollen:
— Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts. Das Fragezeichen fängt an zu blinken.
— Drücken Sie auf den Feuerknopf.
— Eine Frage wird erscheinen.

Wenn Sie das Weite suchen wollen:
— Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts. Ein Zeichen wird in der Mitte anfangen zu blinken.
— Drücken Sie den Feuerknopf.
— Drücken Sie erneut den Joystick nach links oder rechts, und überprüfen Sie somit, ob die Luft rein ist.

Wenn Sie kämpfen wollen:
— Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts. Eine

— Drücken Sie dann den Feuerknopf.

So können Sie sich wehren:



Lassen Sie den Feuerknopf wieder los und benutzen Sie den joystick in der geschilderten Weise, wenn Sie die Seite wechsein oder sich aus dem Staub machen wollen.

ACHTUNG: Wenn Sie mit der Tastatur spielen (Schneider CPC oder IBM PC), verwenden Sie die Pfeiltasten und die Leertaste (ACTION).

ENERGIE

Während des Kampfes sehen Sie rechts aauf dem Bildschirm zwei Biergläser. Das obere gehört Ihnen, das untere dem Typ, der Ihnen gerade die prügel verabreicht.

Die Biergläser leeren sich je nach der verbleibenden Energie, die jedem von Ihnen bleibt. Wenn der Inhalt zur Neige geht, müssen Sie schnell in einer Bar nachtanken (auf Kosten des Hauses . . .).

SIDEWALK ist ein Produkt von INFOGRAMES.
Programmierer: K. BALA, G. COUROUBLE.
Grafik: D. CHAMFRAY.
Musikalische Anpassuna: C. CALLET.

SKATEBOARD JOUST

© James Closs

Amstrad conversion by John Gillot

THE GAME

It's few millenia into the future and skateboarding has become the most popular sport in the galaxy, with faster, better, and more dangerous skateboards being developed. Competition between planets is fierce and often deadly. To decide the supreme skate champion, the interplanetary skatejoust trials were developed, a series of chambers fraught with obstacles, dangers, and many alien skateboarders after your blood.
To prove yourself as the hippest and most deadly skatejouster in the galaxy, you must use your skateboarding prowess to dispose of all your opponents in each chamber. You will then be teleported to the next chamber.

LOADING

AMSTRAD 464 OWNERS

1. Place the rewound cassette in the cassette unit and press **PLAY**.
2. Hold down **CTRL** and press the **SMALL ENTER** key.

AMSTRAD 664/6128 AND 464 + DISK OWNERS

1. Hold down the **SHIFT** and press the @ key. Type **TAPE** and press **RETURN**.
2. Connect a suitable cassette player to your computer, according to the User Manual, and insert the rewound cassette.
3. Hold down **CONTROL** and press the **ENTER** key.
4. Press **PLAY** on the cassette player.
Note: *Full loading instructions can be found in your Amstrad Manual*

PLAYING THE GAME

Destroy your opponents by jumping off your skateboard and letting it fly into them. You will return to your board automatically. The number of opponents you have to destroy is shown at the bottom of the screen.

Collect the coins for special bonuses.

BONUS COIN (S): Gives a score bonus
ZAPPER COIN (Z): Stuns all the aliens
MYSTERY COIN (?): Gives mystery powers.

Controls
Z - Left, **X** - Right, **L** - Thrust, **P** - Jump, or use a joystick.

5 FREE GAMES
Let us know your thoughts
on the Silverbird Range.
Drop us a line on the back of a postcard.
The lucky winner will receive 5 titles
ABSOLUTELY FREE!

WARNING: Copyright subsists in all Silverbird Software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, transmitted in any form, or by any means, hired or lent without the express permission of the publisher.

Schneider

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CRTL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

DISKETTE: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **:CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Atari ST

Setzen Sie die Diskette in Betrieb. Das Programm lädt und läuft automatisch.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

SKATE CRAZY

SKATE CRAZY – Er heißt Freddy und Skateboard-Fahren ist angesagt. Wie jedes Kind weiß, kommt der Erfolg hier nur durch das nötige Ansehen, das man von seinen Freunden und den Zuschauern auf der Straße erhält.

Freddy muß auf seinem Skateboard herumsausen und waghalsige Kunststücke vorführen, für die bei erfolgreicher Darbietung Punkte vergeben werden. Der CREDOMETER, der das Ansehen mißt, bewegt sich allerdings nur nach oben, wenn besondere Kunststücke vorgeführt werden. Behalten Sie aber den OUCH/FATIGUEMETER im Auge, der alle Schrammen und Beulen aufzeichnet, die Sie sich einhandeln; dadurch verlieren Sie natürlich auch an Ansehen.

SKATE CRAZY besteht aus zwei separaten, aber miteinander in Wechselbeziehung stehenden Spielen, der CAR PARK CHALLENGE (Wettbewerb auf dem Parkplatz) und dem CHAMPIONSHIP COURSE (Weltmeisterschaftskurs). Im Gegensatz zu anderen Computerspielen können Sie hier von einem Spiel zum anderen wechseln, ohne Punkte oder den erreichten Schwierigkeitsgrad zu verlieren.

DIE CAR PARK CHALLENGE

Sie und Ihre Skateboard-Freunde haben ein leeres Parkhaus in Beschlag genommen, wo Sie nun einen Wettbewerb abhalten und den Champion im Skateboard-Fahren ermitteln.

Auf jedem Stockwerk wurde ein Kurs mit Autoreifen, Kartons, Verkehrshütchen, Blechdosen, Rampen, etc. angelegt, den Sie in möglichst kurzer Zeit durchfahren müssen, während Sie waghalsige Kunststücke vorführen, um die Jury zu beeindrucken.

Die anderen Skateboard-Fahrer werden Ihre Darbietung beurteilen und am Ende der Strecke – wenn Sie es bis dorthin überhaupt geschafft haben – Punkte vergeben und entscheiden, ob Sie in das nächste Stockwerk vorrücken.

Es gibt eine enorme Auswahl an Kunststücken, mit denen Sie die Jury beeindrucken können – einen Sprung vom Boden oder der Rampe, Drehen in der Luft, Sprung über ein Hindernis, etc. Achten Sie aber darauf, daß Sie sich nicht übernehmen. Denn Springen, Stürzen, Fallen und Rutschen kostet sehr viel Kraft und ermüdet Sie. Wie geschafft Sie sind, wird Ihnen durch die Müdigkeitsanzeige angegeben. Wird hier der Maximalstand erreicht, sind Sie vollkommen außer Puste und müssen aufgeben, da Sie völlig erledigt sind!

Wenn Sie über die Startlinie sind, beginnt die Uhr auf dem Bildschirm zu laufen. Bevor Ihre Zeit abgelaufen ist müssen Sie entweder das nächste Tor – ein Paar der Hütchen ("rückwärtige Tore" sind besondere Hütchen)* oder die Zielflaggen am Ende des Kurses erreichen. Falls Sie einen Streckenabschnitt nicht bewältigen, verlieren Sie eines Ihrer vier Leben. Erreichen Sie aber das nächste Tor, während die Zeitanzeige noch im grünen Bereich ist, erhalten Sie einen Bonus. Einen Sonderbonus erhalten Sie, wenn Sie nach dem letzten Tor nicht stürzen.

Wenn Sie sich verfahren haben oder nicht mehr zu helfen wissen, können Sie ein Tor überspringen. Sie müssen dann aber wieder durch das nächste fahren. Insgesamt dürfen Sie nur fünf Tore überspringen. Überspringen Sie ein weiteres, werden Sie disqualifiziert.

* *BEACHTE*

Bei der CBM 64 Version von SKATE CRAZY sind die Tore durch Flaggen dargestellt. Gelbe Flaggen sind normale Tore und rote sind "rückwärtige Tore".

Nachdem die Jury ihre Noten verteilt hat und Sie durch Ihre gute Darbietung die nächste Stufe erreicht haben, werden Sie vor zwei Türen gestellt.* Gehen Sie durch die rechte (RIGHT) Tür, gelangen Sie auf die nächste Stufe beim Spiel CAR PARK CHALLENGE. Durch die links (LEFT) Tür kommen Sie zum Spiel CHAMPIONSHIP COURSE.

Wechseln Sie von einem Spiel zum anderen, verlieren Sie dadurch nicht die bisher erreichte Stufe des Spiels, das Sie gerade verlassen haben. Wollen Sie beispielsweise, nachdem Sie die Stufe 2 beim Spiel CAR PARK CHALLENGE erfolgreich durchlaufen haben, zum Spiel

CHAMPIONSHIP COURSE überwechseln und später dann wieder zurück, machen Sie bei der Stufe 3 weiter.

Alle vier Stufen jedes Spieles müssen durchlaufen werden, um SKATE CRAZY zu beenden.

JURY: Es gibt vier Preisrichter, von denen jeder einen Teil Ihrer Darbietung beurteilt:

RICHTER 1: ALLGEMEINE FERTIGKEITEN
+ gute Landung nach einem Sprung, Bonuspunkte sammeln, rückwärts fahren.
– stürzen und rutschen.

RICHTER 2: KURS
+ Zeit zwischen den Toren, umwerfen von Dosen.
– Tore verfehlen, Tore nicht in der Zeit erreichen.

RICHTER 3: SPRUNG VON DEN RAMPEN
+ Schwierigkeitsgrad und Vielfalt.
– schlechte Landungen, häufige Wiederholung von Kunststücken.

RICHTER 4: SPRUNG VON BODEN
+ Schwierigkeitsgrad und Vielfalt, Zielsprünge
– schlechte Landungen, häufige Wiederholungen von Kunststücken.

ANMERKUNG: Ein Sprung ohne ein Kunststück beeindruckt die Richter nicht, bringt Ihnen allerdings auch keinen Abzug.

BEWEGEN VON FREDDY

Freddy fährt in die Richtung, in die Sie Ihren Joystick drücken und beschleunigt dann bis zur Höchstgeschwindigkeit. Bringen Sie den Joystick wieder in die Ausgangsstellung, hält Freddy an.

Um Freddy zu drehen und gleichzeitig seine Geschwindigkeit beizubehalten, bringen Sie den Joystick in eine Zwischenposition (wenn Sie vorwärts fahren, sind die entsprechenden Zwischenpositionen links-vorne oder rechts-vorne). So können Sie Freddy eine Kurve fahren lassen, ohne an Geschwindigkeit zu verlieren.

* BEACHTE

Bei der CBM 64 Version werden Sie, nachdem Sie eine Stufe erfolgreich hinter sich gebracht haben, auf eine Rampe gestellt. Fahren Sie nach rechts (RIGHT), um auf die nächste Stufe des Spieles CAR PARK CHALLENGE und nach links (LEFT), um zum Spiel CHAMPIONSHIP COURSE zu kommen.

Bringen Sie den Joystick aus der Zwischenposition in eine andere Richtung, kommt Freddy zum Halten und fährt dann in der neuen Richtung weiter (nützlich beim Bremsen).

SPRINGEN

Freddy kann auf zwei Arten springen – vom Boden und von Rampen.

Um vom Boden aus zu springen, wählen Sie die Sprunghöhe mit Hilfe des **FIRE**-Knopfes und des Kraftsmessers. Wenn Sie in die gewünschte Richtung fahren und genügend Schwung haben, halten Sie den **FIRE**-Knopf gedrückt und der Kraftmesser steigt. Wenn Sie die erforderliche Kraft erreicht haben, lassen Sie den Knopf los und springen. Um über Hindernisse auf dem Boden zu springen, benötigen Sie ein gutes Timing. Beim Sprung von der Rampe ist es ähnlich – wenn Sie die Richtung und den nötigen Schwung erreicht haben, benutzen Sie den Knopf, um die richtige Sprungkraft zu wählen. Sobald Sie jetzt auf der Rampe sind, wird diese Kraft automatisch freigesetzt. Halten Sie deshalb den Knopf so lange gedrückt, bis Sie im Sprung sind. Wenn Sie den Knopf zu früh loslassen, springen Sie über die Rampe wie über anderen Hindernisse auf dem Boden.

Die Richter bewerten die Ausführung der Sprünge nach Schwierigkeitsgrad und Vielfalt. Der Schwierigkeitsgrad wird begutachtet nach Halbdrehungen und Richtungsänderungen und den Landungen beim Springen (besonders rückwärts ausgeführte Landungen beeindrucken die Richter).

DREHSPRÜNGE

Eine Drehung während des Sprunges ist ziemlich einfach – drehen Sie den Joystick nur im oder gegen den Uhrzeigersinn (wenn Sie nach und nach besser werden können Sie das auch abwechselnd tun). Seien Sie aber bei den Zwischenpositionen vorsichtig.

Es gibt Regeln, um nach einem Sprung korrekt zu landen. Sie müssen entweder in die Fahrtrichtung oder genau entgegengesetzt schauen. Wenn Sie rückwärts landen, fahren Sie auch so weiter (Sie müssen in der Lage sein, bei den schwierigeren Stufen auch die besonderen Tore so zu fahren). Um wieder vorwärts zu fahren, springen Sie noch einmal und landen dann in Fahrtrichtung. Wenn Sie stürzen, steigen Sie wieder auf Ihr Skateboard und fahren weiter.

SALTO

(nur SPECTRUM und AMSTRAD)

Saltos können nur auf einer späteren Stufe ausgeführt werden, indem Sie das Trampolin benutzen. Mit einem Sprung von einer Rampe ins Trampolin erhalten Sie den besten Effekt. Sie können Ihren Salto aber auch vom Boden aus machen.

Wenn Sie vom Trampolin abspringen, können Sie den Sprung folgendermaßen kontrollieren:

JOYSTICK LEFT – Drehen im Gegenuhrzeigersinn

JOYSTICK RIGHT – Drehen im Uhrzeigersinn

Um richtig zu landen, müssen Sie mit Ihrem Skateboard aufkommen.

Saltos beeindrucken die Richter gewaltig und bringen Punkte.

CHAMPIONSHIP COURSE

STUFE 1: Freddy muß auf dem Baugelände über die Hindernisse wegspringen oder unter ihnen hindurchtauchen, ohne daß er von den verärgerten Bauarbeitern erwischt wird.

STUFE 2: Hier muß er auf dem Weg zum Pork den See überqueren und die Begegnung mit den gefärhlichen Tieren vermeiden.

STUFE 3: In Londons Untergrundbahn fährt Freddy mit dem Skateboard durch die Tunnel, über die elektrischen Kabel und kämpft mit den riesigen Ratten.

STUFE 4: Auf der Straße richtet Freddy ein Durcheinander unter den Fußgängern an und kämpft gegen rivalisiernde Banden.

Um Schwung zu holen, bewegen Sie den Joystick von links nach rechts. Seien Sie aber vorsichtig, da er über holprige Stellen stolpert, wenn er zu schnell wird.

CBM 64/128

Sammeln Sie den Abfall auf, der auf der Strecke herumliegt. Wenn Sie am Ende des Kurses angekommen sind, können Sie den Abfall in Geld umtauschen, mit dem Sie sich einen Beinschutz, Räder oder andere Ausrüstungsgegenstände kaufen und dadurch Ihr Ansehen steigern können. Danach haben Sie die Möglichkeit, die nächste Stufe des Spieles anzugehen oder CAR PARK CHALLENGE zu spielen.

SPECTRUM UND SCHNEIDER

Sie erhalten Punkte für das Einsammeln von Werkzeugen und Wertsachen, für die Vorführung von Saltos, für riskante Sprünge oder Duckmanöver und für das Werfen von Granaten auf alles, was Ihnen in den Weg kommt. Die eingesammelten Gegenstände fallen in Freddy's Tasche, wobei die Anzahl der Waffen oder Objekte angezeigt wird.

Am Ende des Kurses haben Sie die Möglichkeit, die nächste Stufe des Spieles anzugehen oder CAR PARK CHALLENGE zu spielen.

STEUERUNG

CBM 64/128 (SPIEL A)

Joystick	
LINKS/RECHTS	SKATEBOARD NACH LINKS/RECHTS
ZURÜCK & FIRE	SPRUNG
ZURÜCK	DUCKEN
Tastatur	
CTRL	PAUSE
C (CBM-Taste)	MUSIK/EFFEKTE
RUN/STOP	AUFGEBEN (IN PAUSESTELLUNG)

CBM 64/128 (SPIEL B)

Joystick	
LINKS/RECHTS	SKATEBOARD NACH LINKS/RECHTS
VORWÄRTS	GEGENSTÄNDE WERFEN
ZURÜCK	DUCKEN
FIRE	SPRUNG

Tastatur – siehe oben

Bewegen Sie den Joystick entweder nach links oder rechts, um Freddy in Fahrt zu bringen.

SPECTRUM/SCHNEIDER

Benutzen Sie den Joystick oder die Tastatur

Q	VORWÄRTS
A. Z	ZURÜCK
J. K. I. O	LINKS
L. P	RECHTS
M. LEERTASTE	FIRE
LINKS/RECHTS	SKATEBOARD NACH LINKS/RECHTS
VORWÄRTS	SPRUNG
ZURÜCK	DUCKEN/AUFHEBEN
FIRE	HOHER WURF
FIRE & ZURÜCK	NIEDRIGER WURF
JOYSTICK KREISEN	SALTO

WICHTIG FÜR BENUTZER EINES COMMODORE 64

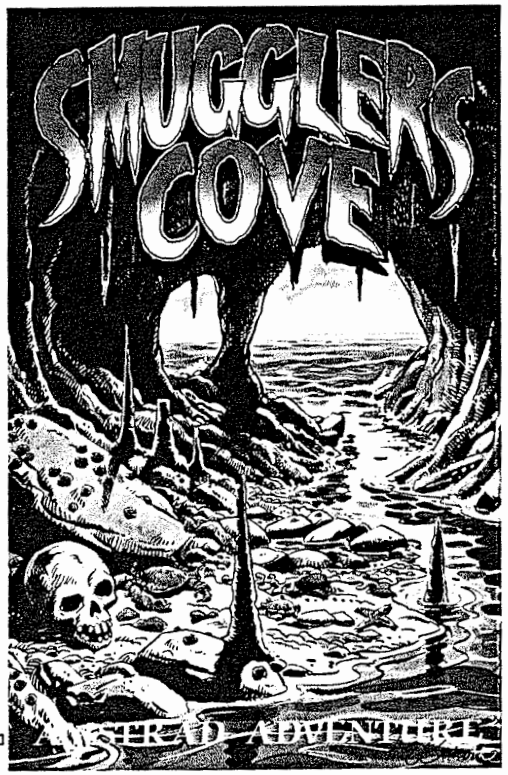
Sie haben keinen Müdigkeitsanzeiger – sondern einen Schmerzmesser (OUCHOMETER). Der Hauptunterschied besteht darin, daß Sie beim Maximalstand dieser Anzeige nicht alle, sondern nur ein Leben verlieren.

SMUGGLERS COVE AMSTRAD

CRL

Can you find the Smugglers treasure and lift the curse of the unknown pirate?

An exciting text/graphic adventure.



SMUGGLERS COVE
by John Keneally

The day has come at last: I can delay no longer. Perhaps the worst thing about the situation is that my story is simply laughed at in this so-called age of reason, the closing decades of the 20th century.

So I am alone: only by my own efforts can I rid myself of this terrible burden. Today I must set out on my perilous journey, but in case I don't return I have used the technology of this age to record the facts. Though to most it may appear to be simply a game, perhaps a few will come eventually to believe the incredible truth. It started innocently enough, with the Bottle. Encrusted with the salty upwellings of ancient oceans it was, and scarred by the breath of great storms. I would have passed it by if my eye had not caught the glint of it amongst the flotsam at the water's edge. Who would have believed

it would contain what it did: the curse of some long-dead pirate abandoned by his shipmates on a barren island, slowly starving to death. The faded writing was still legible: 'Upon ye who readeth this I place this quest. Deal vengeance on the Blackguards who left me here and recover the treasure they stole from me. By the Black Soul of the Skull I do place this curse upon ye, to die as I have died unless ye do as I have bid. The name was unreadable, but there was a map showing how to enter the caves where the treasure was hidden. Of course I laughed too at first, and that was my first mistake. Whatever the cause, I am slowly wasting away, getting weaker by the day. I know not whether recovering the treasure will rid me of the curse if curse it be, but what choice do I have?

So, by the end of this day I shall be far from the sun's warming rays in a land of unknown terrors and dangers. You who read this, remember me!

To probe the secrets of the caverns you can use sentences such as 'Get the rope and throw it, then move north', or 'get the rope, ladder and barrel'.

Some verbs to help you are: take, get, search, drop, light, float, throw, pull. These will help in the early stages. As you progress many others will be needed. Score, inv (inventory) and look are also recognised, as are single letters (n,e,s,w,u (up), d (down). You can use multiple moves separated by commas or ' and ', e.g. 'n,n,e,s and s'.

Remember you can be entering commands while the graphics are being drawn, though you won't see them until the picture is complete.

Save and load are used to save a partly complete game.

Your objective is to find the treasure and then find a way out.

All rights reserved. No part of this program should be recorded, duplicated or transferred in any form onto any media without prior authorisation from the owners of the work. Hiring and lending of this programme is prohibited unless written permission is given by CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

VEREHRTE DAMEN UND HERRN, WILLKOMMEN BEIM FUSSBALL-TURNIER 1986

Ihr Amstrad/Schneider ist Gaststadion für das spannendste Fußballturnier der Welt – LORICIELS SOCCER '86. Die Zuschauer fiebern vor Aufregung, während die Trainer ihre Mannschaften zusammenstellen. Im Stadion herrscht eine knisternde, elektrisch geladene Atmosphäre. Trompeten, Tuten, Pfiffe und Geschrei begrüßen die beiden Mannschaften, die sich jetzt für die Nationalhymen in Reih' und Glied aufstellen.

Gleich ist es soweit...ja, der Startpfiff ertönt, und es beginnt ein neues spannungsgeladenes Spiel voller Action in dem fantastischen LORICIELS SOCCER '86 Turnier.

SPIELVORBEREITUNG

Den Schneider Computer gemäß der Anleitung im Benutzerhandbuch einschalten.

Das Spiel kann jederzeit neu gestartet werden, indem die drei Tasten CTRL, SHIFT und ESC alle gleichzeitig gedrückt werden.

Bei Bedienung über Joystick ist dieser jetzt an dem Computer anzuschließen.

Kassettenversion von SOCCER '86

Besitzer der Computermodelle 664 oder 6128 geben zunächst über die Tastatur folgendes ein: TAPE und danach die ENTER-Taste drücken.

Kassette in die Datasette oder das Kassettengerät einlegen. Sicherstellen, daß die Kassette ganz zurückgespult ist. Die CTRL-Taste festhalten und gleichzeitung die kleine ENTER-Taste drücken. Das Laden des Spiels dauert etwa 4 Minuten.

Diskettenversion von SOCCER '86

Besitzer eines 464 Computers geben erst über die Tastatur DISC ein und drücken dann ENTER.

Diskette in das Laufwerk einschieben. Über die Tastatur den Befehl RUN"SOCCER" eingeben, danach ENTER drücken. Das Spiel wird automatisch geladen.

VOR DEM MATCH

Nach dem Ladevorgang wird auf dem Bildschirm das Auswahlmenü eingeblendet. Dieses Menü erlaubt Ihnen die Wahl zwischen Joystick- und Tastatur-Bedienung, Formatänderung bei den zwei Mannschaften und Einstellung der Spielstärke. Manche dieser Menü-Optionen beinhalten noch zusätzliche Untermenüs, mit denen Sie weitere Einzelheiten genau festlegen können.

Auswählen von Menü-Optionen

Die Auswahl geschieht mit Hilfe des farbigen Balkens. Der Reihe nach werden die verschiedenen Optionen hervorgehoben. Zum Steuern des Balkens bewegen Sie den Joystick nach OBEN oder nach UNTEN, oder drücken die Tasten S oder X auf der Tastatur. Wenn die gewünschte Option hervorgehoben ist, aktivieren Sie sie durch Betätigen des Feuerknopfes auf dem Joystick bzw. durch Drücken der Leertaste auf der Tastatur. Zum Ändern einer bereits gewählten Option, den Joystick nach LINKS oder RECHTS bewegen bzw. K oder L auf der Tastatur drücken.

Team-Auswahl

Den roten Balken steueren, bis die Option EDIT TEAM 1 oder EDIT TEAM 2 hervorgehoben ist. Mit dem Feuerknopf (bzw. der LEERTASTE) aktivieren.

Das auf diese Weise ausgewählte Team kann auf 3 Arten geändert werden: SELECT TEAM FORMAT (Team-Format), COUNTRY (Nationalität) und SKILL LEVEL (Spielstärke). Aktivieren sie auch hier die gewünschte Option nach der vorher beschrieben Methode.

Team-Format

Sie als Trainer haben insgesamt 100 Energiepunkte zur Verfügung, die Sie unter Ihren Spielern verteilen können. Das Maximum pro Spieler ist 30 Punkte. In der "Grundausstattung" besitzt jeder Spieler 20 Energiepunkte; wieviele jeweils noch in Reserve sind, wird hinter dem Wort POWER angezeigt.

Nach Zuweisung der Energien END wählen.

COUNTRY (LAND, NATIONALITÄT

Wechseln Sie die Trikots Ihres Teams sodaß sie eine europäische spitzenmannschaft repräsentieren – zur Wahl stehen 3 aus insgesamt 4 (die 4. Farbe ist momentan die gegnerische Mannschaft).

Nach Festlegen des Landes END wählen.

LEVEL (SPIELSTÄRKE)

Zur Bestimmung der Spielstärke. (UNSER TIP: Diese Option ist recht nützlich, wenn man sich einem Gegner in Spitzenform nicht gewachsen fühlt und ihn etwas schwächen will (z.B. den Computer!). Nach Bestimmung der gewünschten Spielstärke END wählen.

Gegen eine computergesteuerte Manschaft antreten

Entweder TEAM 1 oder TEAM 2 wählen und die rechte Spalte ändern, bis das Wort COMPUTER erscheint. Dann die andere Mannschaft wählen und in der rechten Spalte entweder JOYSTICK oder KEYBOARD (TASTATUR) aussuchen.

Gegen einen menschlichen Partner antreten

Bei zwei Spielern benutzt einer die Tastatur, der andere den Joystick. TEAM 1 und TEAM 2 sind entsprechend auszuwählen.

Und jetzt – der KICK OFF!

Wenn Sie alle Einstellungen nach Wunsch vorgenommen haben, kann es mit START GAME losgehen. Die Zuschauer schreien, kreischen, jubeln, die Mannschaften begeben sich für die Nationalhymne auf das Feld.

Der Schiedsrichterpfiff ertönt, mit dem Anstoß beginnt die erste Halbzeit. Am helleren Trikot erkennen Sie den Spierler, den Sie jeweils gerade steuern... Sobald der Ball in die unmittelbare Nähe eines anderen Spielers gelangt, übernimmt sein Trikot die helle Farbe, und Sie steuern jetzt ihn. Die übrigen Fußballer rennen automatisch umher, auch der Torwart, der sein Bestes tut, Angriffe auf sein Tor mit Bravour abzuwehren. Die Punkte der beiden Teams werden unten am Bildschirm angezeigt, zusammen mit der noch verbleibenden Zeit. Bei Halbzeit erfolgt Seitenwechsel und jetzt wird es erst richtig spannend!

Für eine Spielpause kann jederzeit ESC gedrückt werden. Dies gibt Ihnen Gelegenheit, das Spiel zu beenden oder ins Auswahlmenü umzusteigen.

Steuerung der Mannschaft

Joystick

Der "aktive" Spieler reagiert auf AUF-, AB-, LINKS- und RECHTS-Bewegungen des Joysticks. Drücken des Feuerknopfes bewirkt einen Kick in die Schußrichtung.

Tastatur
Der "aktive" Spieler reagiert wie folgt:
S = AUF, X = ABWÄRTS, K = LINKS, L = RECHTS.
Drücken der LEERTASTE bewirkt einen Kick in die Schußrichtung.

PRESENTATION

At every location in this adventure, a text panel at the top of the screen describes your immediate surroundings. This remains on screen for as long as you are in this area. A graphics panel on the left gives a visual representation useful for rapid identification of your whereabouts, and may provide some additional information if requested.

The right hand text panel is a scrolling record of your commands and the responses so far.

The bottom line is for you to enter commands, in typed English sentences or phrases.

COMMANDS

To explore this world, examine and deal with objects and to interface with other life-forms you will need to enter quite specific commands. To move, type in a direction e.g. NORTH. (Go North or just N will do). You should end every command by pressing the ENTER (or Return) key. The response panel will give you the result of that command or action. Try to keep commands simple and where possible start with a verb e.g. TURN HANDLE or GET THE BAG OF FOOD. Be as exact as possible e.g. ATTACK DARKON WITH THE CLUB (this is only an example and is unlikely to succeed!) Many commands can be abbreviated and experimenting will reveal a reliable shorthand. Issue the command VOCAB (or V) to view some of verbs which this adventure can understand.

SYSTEM COMMANDS

RESTART sets you back to the start point (and start conditions).

SAVE allows you to save your present position and conditions for later adventuring. Make sure you have a suitable tape ready.

LOAD brings back those previously SAVEd conditions. You should be already in the adventure before reLOADing conditions.

TASKSET ADVENTURES

You are placed in a mysterious world which is yours to explore and change. Full text descriptions together with graphics panels are used to present your immediate surroundings. Movement and other commands can be entered in normal English sentences and phrases. Many problems, riddles and adversaries await you on this journey. It is your skill, intelligence and observation which are needed here.

Souls of DARKON

You are a bionic warrior, sent to the plant MEGRON. Your faithful robotic friend hovers close by. The air is fresh to breathe and the landscape appears calm – if a little old fashioned. Quite surprising, you think, considering the highly advanced culture that once produced mystical and technological wonders, as a way of life.

Long gone is the Grand Council of Megron, swept away as their blind persuit for knowledge led them to call on awesome powers from within. What scenes of terror must have engulfed the populous during that long night when evil gained its freedom. As his powers grew, this manifestation of hatred, jealousy and scorn amassed the scientific and mystical skills of all he incarcerated. In a few terrible hours DARKON ruled supreme, with all but his whims laid waste and deserted. Around you and far from his centre, Nature has softened the land almost into normality – but still you are uneasy. Though you were never trained in the use of sorcery, you have a respect for its power and come armed only with technological systems – and the ability to learn.

REGISTRATION

The registration card should be completed and posted (Free Post) to Taskset Limited as soon as possible to register your ownership of the game.

The unique number on this instruction leaflet becomes your Registration Number. Keep it safe.

As a registered Taskset game owner you are entitled to a 10% discount on your next game purchased direct from Taskset.

Souls of Darkon

Amsoft

BRENTWOOD HOUSE
169 KINGS ROAD
BRENTWOOD
ESSEX
CM14 4EF

Amsoft SPANNERMAN

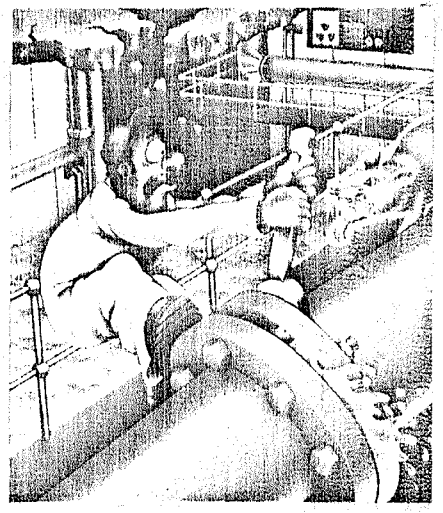
GEM

SOFT
214

CPC464

Amsoft

SPANNERMAN



BY
GEM SOFTWARE

SPANNERMAN

Sie allein können die nukleare Katastrophe verhindern - wenn Sie den Schraubenschlüssel sicher im Griff haben! In Ihrem Kernkraftwerk sind die Rohrleitungen des Reaktorkühlers undicht geworden. Wird es Ihnen gelingen, den Ratten und herunterstürzenden Teilen auszuweichen und die Leitungen abzudichten, oder werden Sie und der Reaktor mit einem Donnerknall in die Luft gehen?

A = aufwärts
Z = abwärts
/ = links
\ = rechts
Leertaste = Schrauben festziehen

Laden des Programms:
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten CTRL,SHIFT und ESC, um den Computer zurückzusetzen. Legen Sie die Cassette in den Datacorder, spulen Sie sie zum Anfang zurück und drücken Sie dann einmal die Taste STOP/EJECT. Drücken Sie nun gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste, dann zuerst PLAY und eine beliebige Taste. Der Ladevorgang dauert 5 Minuten. Die Spielanleitung erscheint dann auf dem Bildschirm.

Option - Spielmöglichkeiten

Joystick Control - Joysticksteuerung

vor ..... Leiter hinaufsteigen
zurück ..... Leiter abwärts steigen
links ..... nach links gehen
rechts ..... nach rechts gehen
Feuer ..... Schraubenschlüssel
Feuer und vor ..... hochspringen (auch links/rechts)
Feuer und zurück ..... Ratte treten

Wollen Sie den Joystick oder die Tastatur benutzen (J/K)?

Tastatursteuerung:
Die Tastenbelegung ist folgende:

a - vor
z - zurück
/ - links
\ - rechts
Feuer - Leertaste

Spielanleitung:

In dem in Ihrer Nähe liegenden Kraftwerk hat sich ein großer Unfall ereignet. Während eines Erdbebens wurde das Kühlsystem des Kernreaktors beschädigt. Bei der Reparatur gab es Schwierigkeiten und Sie, als ortsansässiger Klempner, wurden zu Hilfe gerufen.

An den Rohrleitungen des Kühlsystems treten ständig neue undichte Stellen auf.

Ihre Aufgabe ist es, diese Lecks mit Hilfe Ihres Schraubenschlüssels abzudichten, und dadurch die angrenzende Stadt vor dem sicheren Unglück zu bewahren.

Während Sie Ihre Arbeit verrichten, müssen Sie jedoch einige Gefahren meistern!

Das auslaufende Kühlwasser kann nicht abfließen, da die Abflußrohre durch das Erdbeben verstopft wurden. Von der momentanen Anzahl der Lecks hängt es ab, wie schnell der Wasserstand steigt. Es ist möglich, den Atem kurz anzuhalten und unter Wasser zu reparieren.

Der steigende Wasserspiegel stört auch die eingenistete Rattenkolonie. Die Ratten leben schon einige Zeit im Reaktor und haben sich zu aggressiven Riesen-Ratten entwickelt. Bei einem Zusammentreffen werden sowohl Sie als auch die Ratte getötet.

Zum Glück tragen Sie Stiefel mit Stahlkappen, mit denen Sie sich gegen die Ratten verteidigen können. Mit einem Tritt machen Sie selbst der hartnäckigsten Ratte ein Ende. Der örtliche Tierschutzverein sieht dies jedoch nicht allzu gern, weil er diese bedrohte Tierart schützen will. Darum werden Ihnen Punkte abgezogen, wenn Sie zuviele Ratten töten.

Letzte Warnung.....

Die tropfenden Verbindungen werden erst nach mehreren Umdrehungen mit dem Schraubenschlüssel dicht. Durch Überdrehen kann aber der Bolzen brechen, dann ist er fast nicht mehr zu reparieren.

Der Klempner kann über die Tastatur oder mit einem Joystick gesteuert werden.

Nicht vergessen, der Klempner ist Rechtshänder!

Für ein Spiel stehen Ihnen drei Männer zur Verfügung. Ein vierter kommt dazu, wenn alle Lecks geschlossen sind, oder mehr als 20 000 Punkte erreicht wurden.

Übrigens ist das Erdbeben noch längst nicht vorbei. Geben Sie deshalb auf herabfallende Teile acht!

SPECIAL OPERATIONS

Author Keith Hunt

Copyright M. C. Lothlorien 1984

Background

(Extract from a letter to the leader of the Special Operations Squad).
Two months ago during a routine reconnaisance mission one of our planes took a photograph of what appears to be a highly guarded security area. We now have intelligence reports to suggest that there is a vast underground complex beneath this enemy compound. It seems likely that this is the location of their Advanced Weapons Research Centre, the exact whereabouts of which has been a mystery to us for some time now.
We also have had periodic reports on the activities of some of the Research Centre's scientists, and together with other intelligence reports it has led us to be fairly certain that work is now well advanced on the development of a new and highly sophisticated weapons system. It is probable that this system includes a powerful bacteriological virus capable of untold death and disease. Furthermore we believe that the virus will be used in conjunction with a new type of rocket which infers that they must have made tremendous advances in rocket technology—rocket fuels, guidance systems etc.
It is imperative that we get a team in there as soon as possible in order to assess the progress and potential of this project. It may be necessary to destroy this installation.
Please read the attached notes and reports and be prepared to commence the operation in eight days time.

Game Description

'Special Operations' is a graphics adventure wargame which incorporates a number of features not commonly found in adventures.
For example there are 18 different maps in addition to the maps used for resolving skirmishes with enemy patrols.
This adventure wargame has seven different levels of play, each of which has a different objective. Apart from the initial selection of your team this is a full graphics game and is sold with a separate, comprehensive set of playing instructions.
When you have enjoyed this game look out for other Adventuremaster, Adventure games and Warmaster wargames, part of the famous range of Lothlorien software.

if you wish to save the game position. If yes then enter y and follow the instructions, having **first ensured that the cassette leads etc. are correctly set up for saving** as shown in the user manual. All saves must be made in one of the 3 main scenarios Forest, Compound or Complex.

The program is designed to create a different situation each time you play but it is possible to play the same set up over and over again. To do this first select objective, time and team then as your first command enter 'qu' (quit) and save the game. You may then use this for all subsequent games. With saved games it is permissable to alter the objective and time each time it is loaded.

In this way the same map and team can be used to attempt all 7 objectives in turn.

NOTE—if the game is saved after the first part of a mission has been completed then you will NOT be allowed to change objectives.

I. Help

1.—keep your leader safe—without him your task will be that much harder.

2.—there are at least 6 completely different routes into the Compound and Complex without being detected. Think about how you'd get in if you really had to.

3.—be careful in the Compound and Complex—remember this is a high security area.

4.—take great care in choosing your team and get the best balance of skills for your objective.

5.—remember your leader can use any of the

30 skills—bear this in mind when making your selections.

6.—use your skills to the utmost—keep trying them and find out what they are capable of.

Objectives

1—Find the location of the enemy compound and take photographs of it. You need not enter the compound itself to do this.

2—Find a method of getting inside the compound and out again.

3—Find a method of getting inside the underground complex and get straight out again.

4—Get a sample of an experimental chemically based rocket fuel.

5—Get a sample of the viral agent.

6—Get details of the rocket guidance system (plans, specifications etc).

7—Destroy the Production area in the complex.

NOTE—To complete an objective you must rendezvous with the plane on the opposite edge of the map to the compound.

Reference table
Actions

mn, ms, me, mw—move N, S, E, W (N is always at the top of the screen)

in—enter a terrain feature or vehicle (skills/equipment are sometimes required to accomplish this action)

ou—get out of caves etc. by the same route you entered it i.e. fast exit.

su—skill use (enter 1st 3 letters of skill. Lea(der) can use any skill)

sc—skill cancel (for Leader) enter Lea NOT the skill he's using)

eq—list all equipment found

se—search (does not need to be selected in caves etc.)

ta—take a piece of equipment

hi—hide (yourselves not equipment)

at—attack guards (Forest only)

no—do nothing (short periods)

wa—wait (longer periods)

st—status report on teams health

tl—terrain features used in forest scenario

qu—quit game (includes save game options)

Skills Table

Acr(obat)	Loc(ksmith)
Act(or)	Mec(hanic)
Bio(logist)	Mid(get)
Car(tographer)	Nav(igator)
Che(mist)	Pho(tographer)
Cip(hers)	Phy(sicist)
Cli(mber)	Pic(kpocket)
Div(er)	Pil(ot)
Doc(tor)	Rad(io Operator)
Ele(ctronics)	Sap(per)
Exp(losives)	Sco(ut)
For(ger)	Sni(per)
Int(errogator)	Str(ong Man)
Lea(der)	Una(rmed Combat)
Lin(guist)	Veh(icles)

J. Loading

Follow the instructions in the relevant user's manual for your machine, always ensuring that the cassette recorder head is clean and the volume control and leads are correctly adjusted.

K. Copyright

Cooyright of this cassette software and self explanatory notes resides in M. C. Lothlorien and it is illegal to copy the programme for disposal to a 3rd party. Similarly this cassette must not be hired to any 3rd party without the express written consent of M. C. Lothlorien and no parts may be used in other programmes.

It is also sold subject to our standard terms and conditions of trading, copies of which are available on request.

M. C. LOTHLORIEN,
56A PARK LANE,
POYNTON,
CHESHIRE, SK12 1RE
Tel: (0625) 876642

© Copyright 1984 M. C. LOTHLORIEN

MCL 122(N) 3/84

Addendum: Commodore 64 and Oric Atmos
Para G. In combat your own men are named A-E (not 1-5) and you must press the RETURN key for no movement (not 9).

LOTHLORIEN

Special Operations

LOADING :—See details on cassette shell

COMPUTER :—See details on cassette cover

A. Setting and Objective

This exciting adventure wargame is set durin the latter days of World War II, and a mo detailed scenario is printed on the reverse of th cassette inlay card.

The game utilizes a split screen and maps various locations.

Your position on each of these maps is shown such a way that you are only shown what you be able to see if you were actually there on th ground (with the exception of the COMPOUN scenario as you already have an aerial photo graph of this area).

Time plays an important role as many events a timed to occur at various stages of the gam You also have a time limit which you s yourself. This is a rendezvous time for yo pickup transport plane.

Although equipment may be picked up an used as in other adventures there is in additic to this an important feature which plays a larg part in determining your success or failure wi problems you'll encounter. This feature is th

ıse of 'skills'. Each member of your team ıossesses 2 specialist skills which will be equired to perform certain tasks. The choice of eam members is up to you—there are 30 to hoose from.
'he adventure is different each time you play, ıut it is possible to use the same setup over and ıver again by use of the save game facility.
'inally there are seven different objectives of 'arying difficulty to choose from for your nission.

3. Restart, Objectives and Time

nitially the following inputs will be required ıefore play can begin.
—"continue saved game Y/N". To play a ıreviously saved, part completed game then ıter Y and follow the instructions. Entering N will start a new game (which is always different).
—'objective (1-7)?' select from the list on the eference sheet.

NOTE—the objective for saved games may be changed at this point.)
—time (1-9)? the number of hours to pick up ime in tens of hours, e.g. time 6 means 'come ınd collect us in 60 hours time'. (Once again ime may be altered with saved games.)

C. Team selection

From a list of 30 applicants you must choose 3 others to accompany you on the mission. Each of these men or women has two specialist skills, although at this stage you are aware of ınly one skill for each of these applicants. To find their second skill you must interview them,

but as this process takes a full day it will only be possible to interview 8 of them before the mission is to commence. Careful selection is required to ensure the success of the mission. You do not have to select an interviewed applicant, nor need you interview one to make a selection.
As the leader you have 2 skills, one being Leader, plus one other. These will be highlighted. When asked "which applicant?", you must answer with the code number or letter shown at the left of his main skill. When asked "select or interview?", replying S will choose that person for your team. Answering i will reveal his second skill. After day 2 further interviewing is not allowed and only s can be used.
Having selected your team the computer will then 'create' the adventure for you—this takes about a minute.

D. The 3 main scenarios

Although there are 18 maps the majority of play will center around the 3 main scenarios—FOREST, COMPOUND, COMPLEX.

D1—Forest—you are parachuted into the centre of a forest close to the target area and the map will initially depict an impression of the scene as you came down—it is NOT accurate and does not show any of the major terrain features.
Your position is denoted by a flashing square (as in the other scenarios). The true terrain features in the surrounding four squares will also be shown

While in the forest be careful-there are a number of enemy patrols about. Anyone entering their prescribed fields of search will be considered hostile and combat will result.
A key to the forest terrain features can be seen by using the 'tf' command.

D2—Compound—you already have a photograph of this area. The entrance to the underground Complex is in the centre of the Compound and is guarded constantly as shown. The main gate to the Compound is also guarded. Movement and position of other guards and personnel in this area will not be shown as they will be constantly moving about,—in short the place is literally 'crawling' with them.

D3—Complex—the underground Complex is a series of passages and rooms in which you can only see in straight lines—you can't see round corners or through doors! The display will show what you are able to see plus the areas you've already been in.
Apart from the east and west edges of the Complex there are NO dead ends—all passages lead somewhere. There are 3 possible entrances/exits to the Complex these being at the east and west edges. To exit from the Complex use the out command 'ou' at these locations. It is only possible to exit by a particular route if you came in that way with the exception of the main entrance

E. Time

Time elapsed since the start of the mission will be constantly displayed in hours and minutes.

Different actions and skill use will consume differing amounts of time. This also varies with the scenario—e.g. movement in the Forest takes 20 min. while moves in the Complex take only 2 min.
It's up to you how long you have to complete the operation so to add a bit more excitement don't always give yourself the maximum.

F. Actions/skills

All the actions are shown in the reference tables. These are mainly self-explanatory but the use of team skills is an important and unique feature of the game and there are some restrictions to skill use. Only 3 skills may be used simultaneously. The leader is considered to be proficient in ALL skills but due to the strain of this particular mission he will be allowed to select his skill use on only 5 separate occasions. Team skills are constantly displayed below the map area.
A team member will use his skills only when instructed to do so. This is done by the su command. you will then be asked SKILL TO USE? you must now enter the first three letters of the skill (see table). If one of your team has this skill it will be used until cancelled. To use the leader skill to use any of the available skills you must first select Lea. You will then be asked SKILL TO USE (Lea)? and must now reply with the first three letters of the specific skill.
To cancel a skill use sc when asked for ACTION? and the first three letters of the skill when asked SKILL TO CANCEL? However, to cancel the special Leader skill **you must enter Lea and not the skill he is using.**

NOTE—when entering skills or actions you cannot delete. To correct errors press z, once or twice to complete the action/skill.
If you select su or sc in error the only way to escape is by keying in a valid skill entry which you **do not possess** in your team.
Skill use is always cancelled when combat is joined.

G. Combat

When an enemy patrol enters one of the four adjacent areas to your party combat will normally occur. During combat your men will be shown at the bottom of the skirmish zone as numbers between 1 and 5. 1 is the leader 2 is the second member of the team etc. The enemy will be deployed at the top of the map.
For each of your men you must select an enemy target, then move each man 2 'squares' using the cursor keys (5-8), or 9 for no movement. After the enemy has moved combat will be resolved. One hit causes a wound, two death. In order to hit a target there must be a clear line of sight i.e. unobstructed by either trees or man. When hit the man will 'flash' on and off.
When combat has been fully resolved a status report on your men's condition can be seen by using the 'st' command.
Even though patrols normally attack on sight it is possible to avoid them, track them or ambush them.

H. Saved games

You may save the current game position by using the quit command 'qu'. You will be asked

The Screen Displays

IA 0114

Speed KING

AMSTRAD

The motorcycle racing game with thrilling high speed wheel to wheel action against 19 other determined riders. Put on your helmet and enjoy the exhilarating challenge of high performance bike racing at 250mph!
JOYSTICK & KEYBOARD

MANUFACTURED IN THE U.K.

The Aim of the Game

SPEEDKING - the motorcycle racing game with thrilling high speed wheel-to-wheel action against 19 other determined riders. Work your way up to world class with the 3 skill levels on 10 world famous circuits. Put on your helmet and enjoy the exhilarating challenge of high performance bike racing at 250 mph!

- 10 world famous circuits
- 3 skill levels
- High performance bike with 6 gears
- 19 other riders
- Display of: best position, fastest time, lap record
- Joystick compatible

CONTROLS	Joystick	Keyboard
Accelerate	Fire button	Space
Lean left	Left	N
Lean right	Right	M
Lower gear	Forward	A
Higher gear	Back	Z
ESC to play		

There are 6 gears, with selection made by forward/back movement of the joystick or keys A and Z. Each gear corresponds to a particular speed range. Accelerate or brake by pressing or releasing the Fire button (or space bar). Acceleration and braking are affected by the gear to speed relationship. A neutral position must occur between gear changes if using a joystick.

Colliding with other riders will result in a spill from your machine, and a subsequent time penalty to regain control. Leaving the road causes loss of speed and eventually loss of control.

At the start of the race, two timers will start:

Lap timer: Transferred to left side of the screen at end of each lap (lower readout). Upper readout = best lap time.

Race timer: Timing of current race.

If a new record is set for lap time, race time or finishing position the information will be announced on the grandstand display board.

LOADING INSTRUCTIONS

Hold down CTRL and press small ENTER key.

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1986

Made in Great Britain

Design & Artwork: Words & Pictures Ltd., London

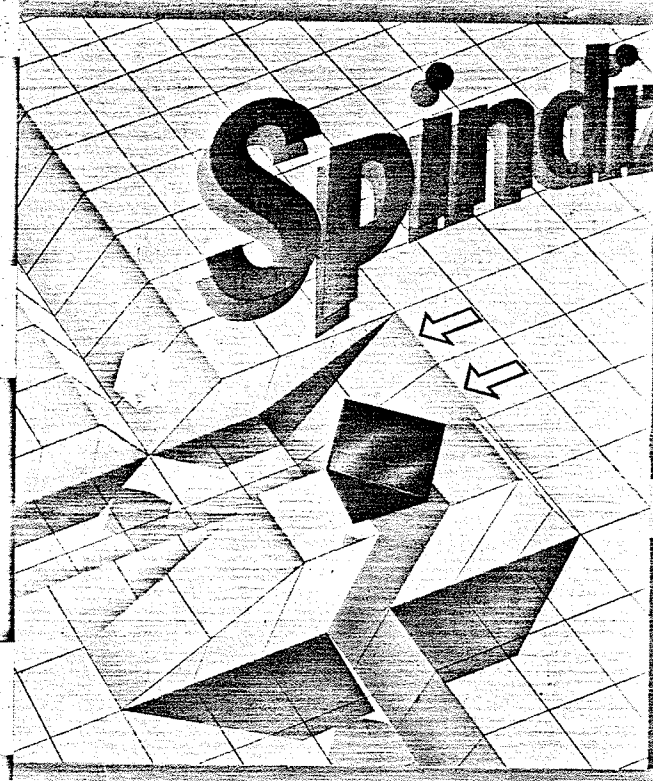
Spindizzy

A 3-D GAME OF SKILL

BY PAUL SHIRLEY

AMSTRAD®/SCHNEIDER® CASSETTE

Electric Dreams SOFTWARE



Spindizzy

UQK-606/IN1

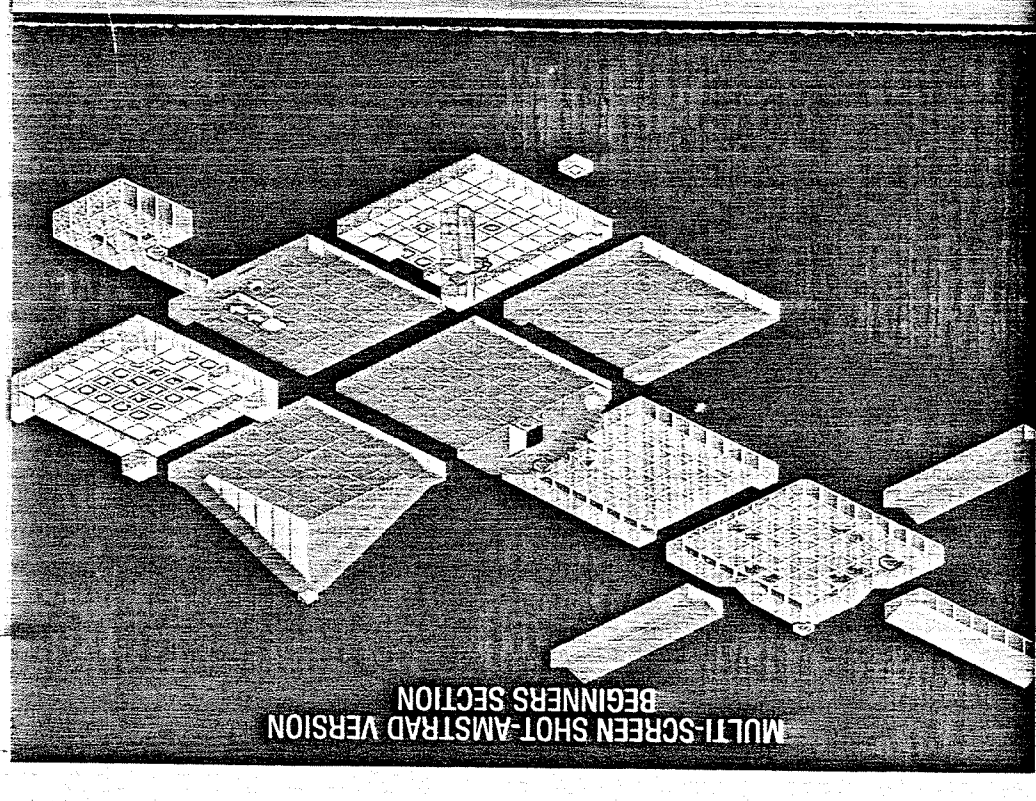
SINGLE CASSETTE PACK

DESIGNED AND WRITTEN BY PAUL SHIRLEY

MANUFACTURED IN THE UNITED KINGDOM
FABRIQUE EN GRANDE BRETAGNE

© ELECTRIC DREAMS SOFTWARE 1986

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE, 31 CARLTON CRESCENT, SOUTHAMPTON
HAMPSHIRE, SO1 2EW. TEL (0703) 229694



MULTI-SCREEN SHOT-AMSTRAD VERSION
BEGINNERS SECTION

ERMAN

PINDIZZY

Vir alle wissen, daß die Arbeit als Angestellter eines Großkonzerns ein artes Brot ist, und die Mission, die Ihnen heute übertragen wird, ist eineswegs die übliche Routinearbeit. Die Abteilung für Geheimprojekte hat ine neue Dimension entdeckt, in der eine merkwürdige, künstliche Welt im aum schwebt.

latürlich muß von diesem Planeten eine Landkarte hergestellt werden, und ie, als Kartographengehilfe für unbekannte Welten, werden damit eauftragt. Aufgrund der nicht gerade ehrlichen Absichten Ihres Unternehmens (Sie wissen schon - Regierungsauftrag) ist Zeit Geld. Je mehr eit Sie dort draußen verbringen, desto mehr Geld kann Ihre Gesellschaft ordern.

Das Ihnen zugeteilte Fernaufklärer-Raumschiff ist ein altmodisches rkundungsfahrzeug für geographische Landvermessungen, bekannt unter er Abkürzung GERALD. Das Fahrzeug ist teuer im Betrieb, Ihre Zeit ist also egrenzt. Wenn Sie nicht schnell genug sind, ist Ihre Mission vorzeitig eendet.

Der Computer des Raumschiffs hat die Ausgangskarte der Oberfläche espeichert, und Ihre Aufgabe ist es nun, jedes Gebiet zu erforschen, wobei ie Energie in der Form von Edelsteinen sammeln können, die Ihnen usätzliche Zeit schenkt.

Sollten Sie Ihr Fahrzeug verlieren oder zerstören, wird es neu erschaffen und n den zuletzt besuchten Ort zurückgestrahlt. Dies allerdings verbraucht ine riesige Menge an Energie und führt zu einem Verlust wertvoller Zeit.

Jetzt wissen Sie also Bescheid - machen Sie Ihre Arbeit gut, und man wird es nnen bestimmt danken, andernfalls . . . aber Sie wollen doch wohl nicht ewig ur Kartographengehilfe bleiben, oder?

ADEINSTRUKTIONEN

AMSTRAD/SCHNEIDER CASSETTE:

ür CPC 464 mit integriertem Cassettenrecorder: Gleichzeitig CTRL und die eine 'ENTER'-Taste drücken. Für CPC-6128 mit externem assettenrecorder:

eben Sie TAPE ein und drücken Sie die 'RETURN'-Taste. Dann drücken ie CTRL und die kleine 'ENTER'-Taste gleichzeitig.

MSTRAD/SCHNEIDER DISC

ür die CPC 464 mit externem Diskettenlaufwerk:

eben Sie DISC ein und drücken Sie die 'RETURN'-Taste, dann geben Sie UN"DISC ein drücken nochmals 'RETURN'.

ür CPC 6128 mit internem Diskettenlaufwerk:

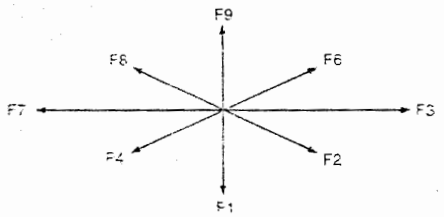
eben Sie RUN"DISC ein und drücken Sie die 'RETURN'-Taste.

NLEITUNG

EUERUNG

ERALD wird durch Steuerknüppel gesteuert. Drücken des Feuer-Knopfes ügt für zusätzliche Geschwindigkeit.

an kann auch die Functions-Tasten benutzen:



IFT-Taste gibt zusätzliche Geschwindigkeit.

icken der SPACE-Taste läßt Ihr Fahrzeug auf allen Reibungsoberflächen alten.

RTE

cken von "M" zeigt das Kartenbild. Unerforschte Gebiete sind rot kiert. Schon besuchte Gebiete gelb. Gebiete, in denen ein Edelstein ichtet, aber nicht gesammelt worden ist, sind mit blauem "J" ennzeichnet.

zum Spiel zurückzukehren, "ESC" drücken.

ELSTAND

cken von "S" zeigt Ihnen jederzeit den laufenden Spielstand.

NDPUNKT

ilfe der Tasten für den Cursorpfeil läßt sich der Standpunkt des Spielers ndern. Der Kompass in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt er nach Norden, um bei der Orientierung zu helfen.

RUCH DER MISSION

OE-Taste gedrückt halten, bis die Zeit abgelaufen ist.

BE

cken von "C" stellt Farbe oder Monochrom ein.

SE

drücken, um das Spiel zu unterbrechen. Während der Unterbrechung tet der Rand auf. Das Spiel kann mit jeder beliebigen anderen Taste r begonnen werden.

EN UBERANSTRENGT

cken von "I" verändert GERALDS Form.

GUTSCHRIFT

"ESC" von der Titelseite drücken; Ihre Gutschrift erscheint auf dem Schirm.

ZWISCHENSTANDANZEIGE

Links auf dem Schirm: die verbleibende Spielzeit, die noch zu besuchenden Gebiete und die Anzahl der gesammelten Edelsteine. Das Kästchen unten zeigt, welche Schalter angestellt sind.

HINWEISE

Östlich vom Startschirm befindet sich ein Anfängerabschnitt. Dieser Teil ermöglicht einfache Demonstrationen einiger Spieltechniken. Die Zeit in diesem Abschnitt läuft langsam, um Ihnen Zeit zum Experimentieren zu geben.

Einige Schirme geben Hinweise auf zu aktivierende Schalter. Das führt dazu, daß Teile verschwinden oder erscheinen. Von Zeit zu Zeit kann es nötig sein, zwei Schalter gleichzeitig zu benutzen. Der Hinweis erscheint in der unteren linken Ecke des Schirms.

Aufzüge können benutzt werden, müssen aber eventuell erst angestellt werden.

Eis ist glatt, und Trampoline federn!

Machen Sie sich eine Karte: das hilft beim Finden von Abkürzungen (es gibt eine ganze Menge).

ENTWORFEN UND GESCHRIEBEN VON PAUL SHIRLEY
IDEE VON GARG
ELECTRONIC DREAMS SOFTWARE 1986

FRENCH

SPINDIZZY

Comme nous le savons tous, travailler pour la corporation n'est pas de tout repos et la mission qui vient de vous être confiée n'est certes pas ordinaire. Les services de recherche ont découvert une nouvelle dimension qui contient un étrange monde artificiel suspendu dans l'espace.

Il va sans dire qu'ils veulent en dresser les cartes et cette tâche vous incombe, dans votre capacité d'adjoint stagiaire du Cartographe des Mondes Inconnus. Du fait des motivations de la Société, fort peu honorables (tout son travail est grassement payé par le gouvernement), le temps, c'est de l'argent. Plus vous passez de temps là-bas, plus la Société peut demander d'argent.

L'Aéronef Eclaireur à Distance qui vous a été donné est un Engin Cartographique de Reconnaissance de l'Environnement Géographique, surnommé GERALD. Son utilisation revient cher et votre temps est donc limité. Si vous ne vous déplacez pas rapidement, on mettra fin à votre mission.

L'ordinateur des vaisseaux spatiaux a la carte de radar initiale de la surface et votre tâche est d'explorer chaque zone, recueillant de l'énergie sous forme de joyaux, ce qui vous permettra d'obtenir davantage de temps.

Etant donné que ce monde est suspendu dans l'infini de l'espace, il n'est pas conseillé d'en tomber. Si vous perdez votre aéronef ou si vous le détruisez, il sera recréé et renvoyé par rayons au dernier lieu visité par vous, mais cela provoquera une énorme perte de puissance, résultant dans la perte d'un temps précieux.

Telle est donc la situation - si vous faites un bon travail, les récompenses seront grandes, sinon . . . ma foi, vous ne voulez pas rester assistant stagiaire toute votre vie, n'est-ce-pas?

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

CASSETTE SCHNEIDER/AMSTRAD:

ORDINATEUR A CASSETTE (CPC-464 par exemple) - Appuyer en même temps sur la touche "CTRL" et la petite touche "ENTER".

ORDINATEUR A DISQUE AVEC LECTEUR DE CASSETTE EN SUPPLEMENT (CPC-6128 par exemple) - Taper le mot TAPE et appuyer sur "RETURN" puis appuyer en même temps sur la touche "CTRL" et la petite touche "ENTER".

DISQUE SCHNEIDER/AMSTRAD:

ORDINATEUR A CASSETTE AVEC UNITE DE DISQUE SUPPLEMENTAIRE (CPC-464 par exemple) - Taper le mot DISC et appuyer sur la touche "RETURN" puis taper RUN"DISC puis appuyer sur "RETURN".

ORDINATEUR A DISQUE (CPC-6128 par exemple) - Taper RUN"DISC et appuyer sur "RETURN".

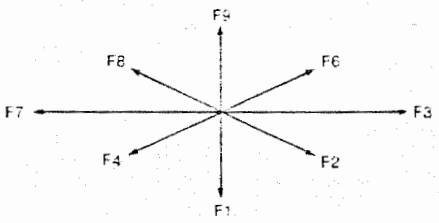
Tous les programmes se dérouleront automatiquement après l'achèvement du chargement.

INSTRUCTIONS

COMMANDES

Utilisez le joystick pour diriger l'aéronef GERALD; le bouton de tir donne une vitesse supplémentaire.

Vous pouvez aussi utiliser le clavier numérique:



TIES

of the
ter.
ion keys/
top lefthand
ns appear by
have noticed
is lighting up
ows the
nning over. If
nning cursur
lown
ou can only
quare, watch
or a surprise.
opening and
ke the normal
then the
is a piece of
e" of pieces
a bonus item
to get rid of
through the
computer
uing unto the

person
pushed
ever, if you
stroyed w

b
d
you
e.
ive.
osivo.
points will
points will be
ems!
her they will

so are shown
er. However
ot (shown by
will be
ne extra life.
will be
hrowing the

IT",8,1

SPLIT PERSONALITIES

Comment jouer

L'idée est simple – il suffit de construire une image morcellée d'un personnage en ordonnant des carres.

Le curseur est contrôle à l'aide des touches de direction et du joystick. Au début du jeu vous le trouverez dans l'angle en haut à gauche de l'ecran, sous la flèche.

Vous pouvez faire apparaître des fragments de l'image ou des bonus en appuyant sur fire lorsque le curseur se trouve dans cette case. Vous aurez sans doute maintenant remarqué que le petit écran sur le côté droit s'illumine lorsque vous passez le curseur sur chaque morceau d'image. Ceci indique la position correcte de la piece sur laquelle est place le curseur. Si vous voulex déplacer une piece ou un objet, alors positionnez le curseur sur cette piece en particulier, appuyez sur Fire quelque soit la direction souhaitée. Notez que vous pouvez pousser une pièce seulement quand elle frappe un mur ou un autre carré, surveillez les craquelures dans le cadre noir ou vous pourriez avoir une surprise. Avez vous remarque qu'il y a plusieurs petites portes à la fermeture et à l'ouverture automatique? Si elles sont fermées, elles agissent comme le mur habituel de la zone de jeu. Cependant, si elles sont nouvertes la pièce en mouvement disparaître dans le trou. Il s'agit là d'une murceau d'image, aussi ira-t-il se placer à la fin de la "file" des pièces attendant leur tour d'entrer dans la zone de jeu. S'il s'agit d'un bonus, il disparaitra pour toujours (un toyau: vous apprécierez sûrement de vous débarrasser des pièces inutiles en les jetant par les petites portes). Quand vous aurez terminé un niveau, l'ordinateur atteindra jusqu'à ce que vous ayiez appuyé sur le bouton fire pour passer à l'étape suivante. En cas de doute, essayez.

Les objets et leur signification:

Le Score Bonus

Chaque niveau comporte plusieurs objets en relation avec la [illegible]ersonne dont vous essayez de créer l'image. Si vous parvenez [illegible]es rassembler, ils vous donnerunt des bonus. Mais si vous [illegible]emblez les mauvais objets, ils seront détruits sans pouvoir [illegible]rder de bonus.

[illegible]lques indications:

1. [illegible]a bombe: explose après 5 secondes. Détruisez-la en la poussant par l'une des portes
2. Robinet à [illegible], [illegible] une porte pour le détruire et gagner 5000 [illegible]
3. Diamant: [illegible] et le temps dont [illegible] maximum.
4. [illegible] c'est explosif!
5. [illegible] c'est explosif!
6. Pistolet: lancez le sur une balle et votre capital de bonus sera multiplié par deux.
7. Balle: lancez-la contre un pistolet et votre capital de points bonus sera multiplié par deux.
8. Marteau/Glace Crème/Tasse de café: des icônes mystérieux!

Souvenez-vous que si vous lancez de mauvais objets, ils disparaitront et aucun bonus ne sera accordé.

Les vies

Vous disposez de trois vies tout au long du jeu, elles sont représentées par des carrès noire dunc l'angle à droite de l'écran. Cependant:
Après l'explusion d'un objet, ou si vous manquez de temps (indicateur en bas de l'écran) vous perdrez une vie.
Si vous atteignez on score de 100.000 vous gagnerez une vie supplémentaire.

Le Score:

Si vous terminez un niveau dans les temps, vous gagnerez des bonus. Autrement les bonus seront accordes pour avoir rassemblé les bons objets.

Instructions de chargement

Spectrum
LOAD "" sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" sur la position correct du compteur.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" ensuite choissisez.

Mode d'emploi pour jouer

Spectrum
Control du clavier:
O = à gauche
[illegible] = à droite
[illegible] = vers le haut
[illegible] = vers le bas
[illegible]s/shift jusqu'à [illegible]arre espace = fire
[illegible]T = Arrêt du jeu
H = maintenir (pause)
J = continuer

Options joystick:
2 Kempston
3 Curseur, Protek ou AGF
4 Interface II
5 = recummencer la partie

Commodore 64/128
Contrôles du clavier par defaut
Z = à gauche
X = à droite
; = vers le haut
/ = vers le bas
Return = fire
P = pause et continuer
[illegible] = interrompre le jeu
Les touches peuvent être [illegible] par l'utilisateur
Joystick
N'importe quel port

Amstrad/Schneidar
Contrôles par défaut:
O = à gauche
P = à droite
Q = vers le haut
A = vers le bas
[illegible] = fire
ESC = interrompre le jeu
H = maintenir (Pause)
J = continuer
Les touches peuvent être redéfinies.

Split Personalities ©1986 Domark

SPLIT PERSONALITIES

Spielkonzept

Die idee ist puppeneinfach: durch zusammensetzen der quadrate in der richtigen reihenfolge ergibt sich bild einer "gespaltenen" personlichkeit.

Der rotierende cursor wird mit hilfe der richtungstasten bzw mit dem joystick gesteuert. Bei spielbeginn befindet er sich in der oberen linken ecke, under dem pfeil.

Man kan sich gildfragmente und bonusobjekte auf den bildschirm holen, indem man den feuerknopf druckt, wenn der cursor in diesem feld sitzt. Inzwischen haben sie vermutlich gemerkt, daß der kleine monitor rechts immer dan aufleuchtet, wenn sie über eines per puzzlestück fahren. Dieser monitor zeigt die richtige position des betreffenden fragments. Zum bewegen eines puzzlestücks oder eines objekts steuern sie den cursor dorthin, halten die feuertaste gedrückt und wählen die gewünschte richtung. Die fragmente konnen nur so weit geschoben werden, bis sie entweder an eine wand oder an eine anderes quadrat stosen. Wer keine bose uberraschung erleben will, sei vor den schwarzen rissen gewarnt. Sind ihnen die türchen schon aufgefallen, die sich automatisch offnen und schließen? In geschlossenem zustand verhalten sie sich genau wie der rest der wand im spielbereich. Wenn jedoch ein fragment an einer geffneten tr vorbeuzieht, wird es buchstäblich verschluckt. Bildfragmente müssen sich dann ans ende der warteschlange stellen, bis sie wieder ins spiel kommen: bonusobjekte verschwinden auf nimmerwiedersehen. Ein kleiner tip: überflussige objekte kann man auf diese weise leicht loswerden, indem man sie einfach durch eine offene tür schmeißt. Nach abschluß einer spielebene wartet der computer, bis der feuerknopf gedrückt wird, und geht dann über zur nächsten. Im zweifelsfalle geht probieren über studieren.

Die objekte und ihre bedeutung

Bonuswertung

In jeder spielebene gibt es verschiedene objekte, die zu der person gehören, deren bild sie zu konstruieren versuchen. Wenn sie richtig kombiniert werden, gibt's bonuspunkte. Der versuch, zwei falsche objekte zu pasren, bewirkt die vernichtung beider objekte, und die bonuspunkte gehen dann auch bachab.

Hinweise

1. Bombe. Explodiert nach 5 sekunden. Muß zerstort werden, indem man sie durch eine der türen stoßt.
2. Wasserhahn. Schieben sie den wasserhahn gegen eine bombe, [illegible] zu zerstoren und 5000 bonuspunkte einzuheimsen.
3. Diamant. Schieben sie diesen gegen einen zweiten diamanten. Dies bringt extra-spielzeit ein, und zwar maximal 1 minute.
4. Treibstoff. Darf auf keinen fall gegen ein zundholz geschoben werden – hochexplosiv.
5. Zündholz. Darf auf keinen fall gegen den treibstoff geschmissen werden – explosionsgefahr.
6. Schiesseison. Werfen sie dieses gegen eine kugel, und ihre bonuspunkte verdoppeln sich.
7. Kugel. Werfen sie diese gegen ein schiesseisen und ihre bonuspunkte verdoppeln sich.
8. Hammer/eis/kaffeetasse: dies sind die geheimnisvollen objekte.

Schreiben sie sich's nochmals hinter die ohren: wenn zwei falsche objekte kombiniert werden, losen sie sich beide in luft auf, und bonuspunkte gibt's auch keine.

Leben

In jedem spiel sind sie mit drei lebel ausgestattet. Diese werden in form der schwarzen quadrate in der unten rechten ecke symbolisiert. Aber achtung: nach einer explosion eines objekts oder wenn ihnen die zeit ausgeht (anzeige am unteren bildschirmrand) verlieren sie ein leben. Andererseits gewinnen sie bei jeweils 100000 punkten eins extra.

Punktewertung

Bei abschluß einer stufe in der vorgegebenen zeit werden sie mit bonuspunkten belohnt.

Punkte giht's außerdem für die kombination richtiger objekte.

Ladeanleitungen

Spectrum
LOAD "" an der korrekten zahlerposition.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP an der korrekten zahlerposition.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" an der korrekten zählerposition.

Amstrad/Schneidar Disc
RUN "MENU" dan das spiel wählen.

Split Personalities ©1986 Domark

SPLIT PERSONALITIES

Hur man spelar spelet

Idée'n ar enkel bygg upp en bild av en splittrad karaktar genom att ordna bitarna i rätt ordning.

Den snurrande cursorn är kontrollerad genom riktningstangenterna/joysticken. Vid spelets början kommer du att finna den vid övre vanstra hornet under pilen.

Du kan gora att bitar av bilden eller bonus föremål visar sig genom att fire knappen trycks ner medan cursorn visar sig i denna ruta. Du kummer att märka vid det här laget att den lilla skärmen till hoger lyses upp nar varje bit passerar rätt ruta på skarmen. Om du vill flytta en bit eller foremål placera den snurrande cursorn over den biten tryck på fire och dra i den riktning du vill flytta den. Observera att du kan bara flytta en bit tills antingen den träffar en vägg eller en annan ruta akta dig för svarta sprickor i ramen du kan råka ut för en överraskning. Har du observerat de små dorrarna som öppnas och stängs automatiskt? Om dom är stängda kommer de att uppföra sig som en normal vägg på spelbrädet, men är den öppen så kommer den flyttade

Om det är en bit av bilden kommer den att placeras sist i den "kö" av bitar som väntar på att tas fram på spelbrädet. Om det är ett bonus föremål försvinner det för alltid. (tips: Du kan dra nytta av att bli av med de bitarna du for ögonblicket inte behöver genom att knuffa dom genom dorrarna) När du är färdig på en nivå väntar datorn tills du trycker på fire knappen innan den går över tills nästa nivå.

Föremåls betydelse

Bonus poäng
Varje nivå har flera foremål som man associerar med den personen du försokur skapa. Om de sätts samman rätt kommer de att ge bonus poäng. Men satts fel föremål samman forstors de och ingen bonus ges.

Ladtrådar

1. Bomber: Exploderar efter 5 sekunder. Förstör dem genom att knuffa in dom genom dorrarna.
2. Vattenkran: Knuffa det mot en bomb för att förstora den och få 5000 bonuspoäng
3. Diamanter: Knuffa dom mot en annan diamant och tiden kommer att gå upp på maximum en minut.
4. Bränsle: Knuffa inte det mot en tandsticka – det är explosivt.
5. Tandsticka: Knuffa inte den mot bränsle – det är explosivt.
6. Pistol: Knuffa den mot en kula så fordubblas din bonus.
7. Kulor: Knuffa den mot en pistol så fordubblas din bonus.
8. Hammare/Glass/Keffekopp: Mystiska föremål.

Liv
Du har tre liv i spelet. De visas i den svarta rutan i nedre högra hornet. Men: Efter en explosion eller att din tid går ut (visas genom markeringen [illegible] nederdel) kommer dina liv att minska med ett.
Om du når en poäng av 100 000 belönas du med ett extra liv.

Poäng
Bonuspoang fås om en nivå är klaras inom tidsgränsen.
Annars får du poäng genom att knuffa samman rätt föremål.

Laddningsinstruktioner

Spectrum
LOAD "" ved roknoverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP ved raknaverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" ved roknoverkets korrekta nummer.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" valg fedan spel.

Kontroller

Spectrum
Tangentbords kontroller:
O = vänster
P = höger
Q = upp
A = ner
Cap/shift till space = fire
R+T = Sluta spela
H = Stilla (Paus)
J = Fortsätt
Joysticksmöjligheter:
2 Kempston
3 Curser, Protek eller AGF
4 Interface II
5 = Starta spel

Commodore 64/128
Tangentborskontroller
Z = vänster
X = höger
; = upp
/ = ner
Return = fire
P = paus & fortsätt
= avsluta spel
Joystick
Båda portarna

Amstrad/Schneider
Tangentkontroller:
O = vänster
P = höger
Q = upp
A = ner
Space = fire
ESC = sluta spel
H = paus
J = fortsätt
Tangenterna kan definieras om.

Split Personalities ©1986 Domark

SPLIT PERSONALITIES

Spectrum
Controlli:
tastiera:
O = sinistra
P = destra
Q = su
A = giù
CAP/SHIFT-SPACE = fuoco
R+T = Cancella il gioco
H = pausa
J = continua
5 = comincia il gioco

Commodore 64/128
Controlli con tastiera
Z = sinistra
X = destra
; = su
/ = giù
Return = fuoco
P = Pausa/continua
= Cancella il gioco
Joystick in uno dei due port.

Amstrad/Schneider
Controlli:
O = sinistra
P = destra
Q = su
A = giù
Space = fuoco
ESC = Cancella il gioco
H = Pausa
J = Continua
I tasti possono essere ridefiniti.

Split Personalities © 1986 Domark

Istruzioni di caricamento

Spectrum
LOAD "" al numero giusto sul contagiri.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP al numero giusto sul contagiri.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" al numero giusto sul contagiri.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" scegliere poi il gioco.

Experience all the thrills and excitement of a day at the races in this icon driven simulation for up to 5 players.

JOYSTICK REQUIRED.
AMSTRAD CONVERSION BY PROBE SOFTWAR

MANUFACTURED IN THE U.K.

5 012967 810115

SPORT OF KINGS

MASTERTRONIC ADDED DIMENSION

Experience all the thrills and excitement of a day at the races in this icon driven simulation for up to 5 players.

You can choose up to 75 horses to face in any season to start with they will not have any form so build this up by choosing the 'YES' icon when you are asked if you would like to auto-run some races.

Follow the on-screen prompts upon loading.

To place your bet choose the 'Bookie' icon and then choose one of the four types of bet. Once all players have selected their horses and placed their bet the race will run automatically. Nothing is random in the results, jockeys, weights, going and distances are all carefully calculated for the final outcome. However, the more horses you choose for the season the smaller your chances of winning become.

To use the program, move the cursor around with the joystick and press FIRE to activate the desired icon or letter. When using an icon, press FIRE again to leave that section of the process. The main menu screen is divided into nine sections. The meaning of the icons are:-

SAVE/LOAD GAME FACILITY	BOOKIE	FORM BOOK
PLAYER MONEY STATUS	PLAYER(S) NAMES	NEXT RACE DETAILS
ENTER/LEAVE GAME	PRINTOUT FACILITY	RUN NEXT RACE

CONTROLS

Joystick only.

LOADING INSTRUCTIONS

Press control and small ENTER key together. START tape.

The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.

© Mastertronic Limited 1986

Made in Great Britain

Design: Words & Pictures Ltd. London

● JONAH ● BARRINGTON'S ●

SQUASH

REPROSOUND
Jonah Barrington's Squash incorporates an amazing technique whereby the human voice has been accurately reproduced. In this way Jonah Barrington's voice will call out the scores through your computer sound system.

PLAYING INSTRUCTIONS
Jonah Barrington's Squash can be played with either one or two players. If the one player option is selected your opponent will be the computer. Alternatively a demonstration of play at any level of difficulty can be obtained by selecting the computer option for both players. At the end of a rally during the demonstration mode press SPACE BAR to return to main menu.
There are four levels of difficulty, corresponding to the ball spot colours in squash from RED (easy) to YELLOW (difficult). To select level of difficulty press [illegible] key. The border colour will change to the corresponding spot colour. When required difficulty is reached press Enter key.
Follow on screen instructions to select required control keys.
If you have a joystick connected select directions of movement by moving your joystick. Introducing this system of control will enable you to play the game with almost every joystick at present available. If you wish to have a two player game, but have only one joystick, one or both of the players may select the keyboard controls.
Your player will move to the left, right, forwards or backwards by pressing the defined key. Depressing the fire button will enable your player to make a forehand or backhand stroke, depending on the position of the ball when the button is pressed. By timing the pressing of the fire button you can alter the angle at which the ball leaves the racquet. There are six different angles at your disposal. The timing of the swing will also alter the speed at which the ball leaves the racquet.
When you are playing the computer, and it is the computer's serve, press the fire button. You cannot however affect the serve in the same way as your own, by varying the length of time you hold down the fire button.

Name:
To enter your name, cursor up or down until the letter is reached and then the fire button. Up to eight letters may be entered. Move to the end of the space allowed and press fire to enter game. If two player option is selected repeat as above for second player.
The rules of Jonah Barrington's Squash follow the International Squash Federation rules as far as the computer will allow.
There now follows a summary of the rules of squash, highlighting any differences that may occur in Jonah Barrington's Squash.-

Board (Tin)
The area below the bottom line on the front wall of the court. Made of a material which gives a different sound to the rest of the court. A different sound will be heard from the computer when the ball strikes the board.

Cut Line
The Centre line on the front wall, six feet from the floor of the court.

Short Line
The line on the floor parallel to the front wall and 18 ft. from it.

Half Court Line
The line on the floor parallel to the side walls, which divides the back half of the court into two equal parts, called the right half court and left half court.

Service Box
A square area within each half court from within which hand-in serves.

Out of Court
The ball is out of court when it strikes the front, back or side walls above the top line or the ceiling. In the computer game the line on the back wall is not shown.

Hand-In
The player who serves.

Hand-out
The player who receives the serve.

Net Up
The expression used to indicate that a ball has not been returned above the board (tin).

Game/Match Ball
An expression used when the server is within one point of winning the game/match.

Scoring
A match consists of the best of three or five games, although a one game option is included in the computer game. Each game consists of 9 points and the player who first reaches 9 points is the winner except that if the score should reach 8-all hand-out may, if he chooses, set the game to 2, in which case the first player to score two further points wins.

In the computer game, if the score reaches 8-all, it will automatically continue until one player reaches 10 points. Points can only be scored by hand-in. When hand-in wins a stroke he scores a point. When hand-out wins a stroke he becomes hand-in.

Serving
The right to serve is decided by the spin of a racquet. In the computer game player 2 initially serves first. The server continues to serve until he loses a stroke, when his opponent becomes the server, and so on throughout the match.
Before being struck, the ball is thrown into the air and must not touch the floor or wall. The ball is struck onto the front wall in the area above the cut line and below the top line, so that it would fall on the floor or wall. The ball is stuck onto the front wall in the area above the cut line and below the top line, so that it would fall on the floor in the half court opposite the server, unless volleyed. If these conditions are not met a fault is called and the server makes a second attempt. If his second attempt fails a double fault is called and service passes to his opponent.
If the server fails to hit the ball on service a double fault is also called and service passes to his opponent.
The service receiver (hand out) may attempt to return a fault serve and if he does so the service shall then be good.
At the beginning of each game and of each hand, the server may serve from either box, but after scoring a point he serves from the other and so on throughout the game. No choice is given in the computer game and all initial serves are taken from the right half court.
In practice if the service receiver volleys the service before it crosses the short line a markers warning would be given and could lead to disqualification. In the computer game a let is called.

Let
A let is an undecided stroke and the service or rallay in which a let is callad shall not count.

The Play
After a good service has been delivered the players return the ball alternately until one or the other fails to make a good return.

A Good Return
A return is good if the striker, before the ball bounces twice on the floor, returns the ball onto the front wall above the board and in play without allowing the ball to touch the floor after striking it and before reaching the front wall.

Stroke
A player wins a stroke if the rules regarding service (see above) are not complied with by his opponent or if his opponent fails to make a good return of the ball.

Obstruction
The rules of the International Squash Racquets Federation are complicated and rely totally on the discretion and opinion of the referee. Basically after making a stroke a player must get out of his opponents way as much as possible. If a player, in the referee's opinion, has not made every effort to do this the referee will stop play and award a stroke to his opponent.
The computer game, in the absence of a referee, allows a let to be played if a collision or obstruction occurs between the players as long as the receiver is attempting to play a shot.

General
If the striker fails at his first attempt to hit the ball in play he may make further attempts provided the ball is still in play.

Clothing should be white. Out of necessity both players are dressed in black in the computer game, player No. 2 being distinguished by a white stripe across his shirt and down the side of his shorts.

"New Generation have produced a computer game so close to the real thing that it is not only great fun to play, but will also teach players at all levels to improve their game."

JONAH BARRINGTON

5 014032 000193

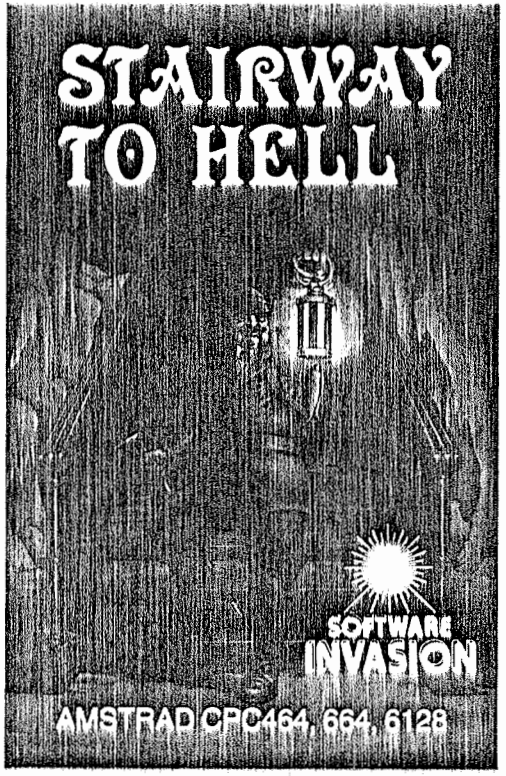
STAIRWAY TO HELL

AMSTRAD CPC464
664 & 6128

A 15 SCREEN Graphic Adventure with Highly Detailed Caverns and Interactive Graphics.

1. The Mine
2. The Pump Room
3. Vermin
4. The Grotto
5. Blizzards
6. The Thaw
7. The Garden
8. Sub Tropics
9. Jungle
10. Mangroves
11. The Deep
12. Desert
13. Entrance to Hell
14. Fire & Brimstone
15. Audience with the Devil

ID CARD TEL 0533 27216



STAIRWAY TO HELL

By David & Simon Vout

Stairway to Hell is a 15 screen game which takes you on a journey through various caverns to the earths core where you will encounter the Devil. On the way you must collect items of treasure to score points.

The first 14 screens must be completed in order to gain entry to the 15th screen, although each of the first 14 screens may be practiced separately.

The screens are:—
1. The Mine, 2. The Pump Room, 3. Vermin, 4. The Grotto, 5. Blizzards, 6. The Thaw, 7. The Garden, 8. Sub Tropics, 9. Jungle, 10. Mangroves, 11. The Deep, 12. Desert, 13. Entrance to Hell, 14. Fire & Brimstone, 15. Audience with the Devil!

To LOAD the program type "RUN" start the tape and press ENTER.

CONTROLS during the game:—

Z	Walk Left	K	Suicide	P	Pause
X	Walk Right	S	Sound On	C	Continue
]	Climb Up	Q	Sound Off		
/	Climb Down				

Cursor Right	Next Screen
Cursor Left	Previous Screen

RETURN Jump Man (Short press short jump, Long press long jump).

At "GAME OVER" pressing SPACE BAR will start the game.

Copyright SOFTWARE INVASION 1986.

All rights reserved. No part of this program should be recorded, duplicated or transferred in any form onto any media without prior authorization from the owners of the work. Hiring and lending of this program is prohibited unless written permission is given by Software Invasion.

SOFTWARE INVASION
P.O. Box No 68
London SW19 4TX

Made in U.K.

Stan und der Zauberstab

S T A N und der Zauberstab

Stan ist Lehrling beim Zauberer Wasmipok und lebt mit ihm in seinem Haus im Zauberwald. Stans Meister ist eigentlich ein guter Zauberer und hat deswegen immer Ärger mit seinen Kollegen, die da etwas anders gesinnt sind. Eines Tages, Wasmipok ist zu einem Magiertreffen gereist, ist Stan allein im Haus. Er soll während der Abwesenheit von Wasmipok das Haus hüten und in erster Linie auf den Zauberstab seines Lehrers achten. Doch in der Nacht vor Wasmipoks Rückkehr bekommt Stan Besuch. Ichteba, Zauberer des Feuers, schickt zwei seiner Kobolde, um den Zauberstab zu stehlen. Ichteba will ihn verbrennen, um Wasmipok so in seiner Kunst einzuschränken.
Stan macht sich nun auf den Weg durch den Wald, um das Haus von Ichteba zu finden und den Zauberstab vor dem Flammentod zu bewahren. Nach Ablauf der Sanduhr kehrt sein Meister zurück, und Stan weiß, er wird sehr zornig sein. Als Hilfsmittel dient Stan die kleine Zauberfibel, mit der er sich einige Hilfsutensilien zaubern und falls nötig die Sanduhr zurückstellen kann. ACHTUNG: Da Stan nur Lehrling ist, führen einige Zaubersprüche zum Verlust der mitgeführten Sachen !!! Stan weiß auch, daß ihm die Waldelfe, für ein kleines Geschenk versteht sich, das Haus zeigen wird. Sie wird die richtige Stelle für Stan im Wald markieren. Sichtbar wird das Haus jedoch erst, wenn Stan einen 'Feind' Ichtebas mit sich führt. Die Kobolde versuchen natürlich Stans Plan zu vereiteln. Aber es gibt im Wald eine Waffe gegen Kobolde. Berührt ein Kobold einen Pilz oder eine der Blumen, so zaubert der boshafte Gnom Stan eine magische Hecke in den Weg, bei deren Berührung Stan wiederum sein Leben lassen wird. Aber auch die kann Stan beseitigen. Wie? Na, mit seiner Zauberfibel. Auch für Stan sind die Pilze giftig, sollte er nicht ein entsprechendes Gefäß für diese Waldfrüchte dabei haben. Ichtebas Haus ist mit Kobolden und Flammem nur so bestückt. Wirklich gefährlich ist jedoch immer nur eine der vielen Flammen. Alle anderen sind kalt und Stan kann gefahrlos über sie hinwegsteigen. Nun kann es aber auch passieren, daß Stan auf verschlossenen Türen trifft. Hier helfen die Schlüssel, die er in verschiedenen finden kann. Aber Vorsicht ! Da Stan etwas ungeschickt ist, verliert er bei deren Benutzung hin und wieder eine seiner mitgefühten Sachen. Nun ist er zwar etwas ungeschickt, aber nicht dumm. Er findet also bald heraus, welche Sachen er verliert und kann so Maßnahmen dagegen unternehmen. Also alles in allem alles ganz einfach, oder ??. Hat Stan erst eimal den Zauberstab, können ihm die Kobolde nichts mehr anhaben, außer vielleicht den Zauberstab wieder stehlen.....

Stan und der Zauberstab

Steuerungstasten :

Bewegung von Stan => Cursortasten oder Joystick
Blättern im Buch => B
Zaubern => ENTER

Hat Stan sein Leben verloren ? => ENTER = neues Spiel

Folgende Utensilien kann Stan mit seiner Fibel zaubern :

1. Ein Seil, muß Stan vielleicht klettern?
2. Ein Boot, kommt er so mit dem nassen Element in berührung?
3. Einen Korb, eine gute Tragehilfe....
4. Der Doppelpfeil, der wird Stan noch überraschen...
5. Die Sanduhr, Stan hat doch die große ??
6. Eine Zange, muß Stan sich noch als Handwerker beweisen?
7. Eine Schaufel, oder übt er sich als Gärtner?
8. Eine Hacke, sollte Stan eine Wand einreißen müssen ?
9. Die Schere, nein Stan wird Friseur, oder nicht ?
10. Ein Hammer, also doch Handwerker.
11. Ein Glas, bekommt er gar Durst?
12. Einen Schlüssel, aber wofür?
13. Pfeil und Bogen, muß er jetzt auch noch unter die Indianer?
14. Einen Eimer, ach so die Feurwehr, oder irre ich ?
15. Wellen, also Wasser. Dafür der Eimer?

Haben Sie vielleich bessere Verwendungen für diese Sachen? Probieren Sie es aus. Vielleicht helfen die eine oder andere Idee bei der Lösung einiger Probleme.

TERMINAL SOFTWARE

© 1984 Copyright of this program is strictly forbidden except by arrangement with TERMINAL SOFTWARE (INTERNATIONAL) LTD., DERBY HOUSE, DERBY STREET, BURY, BL9 0NW, ENGLAND.

SEE OVERLEAF FOR FULL INSTRUCTIONS

OPERATING INSTRUCTIONS

OPERATION	KEYBOARD	(ARCADE OPTION)	(PILOT OPTION)
Left	R Key	Push Left	Push Left
Right	T Key	Push Right	Push Right
Up	5/6 Key	Push Forward	Pull Back
Down	6/5 Key	Pull Back	Push Forward
Laser	G or F Key	Fire Button	Fire Button

LOGGING IN

Type in your name and press ENTER you will then be asked which JOYSTICK OPTION you prefer. This depends on your personal preference.

LONG RANGE SENSOR SCAN

You may consult your SCAN before starting the game and after any sector. This will give you information on the location of your mother ship and the hazards and hostile elements within the galaxy. It will also indicate your current power multiplier (SEE RE-POWERING) and score multiplier. Owing to magnetic disturbences within the galaxy and the limitations of your sensors, complete information is never available. Select the sector you wish to visit with your joystick and then press the fire button to initiate warp drive.

SCORING

You score 10 points per object hit modified by your current SCORE MULTIPLIER N.B. Sectors can be cleared before time by reducing the DANGER LEVEL to zero by fast accurate firing. Autopilot takes over when you release the joystick.

POWER

Your POWER is depleted as you fly through the galaxy and by the impact of hazards and missiles. Your POWER level is displayed on the screen. Continual pressure on the fire button will trigger WARP DRIVE after approximately 5 seconds, the cost of this "Emergency Warp" is 100 power units and is indicated by a flashing white border.

RE-POWERING

To RE-POWER you must move to the sector containing the mother ship and dock your sight in the centre of the mothar ship. You must be very accurate: en accoustic signal will indicate successful docking.

HALL OF FAME

The Hall of Fame displays each player's best score and Rank in score order.

STAR COMMANDO I
WINNING YOUR WINGS

When you have attained the rank of Star Commando copy down the secret code from the HALL OF FAME Screen. On the same piece of paper write your name and address and attach the STAR COMMANDO WINGS TOKEN at the corner of this page. Then post it to Terminal Software. We will then send you your real metal STAR COMMANDO WINGS BADGE. Wear it with pride!

Good Luck from all at Terminal Software

TERMINAL SOFTWARE has written games for the VIC20, CBM64, SPECTRUM 48k and now the AMSTRAD CPC464
STAR COMMANDO is also available for the CBM64.

If you have any problems obtaining Terminal Software products please write to:
TERMINAL SOFTWARE (INTERNATIONAL) LIMITED, DERBY HOUSE, DERBY STREET, BURY BL9 0NW. ENGLAND for the address of your nearest stockist.

TERMINAL SOFTWARE

YOUR MISSION: The galaxy is under attack by Cosmic invaders. Galactic Pirates and Sausonic Raiders have all but brought trade to a standstill. And who put the mines in the Space Lanes? Anyhow sombody's got to sort it out. There's a new rookie starting — what's his name . . . . ? Don't expect he'll last long. Don't expect he'll get his Star Commando's wings — if he does he'll have earned them !

- ★ Delightful 3D perspective — 16 sector galaxies
- ★ 97% machine code *FAST* action
- ★ Hi-res, flicker free graphics
- ★ Full colour — great sound effects — Hall of Fame feature
- ★ Play with JOYSTICK or KEYBOARD

A FAST-ACTION ARCADE-STYLE 3D GAME
SPECIALLY WRITTEN FOR THE AMSTRAD CPC464
BY STEVE WOLSTENHOLME

SEE REVERSE COVER FOR FULL INSTRUCTIONS AND HOW TO GET YOUR STAR COMMANDO WINGS

© 1984 Copying of this program is strictly forbidden except by arrangement with
TERMINAL SOFTWARE (INTERNATIONAL) LIMITED, DERBY HOUSE, DERBY STREET, BURY BL9 0NW. ENGLAND.

REMEMBER: A TV SET CREATES INTERFERENCE WHICH MAY STOP THE PROGRAM LOADING PROPERLY. ENSURE YOUR CASSETTE UNIT IS AS FAR AWAY FROM THE TV AS POSSIBLE.

LOADING INSTRUCTIONS

Ensure tape is rewound. Type RUN"" and press ENTER. The CPC 464 will respond with PRESS PLAY ON TAPE. Press the PLAY key on the cassette unit and the CPC 464 will automatically load and run the program.

NAME	DATE	HI-SCORE/LEVEL

STARFOX

BY REALTIME GAMES

ENGLISH

INSTRUCTIONS

C64/128 DISK: RK 72694
C64/128 CASSETTE: RK 52694 AMSTRAD 464/664/6128 CASSETTE: RK 54694
AMSTRAD 464/664/6128 DISK: RK 74694
SPECTRUM 48/128 RK 56694

© 1987 ARIOLASOFT UK LTD.
℗ 1987 ARIOLASOFT UK LTD.
P.N. - 000094/BK

Copyright subsists in this program recording. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.

STORY LINE

You are 'Hawkins', the pilot of the STARFOX.
Peace has ruled the Hyturian System ever since the Rubicon, a protective cube, was built surrounding the system. To leave the cube projects you forward in time and your flight path is reversed.
It appears that theRubicon has been breached and a ninth planet has entered the system. This mysterious planet seems very hostile and proceeds to attack anything that comes in its path. In fact they go out their way to put them in their path! These star thugs must be destroyed before they destroy you.

HOW TO PLAY

The easiest way to explain how to play the game is to explain the individual features.

LEVELS

The game is in eight levels. To complete a level you must complete the task set at the beginning of the level, as well as destroying a large amount of enemy craft. When you have achieved this you will be told and the idea is then to fly out of the cube. As explained, this transports you through time. You must then complete the next task.

The task on the first level is simply to prove your marksmanship. Keep destroying enemy craft until you are told you may proceed to level 2.

THE WEAPONS

You start the game with a laser MK1. This is fairly useless!
Your first task is to update this by visiting a planet. (Explained later!). You have three weapon slots, and you can change numbers 2 and 3.
Throughout the game you will have to update your weapons, as the star thugs adopt the weapons used against them on the previous level. Not only that but they adopt a defence against them. You must stay one step ahead of them but make sure it is only one as there are a limited number of weapon systems available. You don't want to be confronted by an enemy with a Smart Bomb!

THE PLANETS AND THEIR MOTHERSHIPS

There are eight member planets of the Hyturian system and above each of these is a mothership. Unfortunately you have no idea where they are!
For extra protection each planet is hidden from normal vision by a worm hole in space and it is only through these that you can find them.

When your scanners detect them you will be informed. Fly down the worm hole to enter orbit above the planet.
In this orbit is the Mothership. You have to approach until it is within docking range (signalled) and then turn around until it is behind you. It will then pull you in by its tractor beams.
Apart from damage repairs and refueling this is where you update your weapons.
Remember, you can only update from each planet once in a level.
Each planet has eight weapon packs but only offers you four at a time. These will always be the weakest four it has, but not necessarily in the right order (you will have to learn).

FUEL

There are a number of fuel ships flying around the cube and if you need to refuel the procedure is simple. Wait for your computer to indicate the presence of fuel ship, drop out of turbo (if you are in it). and press 'F'.

THE HOLOCUBE

This is a three dimensional map of the Universe which unfortunately has nothing labelled on it. Whenever

convoys of enemy craft are located or planets are logged they are placed on the cube. This may be rotated to any angle and zoomed in on. When you leave this mode you will be facing the direction you were facing inside in the cube after you spun it!

THE LOGS

There are two logs. The first of these shows the location of ice and electron storms as well as your current weapon packs. If you are under attack then details of the enemy craft are shown.
The second log is the Auto-pilot. Select the logged planet you wish to visit and you automatically swing round to the correct direction.
You can still change the direction of the STARFOX but if you leave the controls for a couple of seconds then the auto pilot resumes control.

LOCATE ENEMY SYSTEM

When this is active the STARFOX will swing to face enemy craft enabling easier battles.

STORMS

There are two types of storms, 'electron' and 'ice crystal'. These may well be involved in one or more of the missions.

Travelling at turbo speed in these storms will cause serious damage.

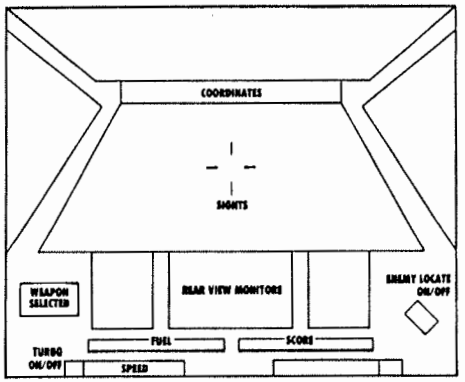
CONTROLS

On all but Amstrad tape version you may reconfigure your keyboard. The default settings are.

FIRE		Space/leave holocube mode
UP	Q	
DOWN	A	
LEFT	O	
RIGHT	P	
ACCELERATE	X	Also zoom in on holocube
DECELERATE	Z	Also zoom out of holocube
CHANGE WEAPON	S	
TURBO	T	
HOLOCUBE	H	
PLANET LOG	2	
GENERAL LOG 1	1	
FUEL CALL	F	
ENEMY LOCATE	L	
ESC	PAUSE (with save options on all but Tape versions)	

FOR LOADING SEE LABEL

THE COCKPIT AND ITS METERS



CREDITS

Game Concept	The Tech Team
Holocube Concept	Gary Yorke
Story Board	James Poole
Amstrad/Spectrum	Real Time Games
C-64 Graphics	Rob Jackson
Instructions	IFRIT
Production	Mark and James

HINT:– At the start:– Don't move, bring up the HOLOCUBE. Rotate it left 90 degrees and hit the turbo. Don't stop until you find two planets!

STARION

INTRODUCTION

STARION is a multi-dimensional 243-zone space-time travel simulation requiring reflex skills, analytical powers, stamina and a keen sense of adventure.

The game utilises the most advanced vector graphics system ever developed for a home computer, and will run on any Amstrad CPC 464 or 664. Control may be by either the keyboard or joystick.

SCENARIO

The year is 2010 and your name is Starion. Fresh out of Space Academy, you have been selected as their brightest pupil to pilot the world's first timeship, the S S Stardate. Your mission: to boldly go back in time and correct the devastation wrought in the Space-time continuum by evil aliens from all the other worlds that have achieved time travel before you.

As you progress through the game, your ability as a pilot increases. You are rewarded with promotion through the ranks from Novice to Supreme Commander. If and when you finally reach Event Zero before the beginning of time (event one), then you become the earliest thing to exist and must by default assume the ultimate title of CREATOR of all that follows.

CONTROLS

The main controls for your ship are as follows:

Bank Left - I
Bank Right - P
Dive - W
Climb - C
Accelerate - E
Decelerate - Q
Fire Laser - N

In addition the following controls may be useful:

Target sights on/off - T
Sound on/off - S
Hold action/continue - H
Status report: - R
Abort Game - ESCAPE

You may also select your own choice of control keys or joystick.

THE NATURE OF SPACE-TIME...

The space-time continuum is constructed of 3 'time blocks' and each time block is a 3 x 3 array of 'time grids'. Each time grid is a 3 x 3 arrangement of time zones. Taking into account the 3 dimensions of space itself, there are thus 243 time zones in 6 dimensions.

Each time zone represents the state of the observable universe during a given year in earth history. The time-travelling aliens have wrought havoc on your past by removing items of historical significance from their correct time zone to one of the eight neighbouring time-zones in the local time grid, by means of their heavily-armed timeships.

THIS IS WHAT YOU DO...

To save the universe from chaotic collapse you must proceed as follows...

Engage and destroy the enemy ship in your time zone by space combat. The dead alien's cargo will materialise in the form of an alphabetical letter. Collect this letter by coming to a complete halt in its centre. It will be stowed in your hold and attacks will continue until you have destroyed the enemy fleet and collected all the letters.

The on-ship computer will now ask you to unscramble the letters to identify the original cargo dislodged in time by the enemy.

Having done this, you must locate the entrance to a time warp and fly into it. The time-grid will be displayed. Now decide which of the eight neighbouring time zones is the year in which your cargo belongs.

The jump is made and you appear in a new time-zone. Your first task is to land on earth (fly straight into it) and see if your cargo will solve the historical problem. If you have the correct cargo, then it will be ejected, your oxygen and fuel will be replenished and you may do battle with a new breed of enemy for the next item.

If you have jumped to the wrong time zone, then you will still have to destroy enough ships, mines and enemy missiles to liberate sufficient energy to create a new time warp, but no enemy cargo will appear. Only then will you be able to escape, still carrying the same cargo.

Once you have corrected history in all nine zones in the time-grid, the warp formed after the next battle will take you to one of the eight neighbouring time-grids in the current time-block. You must take the first letter of each of the nine items you have moved and unscramble THESE to form a password which, when entered into the flight computer will convince it that you are capable of inter-grid time travel.

Having completed all nine time-grids in the current block, you must unscramble the initial letters of the nine grid passwords to form the password for inter-block time travel down the next time warp. At this stage just one third of history has been corrected. When all three time blocks (and hence all 27 time-grids and all 243 time zones) have been corrected, you will have three inter-block passwords. Take the first and last letters of each, unscramble them, and you will have the six letter master password which will permit exit from the space-time continuum. You will then yourself become event zero, and have achieved the title of CREATOR

RANKINGS

Your achievements for mankind are rewarded with ascending rank as follows:

ACHIEVEMENTS:

None
One complete time zone
Line of 3 time zones
One complete time-grid
Line of 3 time grids
One complete time block
Two complete blocks
Three blocks and Event Zero

RANK:

Novice
Chronotourist
Trizoner
Grid Master
Triple Grid Master
Space Admiral
Supreme Commander
CREATOR

INSTRUMENTS

Looking from left to right at your instrument panel, you will see: the speedometer, measuring the magnitude of your velocity. Next, the hull thermometer. This registers higher at high speeds, and the hull is also heated by excessive laser fire.

Next there is a display of the letters in your cargo hold, followed by the essential biplanar scanners, which provide all-round detection.

The first (X-Z) scanner gives you a view around you in the horizontal plane in which you are flying. You are in the centre and flying 'up' the screen, so an enemy a long way to your left and behind would be in the bottom-left corner of the display.

The second (Y-Z) scanner lets you know how far above or below you the enemy is, by providing a view around you in the vertical plane, in which you are flying at centre towards the right. Thus an enemy ahead and above would be towards the top-right corner of the scanner.

Enemies are indicated by plus (+) signs, their missiles and mines by dots (.), while everything else is indicated with minus (-) signs. With practice you will become skilful enough to locate anything anywhere in 3-D space just by glancing at the scanners.

Adjacent to the scanners you will see a set of pitch/yaw/roll indicators, and above them a calendar giving the year of the current time-zone. The final two guages give your fuel (hydrox) and oxygen levels, and below them you will find a display of the remaining hulls on your ship.

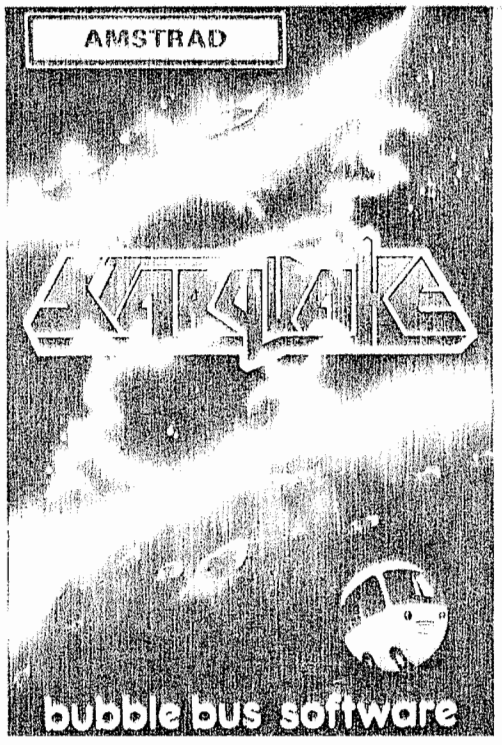
Your ship is a multi-hulled vessel, and impacts with mines, rocks and missiles will increase the outer hull temperature. The more potent weapons will destroy a hull completely.

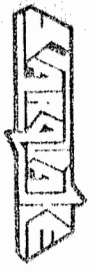
PLAYING TIPS

As with most arcade games, your ability to control the S.S. Stardate, your combat skills, and your sense of position will improve with practice.

Rocks, binary rocks and other space debris will not be destroyed by laser fire, so you must avoid them.

As your historical knowledge grows, you will soon be able to take the fastest route around each time-grid, in nine steps, thereby gaining points for conserved fuel and oxygen. You will also gain points for destroying enemy ships, mines and missiles.





bubble bus software

AMSTRAD

THIS C+VG 'GAME OF THE MONTH' AND 'CRASH SMASH' NOW AVAILABLE ON **AMSTRAD**
'STARQUAKE' IS A BRILLIANT ADVENTURE OVER 500 DIFFERENT SCREENS

5 012337511116

MESSAGE HAS JUST REACHED EARTH OF AN UNSTABLE PLANET EMERGING FROM A BLACK HOLE SOMEWHERE AT THE EDGE OF THE GALAXY. IF THE CORE OF THIS PLANET IS NOT REBUILT IT WILL IMPLODE CAUSING THE WHOLE UNIVERSE TO GO **'KA BOOMF!'** - *STREWTH A STARQUAKE...*

THE **BIO-LOGICALLY OPERATED BEING** IS CHOSEN FOR THIS ULTRA-DANGEROUS MISSION - *BUT WHY BLOB? 'CAUSE OF HIS MIND BLOWING HYBRID CAPABILITIES? OR THE ARTIFICIAL INTELLECT OF HIS ANTI-BRAIN? NOPE- 'CAUSE ALL THE OTHER GUY'S HAVE PRANGED THEIR SPACESHIPS.* SO **BLOB** SETS OFF FOR OUTER-SPACE IN HIS TRUSTY SHIP WITH JUST A FLIGHTBOARD COMPUTER AND A GALAXY A-Z FOR COMPANY - *GULP, IS HE GONNA SUCCEED? - WILL HE EVEN GET THERE?, - OR WILL THE UNIVERSE AND BLOB GO BLIP?...*

- GOSHAROOTIES WHO KNOWS? BUT ALL THESE AND MANY MORE ANSWERS MUST BE QUESTIONED BEFORE ITS TOO LATE!!!

GAME DESIGN &
GRAPHICS

LOADING STARQUAKE

FROM TAPE:-

PRESS CTRL KEY AND SMALL ENTER KEY. (FOR CPC 664 AND CPC 6128 FIRST TYPE I TAPE (I= SHIFT AND @ KEYS)).

FROM DISK:-

TYPE ICPM (I= SHIFT AND @ KEYS).

CONTROLLING BLOB

KEYBOARD

KEY **O** - LEFT
KEY **P** - RIGHT
KEY **A** - DOWN OR LAY BRIDGING PLATFORM
KEY **Q** - UP OR PICK UP AN OBJECT
'SPACE BAR' - FIRE
ALSO USER DEFINABLE KEY OPTION

JOYSTICK

USE JOYSTICK 0, JOYSTICK 1 OR CURSOR KEYS
PAUSE GAME WITH DEL KEY
RESTART WITH ANY JOYSTICK ACTION OR MOVEMENT KEY
ABORT BY PRESSING 'SHIFT' & 'ESC' KEYS SIMULTANEOUSLY

GALAXY A-Z

BLOB	TELEPORTS
WALKING	PLANTS
FLYING	SPIKES
DROPPING	LUNAR UNDERGROWTH
PAUSE KEY	PLATFORM PACKS
ANTI-GRAV-LIFTS	KEY CODE CARDS
STARS	PIECES OF CORE
WEAPON ZAPPING	HIGH DENSITY CLOUD
PLANETS CORE	ROCKY LUNARSCAPE
ELECTRONS	MOLECULAR
ZAP RAYS	STRUCTURES
ENERGY PACKS	IMPALERS
ABORT OPTION	SPACE HOPPER PADS
FLEXIBLE THINGYDOO	ANTIMATTER OBJECTS
CHEOPS PYRAMIDS	SPACE LOCKS
OLLY	JOYSTICK OPTIONS
SPACE HOPPER	SUPERB SOUND
BRIDGING PLATFORM	KEY
WEAPON PACKS	GAME TUNES
BONUS LIVES	SPACESHIP
RE-EQUIP PACKS	SKELETONAUTS
SECRET PASSAGES	SMASH TRAPS
FLOWERS	MUSHROOMS
SIGNPOST	USER DEFINED KEYS

Have you written a program – then contact Bubble Bus Software – GOOD rates for good programs.

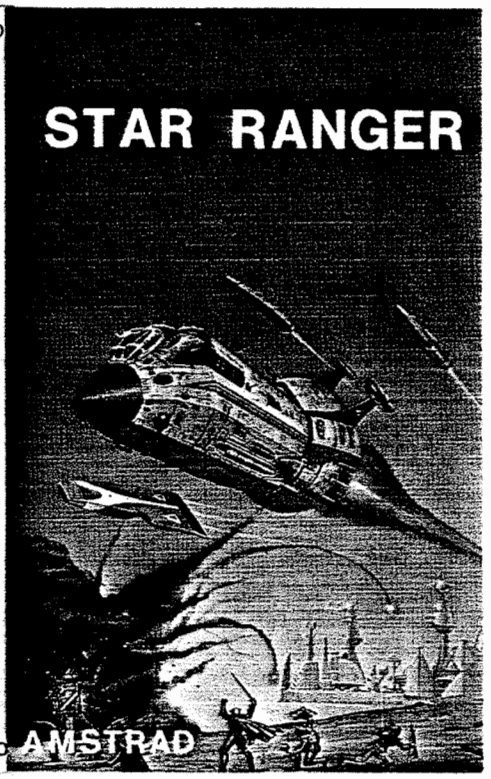
Copyright © 1985 Bubble Bus Software
All rights reserved
No part of this program may be duplicated, copied, transmitted, hired, or reproduced in any form or by any means without the prior written permission of Bubble Bus Software.

87 High Street, Tonbridge
Kent TN9 1RX
Telephone: 0732 355962
Telex: 95151

AMSTRAD

STAR RANGER

AMSTRAD



STAR RANGER - AMSTRAD

Guide the Betradone Scout Ship through the Antari asteroid belt to the planet's surface to facilitate a hazardous landing on each of the four landing pads.

Your fuel is limited and will not be replenished until all pads have been landed on. Your Bonus counts down from 900 once you leave orbit. Each pad has a varying score value depending on difficulty.

CONTROLS: Joystick
Fire button - Thrust

KEYBOARD: Z = LEFT
X = RIGHT
Space to descend, Shift to Ascend and Thrust.

PUNTUACION
Los valores de cada blanco que destruyas son:

Misil	33 puntos
Caza enemigo	1000 puntos
Torre Laser	200 puntos
Torreta de Trinchera	100 puntos
Salida de Gases	25.000 puntos

Las diez mejores puntuaciones aparecen en la Tabla de Honor.

Al comienzo de cada partida, puedes elegir empezar en la oleada 1,3 o 5 con una puntuación de comienzo de 0,400.000, o 800.000 puntos. Se recomienda a los principiantes que empiecen en la oleada 1.
Para elegir la oleada apropiada, mueve el cursor al dibujo apropiado, y pulsa DISPARO.

CONTROLES
TU nave se mueve por medio del Joystick, mientras que los lasers de tu Ala X se disparan con el botón de disparo. Si prefieres usar teclas, sigue las indicaciones.
Buena suerte, y que la Fuerza te acompañe!

Erbe Software
Nunez Morgado 11, 28036 Madrid
(91) 447 3410

STAR WARS – GAME INSTRUCTIONS

EINFÜHRUNG
Dieses Spiel ist die offizielle Heimcomputerversion des berühmten Automatenspiels STAR WARS von Atari.
Es handelt sich hierbei um ein interaktives Action-Spiel für einen Spieler.

LADEANWEISUNGEN

C64/128 Kassette:
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter. Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

C64/128 Diskette:
Tippen Sie LOAD"*",8,1 und drücken dann die RETURN-Taste.

Schneider CPC Kassette:
Drücken Sie gleichzeitig die CRTL – und die kleine ENTER-Taste herunter. Betätigen Sie dann die PLAY – Taste des Datenrekorders und drücken danach eine beliebige Taste.

Schneider CPC Diskette:
Geben Sie 1 CPM ein und drücken dann die ENTER-Taste.
(Dieser senkrechte Balken wird dadurch erzeugt, daß Sie gleichzeitia die Tasten SHIFT und @ herunterdrücken.)

Atari ST:
Legen Sie die Diskette in Laufwerk A ein und schalten Sie den Computer ein (bzw. RESET bei bereits eingeschaltetem Computer). Das Spiel lädt und startet dann automatisch.

Spectrum 48k (bzw. 128er im 48er-Modus):
Tippen Sie LOAD " " und drücken die ENTER-Taste. Betätigen Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

BBC B Micro (+Electron & Master)
Kassette:
Tippen Sie CH. " " und drücken die RETURN-Taste. Betätigen Sie dann die Play-Taste des Datenrekorders.
Diskette:
Drücken Sie de SHIFT-Taste herunter und drücken dann de BREAK-Taste.

DIE STRUKTUR DES SPIELS
Sie übernehmen die Rolle des Luke Skywalker, dessen Aufgabe es ist, sein Kampfschiff (Typ X-Fighter) durch die verschiedenen Angriffswellen zu steuern, um schließlich den Todesstern zu vernichten.

Sequenz 1 – DOGFIGHT in den Tiefen des Weltraums
Während Sie den Todesstern anfliegen, müssen Sie die Tie Fighter des Imperiums unschädlich machen, und dabei gleichzeitig den Raketen ausweichen.

Sequenz 2 – Durch die Türme
Nachdem Sie die Oberfläche des Todessterns erreicht haben, müssen Sie die Angriffe der verschiedenen Laser-Türme, die aus dem Boden kommen, überstehen.

Sequenz 3 – Im Graben
Schließlich tauchen Sie in den Graben hinein um Ihr letztes Ziel, die öffnung des Auslaßschachtes, zu finden.
Wenn Sie diesen Punkt treffen, bringen Sie den Todesstern zur Explosion, und Ihre Mission ist erfolgreich beendet.
Bei Spielbeginn erhalten Sie eine bestimmte Anzahl von Schutzschild-Punkten (shield points), die die Abwehrkraft der Schutzschilde Ihres Schiffs anzeigen.
Jeder Treffer einer gegnerischen Rakete und jede Kollision mit gegnerischen Tie-Fightern, Laser-Türmen oder Laser-Barrieren setzt die Abwehrkraft Ihrer Schutzschilde um einen Punkt herunter. Am Ende jeder Angriffswelle bekommen Sie zusätzliche Schutzschild-Punkte und Bonus spunkte für jeden übrig gebliebenen Schutzschild.
Wenn Sie sämtliche Abwehrkraft verloren haben, explodiert Ihr Schiff und das Spiel ist beendet.

PUNKTEWERTUNG
Treffer auf gegnersche Einrichtungen erhöhen Ihro Punktezahl.
Die Verteilung der Punkte ist wie folgt:

Rakete	33 Punkte
Tie-Fighter	1000 Punkte
Laser-Turm	200 Punkte
Geschützturm im Graben	100 Punkte
Auslaßschacht	25000 Punkte

Die zehn besten Spieler werden in die Highscore-Tabelle aufgenommen.

DIE AUSWAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADES
Bei Beginn jedes neuen Spiels können Sie auswählen, ob Sie bei Angriffswelle 1, 3 oder 5 (mit 0, 400000 oder 800000 Startpunkten) anfangen möchten.
Für Anfänger empfiehlt sich erst einmal Angriffswelle 1.
Zum Auswählen des Schwiengkeitsgrades bewegen Sie einfach den Cursor auf das entsprechende Symbol und drücken dann zur Bestätigung den Feuerknopf.

STEUERUNG
Ihr Schiff läßt sich mit dem Joystick steuern, und die Laserkanonen werden durch Drücken des Feuerknopfs abgefeuert.
Die Tastaturbelegung können Sie dem Startbildschirm entnehmen.

Viel Glück, und möge die Macht mit Ihnen sein. Immer.

Rushware Microhandels gesellschaft mbH
Bruchweg 728-732
West Germany
+2101/6070

STATISTIC

Star464

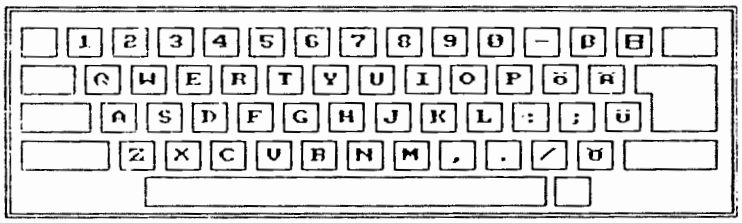
Programm zur statistischen und grafischen Auswertung von Daten für den CPC 464

© Copyright 1985 by STAR - DIVISION

T. 04131 46093

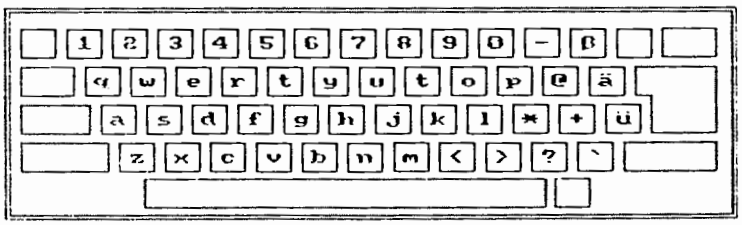
SCHNEIDER CPC 464 HOME COMPUTER
TASTATURBELEGUNG DES PROGRAMMMS

S T A T I S T I C - S T A R 4 6 4



SCHNEIDER CPC 464 HOME COMPUTER
TASTATURBELEGUNG DES PROGRAMMMS

S T A T I S T I C - S T A R 4 6 4



S T A T I S T I C S T A R 4 6 4

INHALTSVERZEICHNIS

		Seite
1.1	Zu den Möglichkeiten des Prorammes	3
1.2	Laden von STATISTIC STAR 464	4
1.3	Grundsätzliches zur Bedienung des Programmes	4
1.4	Die Optionen des Hauptmenues	4
2.0	Das Programm in allen Funktionen	5
2.1	Eingabe der Werte	5
2.1.1	Eingabe der Werte (1 Variable)	5
2.1.2	Eingabe der Werte (2 Variablen)	6
2.2	Editieren der Daten	6
2.2.1	Ansehen der Daten eines Datenkastens	7
2.2.2	Ändern einzelner Werte und der Variablennamen	7
2.2.3	Einfügen einzelner Werte	7
2.2.4	Löschen einzelner Werte	7
2.2.5	Datenkästen zusammenfügen	8
2.2.6	Löschen aller Daten eines Datenkastens	8
2.2.7	Ändern des Titels eines Datenkastens	9
2.3	Cassetten - Operationen	9
2.3.1	Daten von Cassette einlesen	9
2.3.2	Daten auf Cassete ablegen	9
2.3.3	Verändern der Schreibgeschwindigkeit	10
2.3.4	Einlesen des Cassetteninhaltsverzeichnisses	10
2.4	Grafische Auswertung der Daten	11
2.4.1	Liniengrafiken aller Art	11
2.4.2	Balkengrafiken	12
2.4.3	Segment / Kuchengrafiken	12
2.4.4	Statistische Auswertung der Daten	14
2.4.5	Auswertung der Daten mit 1 Variablen	14
2.4.6	Auswertung der Daten mit 2 Variablen	14
2.5	Dienstprogramme	15
2.5.1	Farben ändern	15
2.5.2	Uhrzeit und Datum einstellen	15
2.5.4	Nachladen des Statistik / Grafikteils	15

ANHANG : Menuestruktur / Tastaturbelegung

1.1 Zu den Möglichkeiten und Eigenschaften von STATISTIC STAR 464

STATISTIC STAR 464 ist ein bedienungsfreundliches, menueorientiertes Grafik - und Statistikprogramm, mit dem Sie eingegebene Werte grafisch darstellen und statistisch auswerten können. Das Programm, so wie Sie es jetzt besitzen, arbeitet in der Grundversion des CPC 464 im 80-Zeichen-Modus

Was kann man eigentlich mit einem Programm, wie STATISTIC STAR 464 anfangen ?
Die Einsatzmöglichkeiten dieses Programms sind eigentlich unbegranzt. Kennen Sie das nicht ? Vor sich haben Sie tausend Zahlen, Meßwerte, statistisches Material... aus dem Betrieb, der Firma... und Sie können mit diesen Zahlen ohne großen Rechenaufwand nichts anfangen ? STATISTIC STAR 464 hilft Ihnen diesen Berg von Zahlen durchsichtig zu machen, sei es in Form einer dreidimensionalen Grafik oder einer kleinen Varianzanalyse.

STATISTIC STAR 464 als Grafik-Programm, bietet Möglichkeiten, die Sie in der Form auf Ihrem Schneider CPC 464 noch nicht haben dürften :

1) Liniengrafik
2) Liniengrafiken im Vergleich
3) Matrix-Darstellung
4) Balkengrafiken
5) Kuchen/Segmentgrafik dreidimensional

STATISTIC STAR 464, als Statistik-Programm, führt in sekundenschnelle Berechnungen aus, bei denen Sie mit einem gewöhnlichen Taschenrechner Stunden brauchen würden. Das wird berechnet :

Quadratsumme, Mittel , Maximum , Minimum , Varianz
Standardabweichung, Fehler , Varianzkoeffizient,
Schiefe ..

und

Mittelwerte , Varianzen , Korrellationskoeffizient,
Standardabweichungen, Bestimmtheitskoeffizient ,
T-Test , Regressionsgerade, Freiheitsgerade ,
Standardabweichungen der Fehler, Summe der quad -
rierten Fehler , Prognose durch lineare Regression ...

Bei der Entwicklung dieses Grafik- und Statistikprogramms stand Bedienungsfreundlichkeit an oberster Stelle.Das Programm arbeitet deshalb voll menueorientiert. Es kann mit einer Hand bedient werden, da alle Funktionen des Programmes durch einfachen Tastendruck im Bereich des Zehnerblocks gesteuert werden. Nicht zuletzt durch ausgefeilte Window-Technik behält der Benutzer jederzeit den Überblick über das Programm, denn STATISTIC STAR 464 verfügt über zwei große Informationsfenster, in denen jederzeit Programmteil, Fehlermeldungen, Hinweise, Uhrzeit, Datum, Zustand der Datenkästen (Erl.folgt.) etc. abzulesen sind.

Ferner verfügt STATISTIC STAR 464 über einen ausgedehnten Datenspeicher, in dem bis zu 400 Werte gespeichert werden. In vier sog. Datenkästen (Schubladen, in denen man Daten ablegen kann) können Daten zwischengespeichert werden. Nun kann z.B. mit anderen Daten weitergearbeitet werden. Schließlich kann man auf die abgelegten Daten wieder zurückgreifen, um mit diesen fortzufahren. In dem Informationsfenster ist jederzeit zu übersehen, ob- und wie die Datenkästen belegt sind. Aufgrund dieser komfortablen, aber aufwendigen Datenspeicherung bleibt nicht genug Platz, um den Grafik -und den Statistikteil gleichzeitig im Programm zu behalten.

1.2. Laden von STATISTIC STAR 464 von Cassette

STATISTIC STAR 464 wird auf zwei Cassetten zusammen mit diesem Handbuch geliefert. Zum Laden legen Sie bitte die Cassette mit der Aufschrift "STATISTIC STAR 464 HPBM" ein und tippen Sie >RUN ""< ein und drücken die >ENTER< - Taste Ihres Schneider Computers. Drücken Sie dann die >PLAY< - Taste des Datakorders und schließlich eine graue Taste.
Nach kurzer Zeit erscheint ein Bild auf dem Bildschirm. Das Programm wird nun von dem Rechner eingeladen. Um die bei dem Cassettenlaufwerk ohnehin nicht zu vermeidende Wartezeit etwas abzukürzen, ist STATISTIC STAR 464 mit einem Super-Speedload ausgerüstet worden, der dafür sorgt, daß das Programm mit der vierfachen Normalgeschwindigkeit eingeladen wird.

Bitte die Original-Cassetten N I E beschreiben !

1.3 Grundsätzliches zur Bedienung des Programms

STATISTIC STAR 464 arbeitet vollkommen menueorientiert. Sie, als Programmbenutzer können also jederzeit zwischen verschiedenen "Berichten" eines Menues auswählen, und so, auf diese Weise das Programm beherrschen. STATISTIC STAR erhebt den Anspruch, den Benutzer einigermaßen sicher durch das Programm zu führen, denn Fehlbedienung wird weitgehend ausgeschlossen, da alle Eingaben des Bedieners überprüft werden. So werden bei Fehlbedienung in dem Informationsfenster Fehlermeldungen ausgegeben, der Benutzer aufgefordert, seine Eingabe zu überdenken und sie gegebenenfalls zu wiederholen. Sollte man sich als Benutzer irgendwann einmal in der Menustruktur (siehe Anhang) "verfahren", so können Sie durch Drücken von >CTRL< + >CURSOR DOWN< jederzeit in das Hauptmenue gelangen.
Wenn Sie einen Programmpunkt oder ein Untermenue verlassen wollen, dann genügt es, die >CURSOR DOWN< - Taste zu drücken. STATISTIC STAR 464 kann mit einer Hand bedient werden. Durch Drücken der Tastenkombinationen >CTRL< + >H< könnnen Sie jederzeit eine Hardcopy auf einem angeschlossenen Drucker machen. (Schneider Drucker/Epson und Kompatible)
In dem Informationsfenster ist ständig zu sehen, wie die Datenkästen gefüllt sind und in welchen Programmteil oder Untermenue Sie sich befinden. Ferner sind Uhrzeit, Datum, sowie alle Fehlermeldungen im Informationsfenster zu sehen.

1.4 Die "BERICHTE" des Hauptmenues

Nachdem das Programm von Cassette eingeladen wurde, erscheint der für STATISTIC STAR 464 typische Bildschirmaufbau, mit den zwei Bildschirmfenstern. In dem Bereich mit dunklen Hintergrund sehen Sie das Hauptmenue mit insgesamt 5 verschiedenen Optionen :

```
 1  2  20  (C)1984 J.Riemenschneider  S T A T I S T I C - S T A R   01.04.85

 H A U P T M E N U E   ( P A R T  I )

 1  Eingabe von Daten        - 1 Variable
                             - Matrix (2 Variablen)

 2  Editieren der Daten      - Daten ansehen
                             - Daten ändern / einfügen
                             - Daten zusammenlegen / löschen
                             - Namen / Überschriften ändern

 3  Cassetten - Arbeiten     - Daten einlesen
                             - Daten schreiben
                             - Cassetteninhalt einlesen

 4  Grafische Auswertung der Daten

 5  Dienst - Programme

 Ihre Wahl bitte :

STAR-Teil: Hauptmenue (1-5 wählen)          1 ! 2 ! 3 ! 4   Jahr
Meldung :                                   ! 1 ! 0 ! 0 ! 0   an
```

...s Programm in allen Funktionen

Im folgenden wollen wir die Funktionen von STATISTIC STAR anhand eines Beispiels gemeinsam durchgehen. Bitte folgen Sie allen Anweisungen des Programmes und lesen Sie diese Anleitung genau durch, bevor Sie "wild" drauflos tippen.

Nachdem Sie STATISTIC STAR 464 von Cassette eingeladen haben, befinden Sie sich im Hauptmenue. Sie können nun alle Optionen überblicken. Hinter den Optionen befinden sich, untereinander angeordnet, einzelne Punkte, die dem Benutzer zeigen, was ihn erwartet, wenn er diesen Menuepunkt anwählt. Wenn wir von "anwählen oder wählen " sprechen, dann meinen wir, daß Sie die zu dem 'Gericht' gehöhrende Nummer eintippen und dann die >ENTER<-Taste drücken.

Bitte wählen Sie nun im Hauptmenue den Punkt >4< an. Was ? Sie erhalten eine Fehlermeldung ? Kein Wunder, denn das Programm hat überhaupt keine Daten, die verarbeitet werden können. Bitte bestätigen Sie die Meldung mit einem Tastendruck auf irgendeine Taste oder die >ENTER<- Taste. Wir müssen also zuerst einmal Werte, Daten eingeben, damit diese verarbeitet werden können. Wählen Sie bitte dazu Punkt >1< des Hauptmenues.

****
2.1 Eingabe der Werte
****

Wird dieser Menuepunkt vom Hauptmenue angewählt, dann befinden Sie sich in einem Untermenue. Sie haben nun die Wahl zwischen >1<, Daten mit einer Variablen und >2<, Daten mit zwei Variablen. Bitte kümmern Sie sich nicht darum, "was denn das nun schon wieder soll ", sondern wählen Sie den Punkt >1< an. Sie werden noch früh genug erfahren, was das zu bedeuten hat. Wir wollen die Preisentwickelung eines Artikels im Jahresverlauf betrachten.

2.1.1. Eingabe der Werte (1 Variable)

Sie werden nun gebeten, den Namen der Variablen einzugeben. Bitte tippen Sie "Preis/DM" ein und drücken Sie >ENTER<. Jetzt können Sie beginnen die nachher auszuwertenden Daten einzugeben. Bitte halten Sie sich zunächst an die von uns vorgebene Werte, damit wir auch nachher noch eine gemeinsame Grundlage haben.

Periode 1:100.75	Periode 7:170
Periode 2:150	Periode 8:165.23
Periode 3:95.23	Periode 9:125
Periode 4:140	Periode 10:130
Periode 5:120	Periode 11:135
Periode 6:124	Periode 12:198

Sie sehen, daß es möglich ist, Werte aller Art und Größenordnungen einzugeben. Wir wollen nach dem 12. Wert unsere Eingabe beenden, obwohl wir bis zu 52 Werte auf diese Weise eingeben können. Genauso, wie es auch sonst im Programm üblich ist, beenden Sie auch diese Eingabe - Funktion drücken der >CURSOR DOWN< - Taste.
Jetzt werden Sie gebeten, Ihren eingebenen Werten einen Titel zuzuweisen. Dieser Titel sollte nicht länger als 50 Zeichen sein. Er wird nachher z.B. zusammen mit einer Grafik ausgegeben.Der Titel sollte dokumentierend sein. Nachdem auch diese Eingabe mit >ENTER< abgeschlossen wurde, fragt STATISTIC STAR 464 Sie schließlich nach dem Datenkasten in dem die gerade eingegebenen Daten abgelegt werden sollen. Geben Sie hier >1< ein. Unten im Informationfenster finden Sie unter der 1 des Datenkasten-Fensters die Anzahl der eingebenen Werte, nämlich eine 12. Sie befinden sich jetzt wieder im Untermenue 'Eingabe der Werte'.

2.1.2 Eingabe der Werte (2 Variablen/Matrix)

Ähnlich, wie bei der Eingabe von Werten mit einer Variablen, werden Sie zunächst gebeten, einen Variablennamen für die Unabhängige und dann einen für die Abhängige einzugeben. Gehen wir einmal davon aus, wir haben bei einem Versuch folgende Meßergebnisse erhalten. Um diese nachher auswerten zu können, müssen Sie hier eingegeben werden. Auch hier halten Sie sich bitte wieder an folgende Werte:

Name der unabhängigen Variablen: X-Wert
Name der abhängigen Variablen: Y-Wert

Periode 1:	X-Wert : 0	Y-Wert: 0
Periode 2:	X-Wert : 15	Y-Wert: 0.25
Periode 3:	X-Wert : 30	Y-Wert: 0.5
Periode 4:	X-Wert : 45	Y-Wert: 0.7
Periode 5:	X-Wert : 60	Y-Wert: 0.86
Periode 6:	X-Wert : 75	Y-Wert: 0.96
Periode 7:	X-Wert : 90	Y-Wert: 1
Periode 8:	X-Wert : 105	Y-Wert: 0.96
Periode 9:	X-Wert : 120	Y-Wert: 0.86
Periode 10:	X-Wert : 135	Y-Wert: 0.7
Periode 11:	X-Wert : 150	Y-Wert: 0.5
Periode 12:	X-Wert : 175	Y-Wert: 0.25

Auch hier wollen wir nach dem 12. Wertepaar Schluß machen, denn Sie sollen sich ja nicht 'wundschreiben'. Wieder einmal ist es die >CURSOR DOWN<-Taste, mit der wir diese Eingaberoutine verlassen. Übrigens ist es auch hier wieder möglich, bis zu 52 Wertepaare einzugeben (52 Stück - für jede Woche des Jahres ein Wertepaar !). Jetzt werden Sie nach dem Titel gefragt, der nachher beispielsweise mit einer Grafik ausgedruckt werden soll. Schließlich müssen Sie noch eingeben, in welchem Datenkasten die Daten abgelegt werden sollen. Dann befinden Sie sich wieder im Untermenue 'Eingabe der Werte'. Durch >CURSOR DOWN< gelangen Sie wieder zurück in das Hauptmenue von STATISTIC STAR 464.

****
2.2.0 Editieren der Daten
****

Was heißt eigentlich editieren ? Das Wort kommt, wie so vieles im Computerbereich, aus dem Englischen und bedeutet soviel wie "druckreif, druckfertig machen". Wir wollen dieses Wort einfach mit "bearbeiten" übersetzen.
Wenn Sie sich irgendwann bei der Eingabe der Werte vertippt haben, haben Sie bestimmt überlegt, wie Sie diesen Fehler korrigieren können.
Bitte wählen Sie Punkt >2< des Hauptmenues. Sie gelangen in ein Untermenue mit 7 Punkten. Auch hier wollen wir nacheinander alle Punkte dieses Untermenues abhandeln, um so alle Funktionen kennenzulernen.

1) ansehen der Daten eines Datenkastens
2) ändern der Daten eines Datenkastens
3) einfügen einzelner Daten
4) löschen einzelner Daten
5) zusammenfügen von Daten versch. Datenkästen
6) löschen aller Daten eines Datenkastens
7) Titel eines Datenkastens ändern

2.2.1 Ansehen der Daten eines Datenkastens

Wird im Untermenue 'Editieren der Daten' der Punkt >1< angewählt, dann werden Sie zunächst gebeten, die Nummer des Datenkastens anzugeben, aus dem Sie sich die Daten ansehen wollen. Sollten Sie hier einen Datenkasten auswählen, der zur Zeit keine Daten enthält, wird eine Fehlermeldung ausgegeben und Sie dürfen ihre Wahl wiederholen. Jetzt können Sie sich Ihre eingegeben Daten ansehen. Mit jedem weiteren Tastendruck auf ENTER oder eine andere graue Taste, können Sie weitere Werte sehen. Abbrechen können Sie diese Funktion durch >CURSOR DOWN<. Spätestens nach dem letzten eingegeben Wert gelangen sie wieder in das Untermenue.

2.2.2 Ändern einzelner Werte und der Variablennamen

Um einzelne Werte, oder die Variablennamen zu ändern, müssen Sie Punkt >2< des Untermenues 'Editieren der Daten' wählen. Auch hier werden Sie zunächst nach dem Datenkasten gefragt, in dem die Daten liegen, die Sie bearbeiten wollen. Hier gilt gleiches, wie auch beim Ansehen eines Datenkastens. Da Sie sicher nicht alle Werte im Kopf haben, können Sie sich die Daten des Datenkastens noch einmal ansehen. Wenn Sie den Wert gefunden haben, den sie verändern wollen, oder wenn Sie meinen, daß Sie sich keine weiteren Daten mehr benötigen, dann tippen Sie >CURSOR DOWN<. Sie werden nun gefragt, ob Werte oder Variablennamen verändert werden sollen. Bitte tippen Sie >W< für Werte . Jetzt geben Sie bitte die Nummer des Wertes an, den Sie ändern wollen. Sie erhalten nun die Möglichkeit Ihren Wert zu korrigieren. Gleiches gilt natürlich auch bei der Änderung von Wertepaaren.
Nach der Änderung können Sie wieder zwischen "W" und "N" wählen. Um Variablennamen zu ändern, geben Sie, nachdem Sie "N" getippt haben, bitte den (die) neuen Variablennamen ein. Dieser (diese) solle nicht länger als 7 Zeichen sein. Kommata sind nicht erlaubt, sie lösen eine Fehlermeldung aus. Sie gelangen , nachdem Sie weder "W", noch "N", sondern >CURSOR DOWN< eingegeben haben, wieder in das Untermenue 'Editieren der Werte'.

2.2.3 Einfügen einzelner Werte

Das Einfügen einzelner Werte geschieht in Punkt >3< des Untermenues. Auch hier können Sie sich zunächst, wie bei Punkt >1< und >2< des Untermenues erläutert, die Werte des angegebenen Datenkastens betrachten. Nach dem letzten angezeigten Wert oder durch >CURSOR DOWN< werden Sie gefragt, ab welchem Wert Sie Daten einfügen wollen. Bitte achten Sie darauf, daß die Werte N A C H dieses Wert eingefügt werden . Alle folgenden Werte bleiben natürlich erhalten. Sie werden in ihrer Position verschoben.
Nachdem Sie das getan haben, können Sie Ihre Daten einfügen. Jeweils wenn Sie Ihre Eingabe abgeschlossen haben, also einen Wert oder ein Wertepaar eingefügten, können Sie auch im Informationsfenster verfolgen, wie sich die Anzahl der sich im Datenkasten befindlichen Daten erhöht. Beenden können Sie diesen Menuepunkt , wie sollte es anders sein, mit >CUSOR DOWN<. Sie gelangen wieder in das Untermenue 'Editieren der Daten'.

2.2.4 Löschen einzelner Werte

Hier gilt dasselbe, wie auch beim Einfügen. Sie können erst einmal die Werte sehen und werden dann nach dem zu löschenden Wert gefragt. Geben Sie hier die Nummer des Wertes oder Wertepaares an, und der Wert/das Wertepaar wird gelöscht. Die folgenden Werte rücken auf !!! Auch im Informationsfenster sehen Sie, daß sich die Anzahl der Werte(paare) im Datenkasten verringert. Aussteigen können Sie wie immer mit >CURSOR DOWN<.

2.2.5 Datenkästen zusammenfügen

Dieser Menuepunkt >5< des Untermenues 'Editiern der Werte' ist ein wenig schwierig handzuhaben. Zunächst einmal : Wozu ist er eigentlich da ?!?.
Stellen Sie sich einmal vor, Sie haben die Verkaufszahlen eines Artikels für die 4 Quartale des Jahres wöchentlich beobachtet und jeweils nach einem Quartal auf Band abgelegt. Es ist nun Inventur, und Sie möchten den Verkauf dieses Artikels im Jahresverlauf in Form einer Grafik dargestellt haben. - Ahnen Sie, was Sie nun machen können ? Sie laden die Daten der vier Quartale in die Datenkästen 1-4. Sie wählen dann diesen Menuepunkt an und legen alle Daten aber in EINEM Datenkasten zusammen. Jetzt haben Sie die Möglichkeit, diese Daten grafisch auszuwerten, ohne sich mit 4 einzelnen Grafiken behelfen zu müssen.
- Um Datenkästen zusammenfügen zu können, müssen folgende Voraussetzungen erfüllt werden.

1) die Summe der Daten aus den beiden Datenkästen, die zusammengefügt werden sollen, muß kleiner als 53 sein.
2) die Daten beider Datenkästen müssen gleicher Art sein, d.h müssen entweder NUR eine Variable oder NUR zwei Variablen haben. (anders ist es ja auch nicht sinnvoll !)

   Titel und Variablennamen brauchen nicht identisch sein, denn sie werden neu eingegeben.

Nachdem Sie also Punkt >5< angewählt haben, sehen Sie einen Text, den Sie ergänzen müssen. Bitte denken Sie daran, daß obige Bedingungen erfüllt sein müssen.
Sollte der Datenkasten, in dem die Daten beider Datenkästen nachher abgelegt werden sollen, schon Daten enthalten, dann werden Sie gefragt, ob diese gelöscht werden können. Jetzt können Sie Titel und Variablennamen neu bestimmen, denn diese bleiben nicht erhalten. Wenn Sie alles korrekt ausgeführt haben, dann sehen Sie im Informationsfenster die neue Anzahl der Daten in dem betreffenden Datenkasten. Es kann natürlich vorkommen, daß ihnen eine Fehlermeldung über den Weg gelaufen ist. Falls diese Ihnen nichts sagt empfiehlt es sich, mit >CTRL + CURSOR DOWN< einen Rücksprung in das Hauptmenue zu erzwingen und die gemachten Eingaben zu überdenken und es noch einmal zu versuchen.
Für das oben genannte Beispiel müßte man dreimal diesen Menuepunkt anwählen und zuerst Kasten 1 und 2 in 1 legen, dann 1 und 3 in 1,dann 1 und 4 in 1 legen. In Datenkasten 1 stehen dann alle 52 Werte zur weiteren Bearbeitung (=> Grafik) zur Verfügung.

Mögliche Fehlermeldungen:

- Keine Werte vorhanden (Datenkasten leer!)
- Daten sind ungeeignet (Voraussetz. 2 nicht erfüllt)
- zu viele Werte (Voraussetz. 1 nicht erfüllt)

2.2.6 Löschen aller Daten eines Datenkastens

Um einen mit lauter " unnütz gewordenen Daten belegten Datenkasten " zu reinigen, wählen Sie diesen Menuepunkt an. Nachdem Sie den entsprechenden Datenkasten ausgewählt haben, wird noch eine Sicherheitsabfrage gemacht, denn es sollen ja keine wichtigen Daten 'unter den Tisch fallen'. Wird diese Abfrage mit "j" beantwortet, wird der Datenkasten gereinigt. Auch im Informationsfenster sehen Sie dann, daß keine Daten mehr im Kasten sind. Titel und Variablennamen werden natürlich auch gelöscht. Es empfiehlt sich, den Inhalt des Kastens noch einmal anzusehen (Punkt >1< dieses Untermenues), bevor man ihn löscht. Andernfalls irrt man sich doch einmal "und die Daten sind FUTSCH".

2.2.7. Ändern des Titels eines Datenkastens

Dies ist der letzte Punkt des Untermenues 'Editieren der Daten'. Genauso, wie Sie die Werte(paare) eines Datenkastens oder die Variablennamen ändern können, so ist es auch möglich , den Titel und die Überschrift eines Datenkastens zu ändern. Nachdem Sie die übliche Frage nach dem Datenkasten beantwortet haben, können Sie noch einmal den alten Titel sehen. Darunter können Sie den neuen Namen eingeben. Dieser sollte nicht länger als 50 Zeichen und keine Kommata enthalten.
Nach dieser Eingabe befinden Sie sich wieder im Untermenue.

****
2.3.0 Cassetten - Operationen
****

Es wäre Schade, wenn die ganze Mühe, die Sie sich beim Eintippen der Werte oder Wertepaare gemacht haben verloren ginge, bei Abschalten des Rechners. Deshalb können Sie die eingegebenen Daten auf Band ablegen und von dort jederzeit wieder einlesen. Dazu wählen Sie bitte den Punkt 3 des Hauptmenues. Sie gelangen in ein Untermenue mit 4 Punkten.

1) Daten von Cassette einlesen
2) Daten auf Cassette ablegen
3) Verändern der Schreibgeschwindigkeit
4) Einlesen des Cassetteninhaltsverzeichnis

2.3.1 Daten von Cassette einlesen (einladen)

Gehen wir einmal davon aus, daß sich Daten auf einer Cassette befinden. Um diese einzulesen muß STATISTIC STAR 464 wissen, in welchem Datenkasten die Daten geladen werden sollen, Sie werden danach hier gefragt. Jetzt können Sie den Namen der Datei eingeben, die gesucht und eingeladen werden soll. Wenn die erste Datei , die sich auf Band befindet geladen werden soll, dann geben Sie hier nicht ein, sondern drücken nur >Enter<. Legen Sie nun bitte die entsprechende Cassette ein, drücken Sie >PLAY< und irgendeine Taste (außer >CURSOR DOWN<) das Band fängt nun an zu laufen. Wenn die Daten gefunden werden, so werden diese eingeladen. Es empfiehlt sich vorher mittels Punkt >4< dieses Untermenues das Inhaltsverzeichnis zu lesen, um zu sehen, ob es sich um die richitge Datei handelt. Andernfalls sollte man die Cassette an die richtige Stelle spulen, denn es wird die erste Datei eingelesen die gefunden wird.

2.3.2. Daten auf Cassette ablegen (abspeichern)

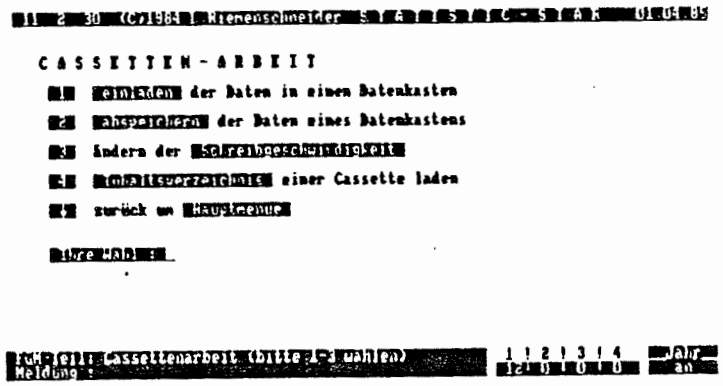
Um die Daten auch für spätere Zugriffe zu 'konservieren' müssen Sie auf Cassette abgespeichert werden. Wenn Sie diesen Menuepunkt anwählen, werden Sie gebeten den Datenkasten anzugeben, aus dem die Daten genommen werden sollen. Danach geben Sie bitte den Dateinamen ein, den die Datei bekommen soll. Sie können hier aber auch >ENTER< eingeben. Es wird dann ein 'UNNAMED FILE' geschrieben, der auch ohne Probleme wieder einzulesen ist. Sie sollten sich auf jeden Fall irgendwo notieren, welche Datei Sie unter welchem Namen wo abgespeichert haben. So lassen sich die Dateien nachher besser auffinden. Nachdem Sie alsp den Dateinamen eingegeben haben, drücken Sie >PLAY< und >REC< und dann irgendeine Taste außer >CURSOR DOWN<. Nachdem die Daten abgespeichert wurden, befinden Sie sich wieder im UNtermenue 'Cassetten - Arbeiten'.

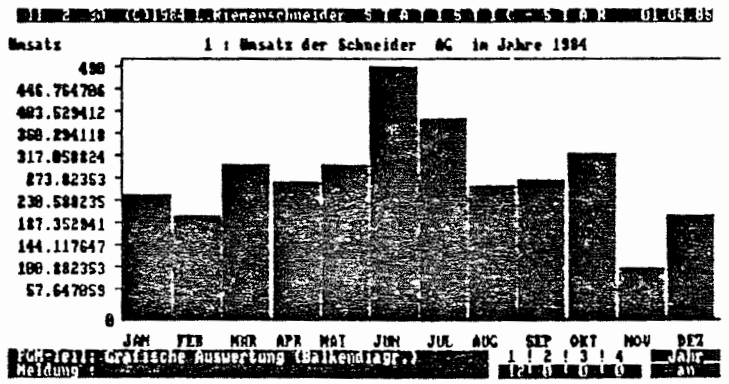
2.3.3 Verändern der Schreibgeschwindigkeit

Wie Sie sicher wissen, können Sie ihre Programme mit 2 verschiedenen Geschwindigkeiten abspeichern. Das gilt jedoch nicht nur für Programme die abgespeichert werden, sondern auch für sequentielle Dateien, wie STATISTIC STAR 464 sie erstellt. Wenn Sie diesen Menuepunkt anwählen, dann wird die Schreibgeschwindigkeit verändert und Ihnen der momentane Zustand auf dem Bildschirm angezeigt. Die eingestellte Schreib- geschwindigkeit bleibt solange erhalten, bis dieser Menuepunkt wieder angewählt wird, denn dann wird die Schreibgeschwindigkeit wieder umgestellt.

2.3.4 Einlesen des Cassetteninhaltsverzeichnisses

Wie schon erwähnt, können Sie sich ein Inhaltsverzeichnis erstellen lassen, das dem des Catalog - Befehls entspricht. Wenn die Meldung 'PRESS PLAY ON TAPE THEN ANY KEY" erscheint, dann befolgen Sie bitte diese Anweisungen. Jetzt wird das Inhaltsverzeichnis solange erstellt, bis Sie wieder die >ESC< und dann die >ENTER< drücken. Sie gelangen so wieder in das Untermenue 'Cassetten - Arbeiten' ; auch dieses Untermenue verlassen Sie (wie immer) durch >CURSOR DOWN<





****
2.4.0 Grafische Auswertung der Daten
****

Die Programmteil ist wohl, der, für den Anwender faszinierendste, denn eine Grafik sagt mehr aus als tausend Worte. STATISTIC STAR 464 bietet hier Möglichkeiten, die Sie sonst auf einem System dieser Preisklasse wohl nicht finden werden. Wir sind deshalb auch besonders stolz darauf, Ihnen mit Ihrem CPC 464 die Möglichkeit zu geben, aussagekräftige, anspruchsvolle Grafiken präsentieren zu dürfen, die Ihnen bestimmt gefallen werden.
Das Untermenue 'Grafische Auswertung der Daten' bietet folgende Optionen, die sich im einzelnen aber noch differenzieren :

1) Liniengrafik / Matrixdarstellung
2) Balkengrafiken
3) Segmentgrafiken

Es sollen im folgenden die einzelnen Punkte mit ihren Möglichkeiten durchgegangen und erläutert werden.

2.4.1 Liniengrafiken aller Art

Dieser Menuepunkt beinhaltet verschiedene Möglichkeiten, die von der Wahl der Datenkästen und deren Inhalt abhägen.

a) Sie haben einen Datenkasten, der Daten mit nur einer Variablen enthält. Sie erhalten eine einfache Liniengrafik, wenn Punkt >1< des Untermenues angewählt wird, und Sie bei der Frage nach einem weiteren Datenkasten >CURSOR DOWN< eingeben. Die Werte, die an der Höhenachse angetragen sind werden berechnet. Stören Sie sich nicht daran, wenn diese Werte einige Nachkommastellen aufweisen. Oben können Sie jetzt den Variablennamen und deb Titel des Datenkastens sehen, der ja die Grafik kommentieren soll. Sollten Sie im Informationsfenster unter Monate ein "AN" stehen haben, dann werden die Monate des Jahres unter der Rechtsachse ausgegeben. Übrigens können Sie diese Funktion (das Schreiben der Monate) durch >CTRL< + >J< an und ausschalten, jederzeit im Programm, wenn irgendeine Eingabe von Ihnen verlangt wird. Die Grafik bleibt solange auf dem Bildschirm erhalten , bis irgendeine Taste gedrückt wird. Wenn Sie eine Hardcopy der Garfik auf einem angeschlossenen Drucker haben wollen, dann drücken Sie an dieser Stelle >CTRL< + >H<.
Die Werte werden in der Reihenfolge dargestellt, in der Sie auch eingegeben wurden. Der Abstand zueinander wird von STATISTIC STAR 464 schnell und genau berechnet.
b) Wie bei a), jedoch geben Sie noch einen zweiten Datenkasten zum Vergleich an. Es werden jetzt beide Datenkästen im Verhältnis zueinander dargestellt. Um beide Kurven voneinander unterscheiden zu können werden an den Endpunkten jeweils kleine Dreiecke oder ein einfacher Strich gezeichnet. Das Dreieck ist hinter dem Titel des entsprechenden Datenkastens noch einmal gezeichnet, so, daß Sie die Kurven einwandfrei lesen können. Ferner tauchen beide Variabeln nebeneinander auf. Alles weitere ist identisch mit a)

c) Die Optionen a) und b) beziehen sich auf Daten mit einer Variablen. Für solche mit zwei Variablen mit zwei Variablen ist folgendes hinzuzufügen : Die Werte werden nicht miteinander verbunden, sondern durch ein Kreuz oder ein kleines Dreieck gekennzeichnet, Die Werte der unabhängigen Variablen wird auf der Rechtsachse abgetragen. Die Werte der Y - Achse werden berechnet und der Situation angepaßt. Das Spektrum der Rechtsachse umfaßt den minimalen Wert bis zum maximalen Wert. Für den Vergleich und alles weitere gilt gleiches, wie bei a) und b).

2.4.2 Balkengrafiken

Sicherlich kennen Sie Balkengrafiken, beispielsweise von anderen Computern, von Wahlen o.Ä. . Auch Sie können jetzt solche Grafiken erstellen. Sie eignen sich besonders dann, wenn eine Reihe von Daten mit einer Variablen betrachtet werden soll.

a) Sie haben einen Datenkasten, der nur positive Werte mit einer Variablen enthält. Das entstehende Diagramm ist dann dreidimensional. Auf Tastendruck gelangen Sie wieder in das Untermenue. Mit >CTRL< + >H< können Sie eine Hardcopy machen. Vergleichen lassen sich in einer Balkengrafik keine Daten.

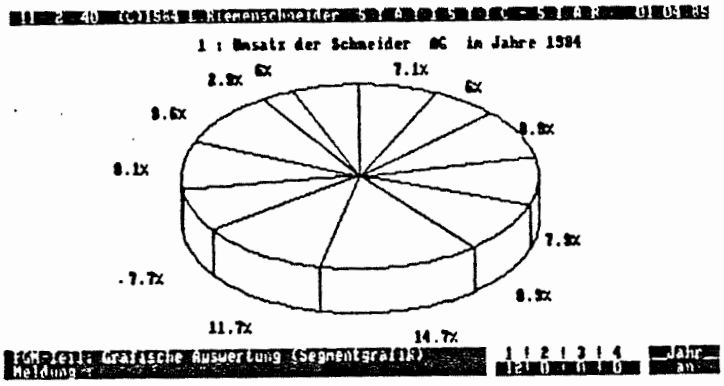
b) Sie haben einen Datenkasten, wie a) jedoch auch negative Werte. Die Grafik wird dann wie bei a) gezeichnet, jedoch mit Verschiebung der Rechtsachse !!

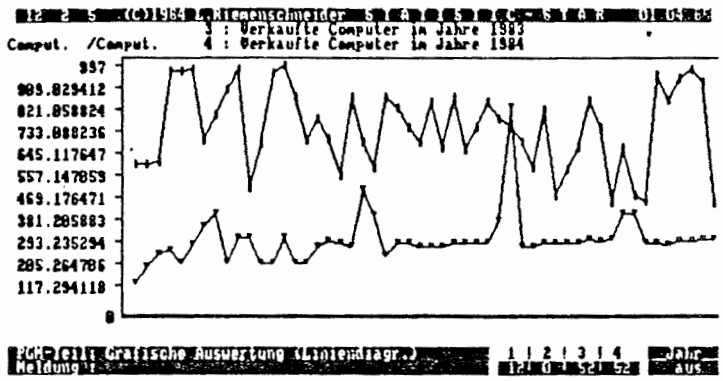
c) Sie haben einen Datenkasten voll Daten mit zwei Variablen. Es wird nur eine Grafik gezeichnet, bei der nur die abhängige Variable betrachtet wird. Sonst wie a) und b).

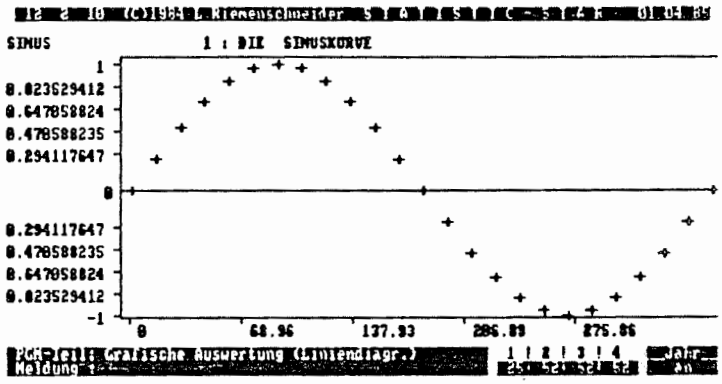
Auch hier haben Sie die Möglichkeit, die Monate unten an der Rechtsachse aufzutragen, wenn im Informationsfenster unten rechts ein "an" steht. Verändert werden kann das durch >CTRL< + >J<.

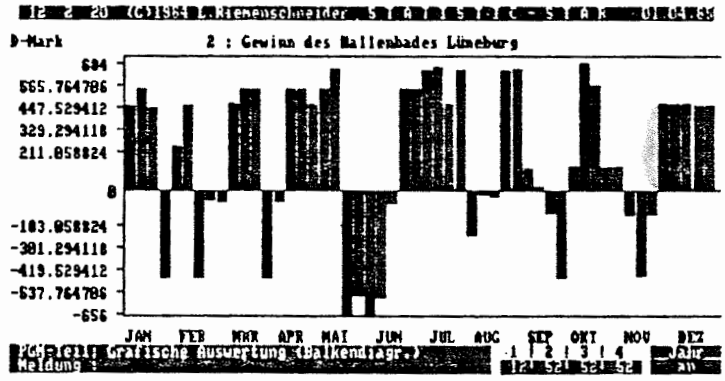
2.4.3 Segment- oder Kuchengrafik dreidimensional

Die ist die dritte und letzte Darstellungsart. Sie eignet sich immer dann, wenn es darum geht, prozentuale Anteile zu betrachten. Ferner können nicht allzuviele Werte in einer Segmentgrafik aufgenommen werden. Die Anzahl der Werte ist auf 12 begrenzt. Es können nur positive Werte dargestellt werden, die nicht zu klein im Verhältnis zu den anderen Werten im Datenkasten sind. Trotz des etwas eingeengten Einsatzgebietees ist diese Grafik immer wieder beeindruckend und äußerst anschaulich. Was die Hardcopy anbetrifft, gilt gleiches, wie bei anderen Menuepunkten.




3 : Verkaufte Computer im Jahre 1983
4 : Verkaufte Computer im Jahre 1984
Comput. /Comput.
997
909.829412
821.058824
733.088236
645.117647
557.147059
469.176471
381.205883
293.235294
205.264706
117.294118
0
Grafische Auswertung (Liniendiagr.)
Meldung


SINUS
1 : DIE SINUSKURVE
1
0.823529412
0.647058824
0.470588235
0.294117647
0
0.294117647
0.470588235
0.647058824
0.823529412
-1
0
68.96
137.93
206.89
275.86
Grafische Auswertung (Liniendiagr.)
Meldung


D-Mark
2 : Gewinn des Hallenbades Lüneburg
684
565.764706
447.529412
329.294118
211.058824
0
-103.058824
-301.294118
-419.529412
-637.764706
-656
JAN
FEB
MAR
APR
MAI
JUN
JUL
AUG
SEP
OKT
NOV
DEZ
Grafische Auswertung (Balkendiagr.)
Meldung

2.4.4 Statistische Auswertung der Daten

Vorweg : Von einer Erklärung der Statistischenwerte soll hier abgesehen werden. Bitte schlagen Sie dazu in der Fachliteratur nach.

Es soll vorweg erwähnt sein, daß dieser Programmteil nach dem Laden von Kassette nicht sofort im Programm implediert ist. Dieser Programmteil muß gegen den Grafikteil ausgetauscht werden, um ihn zu benutzen. Das geschieht im Menue 'Dienstprogramme'. Im Hauptmenue finden Sie dann unter Punkt >4< nicht mehr grafische sondern statitischen Auswertung der Daten.
Wenn Sie diesen Menuepunkt anwählen, gelangen Sie in ein Untermenue, das nur aus zwei besteht :

1) Auswertung von Daten mit einer Variable
2) Auswertung von Daten mit zwei Variablen

2.4.5 Auswertung von Daten mit einer Variablen

Wenn Sie diesen Menuepunkt anwählen, dann werden Sie zunächst nach der Nummer des Datenkastens gefragt, in dem die Daten liegen, die ausgewertet werden sollen. Hier können Sie eigentlich nichts falsch machen, denn das kennen Sim ja schon von den anderen Punkten des Programmes. Achten Sie darauf, daß es wirklich Daten sind, die nur eine Variable haben. Nach dieser Eingabe, werden Sie gefragt, ob die Ausgabe auf dem Bildschirm oder auf dem Drucker erfolgen soll. Bitte tippen Bie 'B' für Bildschirmausgabe und 'D' für Druckerausgabe.
Nach kurzer Rechenzeit wird Ihnen eine Liste der statistischen Kennwerte auf dem gewählten Ausgabegerät ausgegeben. Das könnte z.B. so aussehen :

(C)1984 Kiemenschneider

Die Berechnung der Kennzahlen aus den Daten
Gewinnzunahme der Firma ABCOSIE im Jahre 1985 ergab :

Summe	:	26851
Quadratsumme	:	18445287
Mittel	:	639.31
Maximum	:	995
Minimum	:	366
Varianz	:	31199.682
Fehler	:	27.255
Varianz-Koeff.	:	0.276
Schiefe	:	10.858

2.4.6 Auswertung von Daten mit zwei Variablen

Dieser Menuepunkt des Untermenues unterscheidet sich in der Bedienung nur unwesentlich von der, des anderen Punktes. Jedoch werden hier umfangreichere Berechnungen durchgeführt. Auch hier ist die Ausgabe auf Bildschirm oder Drucker möglich.
Die Ausgaben erfolgen auf verschiedenen Bildschirmseiten. Auf Tastendruck gelangen Sie jeweils zur nächsten Seite. Mit >CURSOR DOWN< können Sie wieder aussteigen. Nach dem Sie die Summe der quadrierten Fehler gesehen haben, werden Sie gefragt, ob Sie eine Prognose, durch lineare Regression berechnet, haben wollen. Tippen Sie 'J' , dann geben Sie einen Wert für die nächste Periode ein. Die entsprechende Prognose wird ausgegeben. Tippen Sie 'N' , dann sind Sie wieder im Untermenue 'statistische Auswertung der Daten'.

0 21 45 (C)1984 Friemenschneider S A S C - S A R 00:00:00

A N A L Y S E und L I N E A R E R E G R E S S I O N

Die Ergebnisse der Analyse :

Variable	Mittelwert.	Varianz	Std.Abw.
DM	1398.76	4772071.32	2184.51
Stück	992.53	3060945.14	1749.56

Regressionsgrade: Stück = 469.86 + (0.37) * DM

Eigsicherheit = 53 %

RCR Ctl Statistische Ausw. (2 Variablen) 1 ! 2 ! 3 ! 4 Help
Meldung: 40 17 0 0

0 21 45 (C)1984 Friemenschneider S A S C - S A R 00:00:00

A N A L Y S E und L I N E A R E R E G R E S S I O N

Korrelationskoeffizient = 0.47

Bestimmtheitskoeffizient = 0.22

T- Test = 2.04

Freiheitsgrade = 15

Std.Abweichung der Fehler = 1598.21

RCR Ctl Statistische Ausw. (2 Variablen) 1 ! 2 ! 3 ! 4 Help
Meldung: 40 17 0 0

0 8 15 (C)1984 Friemenschneider S A S C - S A R 00:00:00

A N A L Y S E und L I N E A R E R E G R E S S I O N

Tabelle der Abweichungen

#	abhaengige Variable		Abweichung
	beobachtet	extrapoliert	
10	465	643.61	178.61
11	456	673.88	217.88
12	456	673.88	217.88
13	46	640.25	594.25

RCR Ctl Statistische Ausw. (2 Variablen) 1 ! 2 ! 3 ! 4 Help
Meldung: 40 17 0 0

****
2.5.0 Dienstprogramme
****

Hinder diesem Menuepunkt des Hauptmenues verbergen sich diverse Routinen, mit denen Sie unter anderem auch das Statistik - Programm nachladen können. Sie haben im Menue folgende Optionen :

1) Farben ändern
2) Uhrzeit und Datum ändern
4) Nachladen des Programms für statistische/grafische Auswertung

2.5.1 Farben ändern

Wenn Sie diesen Punkt anwählen, werden Sie zunächst nach der Rahmenfarbe gefragt. Bitte geben Sie einen Farbcode ein, der zwischen 0 und 26 liegt. Schlagen Sie im Handbuch zu Ihrem Schneider CPC 464 nach, wenn Sie die Farbcodes nicht im Kopf haben sollten. Schließen Sie Ihre Eingabe mit >Enter< ab. Nach demselben Muster geben Sie bitte auch die Hintergrundfarbe und die Schriftfarbe ein. Hintergrund- und Schriftfarbe können sinnvollerweise nicht gleich sein.

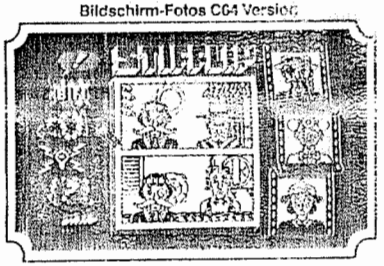
2.5.2 Uhrzeit und Datum einstellen

Nachdem Sie diesem Punkt angewählt haben, geben Sie die Zahl der Stunden , dann die Minuten und die Sekunden an. Alle Eingaben werden mit >ENTER< abgeschlossen. Jetzt geben Sie bitte das Datum in der Form TT.MM.JJ an. Nachdem Sie alle Eingaben gemacht haben, werden die Bildschirmfenster aktualisiert und Sie befinden sich wieder im Untermenue 'Dienstprogramme'.

2.5.4 Nachladen des Statistik/Grafik - Programms

STATISTIC STAR 464 ist ein ausgesprochen langes Programm. Es benötigt soviel Speicherplatz, daß statistische und grafische Auswertung der Daten nicht gleichzeitig im Programmspeicher bleiben können, was auch daran liegt, daß bis über 400 Werte gespeichert werden müssen. Wenn Sie STATISTIC STAR 464 von Cassette eingeladen haben, dann ist automatisch die grafische Auswertung implementiert. Wenn Sie nun aber eine statistische Auswertung der Daten machen wollen, dann laden Sie diesen Programmteil über diesen Menuepunkt ein.
Sie folgen bitte den Anweisungen des Programms, legen also die entsprechende Cassette ein und drücken sie >PLAY< und dann eine graue Taste außer >CURSOR DOWN< . Der entsprechende Programmteil wird dann nachgeladen. Sie gelangen schließlich wieder in das Hauptmenue, dessen Menuepunkt >4< sich natürlich auch verändert und Ihnen so anzeigt, welcher Teil gerade implementiert ist.

Bildschirm-Fotos C64 Version



Der widerwärtige GRAF CHAMELEON, Meister der Verkleidung und erklärter Feind der Briten, ist entschlossen, seine neueste und verheerendste Aktion erfolgreich zu beenden. Nach jahrelangen Experimenten in seinem Geheim-Labor, das Experten in einem Land mit niedrigen Steuersätzen vermuten, gelang es ihm, den RUBBERTRONIC-RAY zu entwickeln. Mit dieser furchtbaren Wqeichmacher-Waffe kann er die Stärke in Hemdsärmeln neutralisieren, steife Oberlippen schlapp machen und sogar die allgemeinen moralischen Ansichten lockern, was natürlich zum Untergang des Empire führen würde. Aber am schlimmsten wären die unausweichlichen, radikalen Auswirkungen auf die Flugbahn eines aufprallenden Kricket-Balls. Dieser lose Lümmel muß gestoppt werden!

TELEGRAMM TELEGRAMM TELEGRAMM TELEGRAMM TELEGRA

AN: VISCOUNT STIFFLIP

AEUSSERST EILIG!

DRINGEND STOP FINDEN SIE GRAF CHAMELEON STOP GESAMTE BARNANESISCHE GUMMIERNTE WIRD VERMISST – UNSER EINZIGER TIP STOP BEGINNEN SIE STOP SOFORT STOP DAS SCHICKSAL DES EMPIRES IST IN IHREN HAENDEN STOP ALLES GUTE STOP

PALACE SOFTWARE

Spiel-Konzept und Programmierung:
Paul Norris und Rupert Bowater von Binary Vision.
Sound und Musik von Richard Joseph
Zusätzliche Grafiken von Mark Eason and Anna Williams

Joystick notwendig

5 013518 010541

Schneider Diskette
CPC 464/664/6128

STIFFLIP & Co.

PALACE SOFTWARE

PAG 1054

Ein Computerspiel von Binary Vision

Die Zeit:

Wir befinden uns in den Zwanziger Jahren.

Der Ort:

England, im tiefsten Surrey.

Die Situation:

Großbritannien regiert ein mächtiges Empire, dessen strahlender Stern nie untergehen zu scheint (was rein astronomisch gesehen eine ausführliche Erläuterung wert wäre). Wie konnte so eine kleine Insel, deren Einwohner ständig im Nebel herumstochern, so mächtig werden? Die Antwort heißt: Kricket.

Seit unzähligen Jahren sorgen die britischen Schulen für eine grausame Lebensweise: kalte Bäder, körperliche Züchtigungen und katastrophales Essen. Die Briten können dieses harte Leben ertragen, weil es das schöne Kricket-Spiel gibt. Kricket ist so langweilig, daß es die ideale Entspannungs-Therapie ist. Ein Kricket-Match hat in etwa die Wirkung einer Familienpackung Valium.

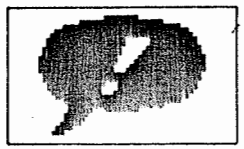
Wann immer sich eine Gelegenheit bietet, verlassen die Briten ihre Insel (daraus resultiert auch ihre Vorherrschaft als seefahrende Nation). Weit von zuhause entfernt sehnen sie sich dann nach dem Klang eines Kricket-Balls gegen einen Schläger. Aber ihre Abneigung gegenüber fremden Sprachen (die darauf basiert, daß ihnen fremde Sprachen fremd sind) hat sie dazu gezwungen, Länder zu kolonisieren. Das ist auch die einzige Möglichkeit, die Ausländer zum Kricketspielen zu zwingen.

Doch ein furchtbares Unglück zeichnet sich für die Bowler-Nation ab. Der widerwärtige **Graf Chameleon**, Meister der Verkleidung* und erklärter Feind des Volkes, ist entschlossen, seine neueste und verheerendste Aktion erfolgreich zu beenden. Nach jahrelangen Experimenten in seinem Geheim-Labor, das Experten in einem Land mit niedrigen Steuersätzen vermuten, gelang es ihm, den **RUBBERTRONIC-RAY** zu entwickeln. Mit dieser furchtbaren Weichmacher-Waffe kann er die Stärke in Hemdkrägen neutralisieren, steife Oberlippen schlapp machen und sogar die allgemeinen moralischen Ansichten lockern, was natürlich zum Untergang des Empire führen würde. Aber am schlimmsten wären die unausweichlichen, radikalen Auswirkungen auf die Flugbahn eines aufprallenden Kricket-Balls. Dieser lose Lümmel muß gestoppt werden!

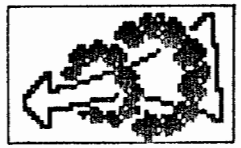
Der widerwärtige **Graf Chameleon, Meister der Verkleidung (und sein treuer Papagei Peccadillo).*

Er begann seine Laufbahn in jungen Jahren, als er versuchte seine Schule in die Luft zu jagen und mit seinem Chemiekasten eine Atombombe bastelte (die von seiner Mutter beim Aufräumen weggeworfen wurde). Später wurde er wegen Bridge-Falschspielens verbannt, wodurch sein Haß auf das britische Volk geboren wurde. Zuletzt wurde er vom Kapitän der Titanic in einer Verkleidung als Eisberg gesehen. Sein schlimmes Schicksal nahm seinen Lauf – Ein Mann, bei dessen Anblick ein Jogburt auf 20 Meter Entfernung gerinnt! Er würde einem Baby seinen Lutscher klauen, er würde seine eigene Großmutter verkaufen, er würde sogar während einer Europacup-Übertragung die Fernseher des Landes funktionsuntüchtig machen. Seine Bosheit kennt keine Grenzen...

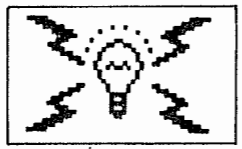
ANLEITUNG



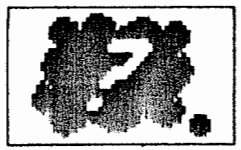
mit einem anderen Charakter reden oder verhandeln



bewegen



handeln

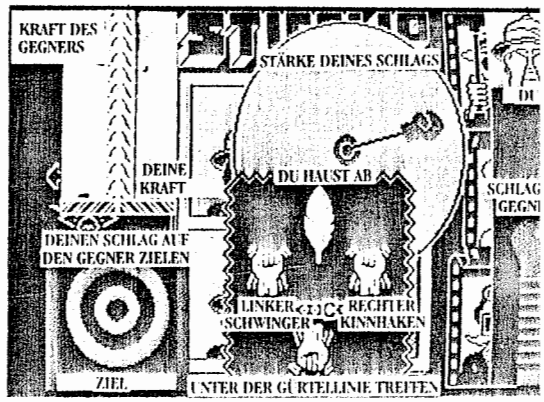


spielstand

während Ihres Abenteuers werden Sie Chameleons Leute treffen, die immer einen Kampf beginnen werden.
Wählen Sie dieses Icon, um zurück zu schlagen.

charakter wechseln

Ihre Gegner sind langsam, aber kräftig und werden regelmäßig aufgeputscht, um einen Kampf zu liefern, bei dem die Fetzen fliegen.
Sie haben folgende Möglichkeiten: Abhauen, in dem Sie den Gegner zunächst unterhalb der Gürtellinie treffen (effektive, aber unfair!) oder einen geraden Schlag zu landen.
Behalten Sie das sich bewegende Fadenkreuz in der Mitte, um das Ziel heranzuziehen. Drücken Sie den Feuerknopf, um einen Schlag auszuteilen. Je näher Sie zum Ring in der Mitte kommen, desto wirkungsvoller wird Ihr Schlag sein. Je schneller Ihr Arm geschwungen wird, desto kraftvoller ist Ihr Schlag.



SUMMER GAMES™

EINLEITUNG

Erfahren Sie die Kraft, den Ruhm, die Spannung und die Herausforderung des größten Wettkampfes der Leichtathletik der Welt: die OLYMPISCHEN SOMMERSPIELE!

Wenn Sie der ergreifenden ERÖFFNUNGSFEIER zusehen, in ihr sind 3000 Jahre bester Tradition vereinigt, dann sind Sie bereit, das Beste für Ihr Land zu geben.

Das ist der Augenblick, für den Sie so lange gearbeitet und trainiert haben, der Augenblick, in dem Sie Ihre Fähigkeiten unter Druck gegen die besten Athleten der Welt erproben können. Sie versuchen sich, in der ganzen Bandbreite an Sportarten auszuzeichnen – auf der Bahn oder auf dem Platz, beim Schwimmen oder beim Springen, beim Turnen oder beim Tontaubenschießen.

Mut, Fertigkeit, strategisches Denken und Entschlossenheit. Das sind die Eigenschaften des wahren Meisters. Wenn Sie siegreich sind, erhalten Sie den Siegerpreis – die begehrte GOLDMEDAILLE – vor den rufenden Menge. Ihr Triumpf könnte sogar in die Geschichte eingehen, als die größte persönliche Leistung, die je einer hervorgebracht hat.

DIE ZIELE

Die SOMMERSPIELE bieten eine Vielzahl an Sportwettkämpfen, für einen bis acht Spieler. Das Spiel fordert Sie in acht realistischen Sportereignissen wie Schwimmen, Laufen, Turnen, Tontaubenschießen, Stabhochsprung und Turmspringen heraus.

Sie vertreten eines von 18 Ländern, wenn Sie in den einzelnen Disziplinen antreten. Sie müssen versuchen, so viel Medaillen wie möglich in der ganzen Reihe von Sportarten zu gewinnen! Die SOMMERSPIELE zählen die Punkteergebnisse, stellt die Kampfrichter zur Verfügung und vergibt die Medaillen an die Sieger.

Wenn Ihre Leistungen besser werden, versuchen Sie "Weltrekorde" zu brechen und neue Maßstäbe zu setzen. Die SOMMERSPIELE speichern die Namen der Rekordhalter und sie werden auf einer besonderen Bildschirmdarstellung angezeigt.

SPIELVORBEREITUNG

LADEANWEISUNGEN
FÜR DEN COMMODORE 64/128 KASSETTE
Auf einer Seite der Kassette befinden sich alle Sportereignisse. Die Dateien auf der Diskette sind in einer Sequenz aufgenommen. Deshalb müssen Sie, wenn Sie ein Spiel laden wollen, das sich auf dem Band vor dem Punkt befindet an dem sie gerade sind, die Kassette zurückspulen, bevor Sie versuchen, es zu laden. Hier ein Beispiel: Wenn Sie den 100 Meter Lauf geladen und gespielt haben und dann den Stabhochsprung laden und spielen wollen, dann muß die Kassette bis vor dem Stabhochsprung gespult werden. Für die Positionierung ist es ratsam, wenn Sie das Zählwerk beim Laden des Hauptmenüs auf Null stellen und wenn Sie sich dann den Stand des Zählwerks für jedes Spiel auf beiden Seiten aufschreiben. Die Reihenfolge der einzelnen Wettbewerbe wird auf dem Hauptmenü angegeben. Zum Laden wird die Kassette in das Laufwerk mit dem Etikett nach oben eingelegt, dann zurückgespult und dann die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig gedrückt.

SPECTRUM 48/128 K, +2 KASSETTE
LOAD"" eintippen und **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder drücken. Die Eröffnungsfeier und der Stabhochsprung befinden sich auf Seite 1, die anderen sieben Veranstaltungen sind auf Seite 2. Die 4 x 400 Meter Staffel, der 100 Meter Sprint, Turnen, Freistil Staffel, 100 Meter Freistil Schwimmen und Tontaubenschießen.

SPECTRUM +3 DISK
Computer einschalten, Diskette einlegen und **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Auf der Seite 1 befinden sich die Eröffnungsfeier, Stabhochsprung und Turmspringen, die restlichen Disziplinen sind auf Seite 2.

SCHNEIDER CPC KASSETTE
Die **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Tasten drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken. Auf der Seite 1 sind die Eröffnungsfeier, Stabhochsprung und Turmspringen. Auf der Seite 2 sind die 4 x 400 Meter Staffel, der 100 Meter Sprint, Turnen, die Freistil Staffel, 100 Meter Freistil Schwimmen und Tontaubenschießen.

SCHNEIDER CPC DISK
RUN"DISK eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Auf dem Menü sind die möglichen Optionen angegeben.

SO WIRD DAS SPIEL GESTARTET

Eine aufregende Eröffnungsfeier heißt sie zu den internationalen SOMMERSPIELEN willkommen. Ein Läufer kommt an, um die traditionelle Flamme zu entzünden und über dem Stadion steigen weiße "Freidenstauben" auf.

Nach der Eröffnungsfeier bietet das Menü auf dem Bildschirm eine Auswahl von sechs Möglichkeiten.

COMMODORE 64/128
Die Lichtmarke mit dem Joystick auf Ihre Auswahl bringen und **FIRE** drücken oder eine entsprechende Ziffer drücken.

SPECTRUM/SCHNEIDER
Zur Auswahl den Joystick nach **OBEN** oder **UNTEN** bewegen und dann **FIRE** drücken.

AUSWAHL 1: SIE TRETEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN

Die Spieler treten in der gesamten Serie der Wettbewerbe an und zwar in dieser Reihenfolge: Stabhochsprung, Turmspringen, 4 x 400 Meter Staffel, 100 Meter Sprint, Turnen, Freistil Staffel, 100 Meter Freistil Schwimmen und Tontaubenschießen.

- Zuerst werden die Spieler aufgefordert, ihren Namen einzugeben und ihre Nation auszuwählen.
- Den Namen eingeben und mit **ENTER/RETURN** bestätigen.
- Die Lichtmarke mit den Joystick auf eine der Flaggen fahren und **FIRE** drücken, um die Wahl dieses Landes zu bestätigen (wenn Sie die Nationalhymne hören wollen, dann **S** tippen). (Nur CBM 64).
- Die Eingabe des Namens und die Wahl des Landes für jeden Spieler wiederholen. Wenn alle Eingaben gemacht sind, wird die **ENTER/RETURN**-Taste gedrückt.
- Auf dem Bildschirm wird ein Bild zur Bestätigung erscheinen. Wenn alle Namen und Länder korrekt angegeben sind, dann mit dem Joystick auf das YES-Zeichen fahren und **FIRE** drücken oder einfach **Y** eintippen. Um Namen zu löschen und von vorne zu beginnen, NO auswählen oder **N** eintippen.

AUSWAHL 2: IN EINER DISZIPLIN ANTRETEN

- Ähnlich wie Auswahl 1, aber Sie treten nur in der Disziplin an, die Sie ausgewählt haben.
- **COMMOODORE 64:** Wählen Sie mit dem Joystick Ihre Disziplin aus und drücken **FIRE** oder Sie tippen die Nummer ein, die der Disziplin entspricht (1 – 8).
- **SPECTRUM/SCHNEIDER:** Zur Auswahl, den Joystick nach **OBEN** oder **UNTEN** bewegen und dann **FIRE** drücken, um die Disziplin, in der Sie antreten wollen zu bestimmen. Wird **FIRE** auf einer Disziplin gedrückt, die schon gewählt wurde, wird diese Wahl wieder gelöscht. Wenn Sie bereit sind zum Weitermachen, wählen Sie SELECT.

AUSWAHL 3: EINE DISZIPLIN TRAINIEREN

- Wählen Sie mit dem Joystick eine Disziplin aus. Dann **FIRE** drücken oder die Nummer eintippen, die der Disziplin entspricht (1 – 8). Während der Trainingsrunden werden die Punkte von Rekordergebnissen nicht gespeichert.

AUSWAHL 4: ANZAHL DER JOYSTICKS (1 oder 2)

- Mit **FIRE** Anzahl 1 oder 2 bestimmen oder die **4** eintippen.
- Wenn Sie nur einen Joystick besitzen, dann schließen Sie ihn am Anschluß 2 und wählen 1 aus.
- Wenn Sie zwei Joysticks besitzen, dann beide anschließen und 2 auswählen. Damit können zwei Spieler in den Schwimm-und Laufdisziplinen gegeneinander antreten.

AUSWAHL 5: ANGABE DER WELTREKORDE

- Gibt die höchste Punktzahl, die in allen Disziplinen erzielt wurde an, zusammen mit dem Namen des Spielers und dem Land für das dieser Rekord erzielt wurde.

AUSWAHL 6: ERÖFFNUNGSFEIER

- Wiederholt die Eröffnungsfeier.

ANMERKUNG: Um die Lichtmarke zu bewegen, verwenden SPECTRUM/SCHNEIDER Benutzer HOCH und UNTEN, wenn für den COMMODORE 64/128 Joystick-Bewegungen angegeben sind.

Wegen der unterschiedlichen Spielerkonfigurationen, ist die Reihenfolge der Auswahlmöglichkeiten beim SPECTRUM und beim SCHNEIDER anders als beim COMMODORE:

AUSWAHL 1

Wie beim Commodore 64/128

AUSWAHL 2: IN VERSCHIEDENEN DISZIPLINEN ANTRETEN

Ähnlich wie Auswahl 1, nur daß Sie die jeweilige Disziplin auswählen müssen.

AUSWAHL 3: IN EINER DISZIPLIN ANTRETEN

Wie Auswahl 1 beim Commodore 64/128.

AUSWAHL 4: EINE DISZIPLIN TRAINIEREN

Wie Auswahl 3 beim Commodore 64/128.

AUSWAHL 5: ANGABE DER WELTREKORDE

Wie beim Commodore 64/128.

AUSWAHL 6: BEFEHLSFUNKTIONEN BESTIMMEN

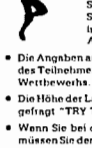
Verwenden Sie diese Möglichkeit, um eine oder zwei der Befehlsfunktionen zu ändern. Wenn Sie einen Joystick vorwenden, drücken Sie den Joystick, wenn Sie vom Programm dazu aufgefordert werden, in die entsprechende Richtung. Zum Beispiel: Wenn Das Programm Sie auffordert mit "Press key for up:" (Taste drücken für hoch), dann müssen Sie den Joystick nach **OBEN** drücken usw.

AUSWAHL 7: ERÖFFNUNGSZEREMONIE

Wie Auswahl 6 beim Commodore 64/128.

DIE SPIELE

STABHOCHSPRUNG



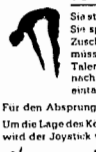
Um bei dieser Disziplin gut abzuschneiden, brauchen Sie Wendigkeit und ein gutes Timing. Hier müssen Sie sprinten können, sich hochdrücken können und Sie brauchen turnerische Fähigkeiten – all das muß in Bruchteilen von Sekunden während des fließenden Ablaufs des Sprungs koordiniert werden.

- Die Angaben am unteren Rand des Bildschirms zeigen den Namen des Teilnehmers, sein Land, die Höhe der Latte und den Stand des Wettbewerbs.
- Die Höhe der Latte liegt zu Beginn bei 4 Metern. Dann werden Sie gefragt "TRY THIS JUMP?" (Wollen Sie diese Höhe versuchen?)
- Wenn Sie bei dieser Höhe in den Wettkampf einsteigen wollen, müssen Sie den Joystick nach **VORNE** drücken für "Ja", für "Nein" müssen Sie den Joystick nach **HINTEN** ziehen. Der nächste Spieler bekommt die gleiche Auswahl. Wenn alle Spieler sich entscheiden, nicht zu springen, dann wird die Latte höher gelegt und die Frage wird nochmal gestellt.

Anmerkung: Der Wettkampf kann bei jeder Höhe bis zum 5 Metern beginnen. Liegt die Latte bei 5 Metern, dann muß der Wettkampf beginnen, sonst kann die Latte nicht höher gelegt werden.

- Wenn eine bestimmte Höhe akzeptiert wurde, folgt die Aufforderung "SELECT A POLE GRIP" (Auswahl des Griffs am Stab). Die Auswahl erfolgt mit dem Joystick.
- Nach **VORNE** für HIGH (hoch).
- **LINKS** oder **RECHTS** für MEDIUM (mittel).
- **ZURÜCK** für LOW (tief). (Der hohe Griff kann zu mehr Höhe verhelfen, der tiefe Griff ist besser für niedrigere Sprünge).
- Wenn das Spiel sie Auffordert "READY FOR JUMP" (Fertigmachen zum Sprung):
- Dann den **FIRE**-Knopf drücken für den Anlauf zum Sprung.
- Den Joystick nach **HINTEN** ziehen, zum Aufsetzen der Stange in dem Sprungloch (ein dunkler Fleck auf der Matte).
- Den Joystick nach **VORNE** drücken zum Absprung und zum Überspringen der Latte.
- Den **FIRE**-Knopf drücken, um die Stange loszulassen. Hier ist das Timing ganz wichtig. Sie können nämlich die Latte reißen!
- Wenn Sie den Stab zu früh oder zu spät aufsetzen (das heißt das Sprungloch verfehlen).
- Wenn Sie zu früh abspringen (dann wird die Latte gerissen) oder zu spät (dann fällt der Stab gegen die Latte).
- Wenn Sie den Stab zu früh loslassen (Sie verlieren die Kontrolle) oder zu spät (der Stab fällt gegen die Latte).
- Jeder hat drei Versuche, eine bestimmte Höhe erfolgreich zu überspringen. Nach drei gescheiterten Versuchen werden Sie in dieser Disziplin disqualifiziert.
- Nach jeder Runde wird die Latte höher gelegt.
- Der Sieger in dieser Disziplin ist der Letzte, der disqualifiziert wird.

TURMSPRINGEN



Sie stehen auf dem Turm 10 Meter über dem Wasser. Sie spüren wie die Spannung steigt, während die Zuschauer jede Ihrer Bewegungen beobachten. Jetzt müssen Sie bei vier schwierigen Sprüngen Ihr ganzes Talent zeigen: vorwärts, rückwärts, nach hinten und nach innen gedreht. Nicht vergessen, wenn Sie eintauchen: die Haltung ist das wichtigste.

- Für den Absprung, **FIRE** drücken.
- Um die Lage des Körpers und die Drehgeschwindigkeit zu steuern, wird der Joystick verwendet.

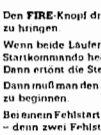
- **RECHTS** für die Hocke und für die schnellste Drehung.
- **ZURÜCK** für die gebückte Haltung und die zweitschnellste Drehung.
- **LINKS** für die halboffene Haltung und die langsamere Drehung.
- **NACH VORNE** für die gestreckte Haltung und die langsamste Drehung.
- Nach jedem Sprung erscheint die Beurteilung der Kampfrichter im Zentrum des Bildschirms. Ein Sprung ist dann perfekt (er zählt zehn Punkte), wenn der Körper senkrecht ins Wasser eintaucht und voll gestreckt ist, sei es mit dem Kopf oder mit den Füssen zuerst. Jedes Abweichen von der idealen Eintauchhaltung gibt einen Punkteabzug. Die unterste Punktezahl beträgt null.
- Ein zweiter Maßstab für die Beurteilung ist der Schwierigkeitsgrad. Sie beruht auf der Anzahl der Drehungen und der Zahl der verschiedenen Figuren, die während eines Sprunges erreicht werden. Diese Punkteskala geht von 1.0 bis zu 4.1, abhängig von der Komplexität des Sprunges.
- Die Gesamtpunktzahl für jeden Sprung werden errechnet, indem die höchste und die niedrigste Bewertung eliminiert wird und das Ergebnis mit dem Schwierigkeitsgrad multipliziert wird.
- Für eine hohe Punktzahl, müssen Sie den schwierigsten Sprung wagen, den Sie bewerkstelligen. Leichte Sprünge haben nur geringe Schwierigkeitsgrade. Schwierige Sprünge bringen Ihnen kaum mehr Punkte, wenn sie nicht sauber ausgeführt sind. Denken Sie an die Faktoren, die die Punkteberechnung bei dieser Disziplin bestimmen.
- Drei Angaben auf dem Bildschirm geben Ihnen die Informationen.
- Ein DESCRIPTION – (Beschreibung) Angabe nennt Ihnen den nächsten Sprung, den Sie machen werden.
- Die Angabe zur DIVING RATE (Sprungleistung) nennt Ihnen die Punktezahl, die Sie erreicht haben.
- Die Angaben bei CURRENT STANDINGS (aktuelles Ergebnis) gibt Ihnen die gesamte Punktezahl an, die alle Wettkämpfer in dieser Disziplin erreicht haben. Mit dem Drücken des **FIRE**-Knopfes wechseln Sie den Bildschirm.
- Der Sieger dieser Disziplin ist derjenige, der in vier Sprüngen die meisten Punkte erreicht hat.

4 x 400 METER STAFFELLAUF

Für diese Disziplin braucht man Schnelligkeit, muß man Tempo machen können und es erfordert von allen vier Läufern der Mannschaft perfekte Mannschaftsarbeit, wenn man dieses aufregende Rennen gewinnen möchte. Alle diese Aspekte müssen Sie genau beobachten – ein Zusammenbruch wäre eine Katastrophe. Und nicht vergessen: das Staffelholz nicht verlieren!

- Den **FIRE**-Knopf drücken, um den ersten Läufer an die Starthinie zu bringen.
- Wenn beide Läufer in Position sind, müssen Sie das Startkommando beachten "MARK... SET..." (Achtung... Fertig) Dann ertönt die Startpistole, "...GO." (Los).
- Dann muß man den Joystick nach **RECHTS** bewegen, um den Lauf zu beginnen.
- Bei einem Fehlstart ertönt das Startkommando nochmal. Vorsicht – denn zwei Fehlstarts führen zur Disqualifikation.
- Die Bewegungen des Joysticks steuern die Geschwindigkeit der Läufer.
- In der **MITTE** halten für die normale Laufgeschwindigkeit.
- **LINKS** zum lockerlaufen.
- Die richtige Geschwindigkeit ist in dieser Disziplin entscheidend. Deshalb sollte man bei der Angabe unten am Bildschirm die Energiereserven des Läufers genau überwachen. Wenn die Leiste lang und weißlich ist, dann hat der Läufer noch jede Menge Reserve. Wenn die Leiste langsam verschwindet, verbraucht sich auch die Energie.
- Die Geschwindigkeit des Läufers muß genau überwacht werden. Er muß so schnell wie möglich laufen, ohne daß er sich dabei verausgabt. Beim Sprinten verliert er Energie, beim lockeren Laufen lädt er wieder auf.
- Sollte ein Läufer versuchen, mit wenig oder gar keiner Energie zu sprinten, wird seine Leistung scharf abfallen. In diesem Fall den Läufer bremsen und locker laufen lassen, damit er wieder Energie gewinnt (aber nicht zu weit abfallen lassen). Jeder der Läufer hat ein unterschiedliches Durchhaltevermögen. Das muß man bei jedem einzelnen erst herausfinden, damit man weiß, wie man die Geschwindigkeit steuern soll.
- Alle Läufer werden in der ersten Hälfte ihres Laufs schneller müde als in der zweiten. Läufer eins etwa kann seine Energie nicht so schnell laden wie der Läufer vier. Der zweite Läufer wiederum verliert seine Energie schneller als Läufer drei.
- Für die Übergabe des Staffelholzes muß man den **FIRE**-Knopf drücken. Dafür muß man den Moment abwarten, wenn beide Läufer ganz nah beieinander sind, andernfalls verliert man kostbare Zeit und man kommt nicht so schnell vorwärts.
- Wenn der Schlußläufer über die Ziellinie ist, erscheint die gelaufene Zeit an der Stelle, wo Ihr Name steht.
- Sieger ist die Mannschaft, die die beste Zeit gelaufen ist.

100 METER LAUF



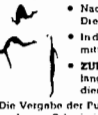
Bei diesem Rennen kommt es nur auf die Geschwindigkeit an.

- Der Startvorgang ist der gleiche wie beim 4 x 400 Meter Staffellauf.
- Wenn das Rennen losgeht, dann muß man Joystick so schnell wie möglich hin und her bewegen. Entweder nach oben und unten oder nach der Seite.
- Sieger ist, wer mit der Bestzeit über die Ziellinie rennt.

TURNEN

Das ist die höchste Bewährungsprobe für Anmut und Präzision. Hier muß man eine künstlerischen Darstellung mit athletische Bestandteilen bemühen: man sich vom Sprungbrett auf das schwingt und wieder zurück auf den springt. Die Zuschauer wissen es wie schätzen, wenn Sie sich um eine s. Darstellungsform bemühen.

- Für den Start den **FIRE**-Knopf drücken.
- Zu Start der Übung den Knopf wieder loslassen.
- Für den Sprung auf das Sprungbrett, wieder den Knopf.
- Je näher man von der Kante des Bretts abspringt, desto m wird der Sprung. Wenn man zu früh oder zu spät abspring man das Brett total und man muß wieder von vorne an Wenn man das Brett ein zweites mal verpaßt, wird man Runde disqualifiziert.
- Für einen achsiale Körperdrehung von 180°, muß man den heim Absprung vom Sprungbrett in der **LINKEN** oder **RECHTEN** Position halten. Diese Aktion erhöht den Schwierigkeitsgrad der Übung und ermöglicht eine höh Punktezahl (natürlich nur, wenn Sie die Übung erfolgre abschließen).
- Für den Absprung vom Pferd, wieder den **FIRE**-Knopf d Der kräftigste Absprung wird dann erreicht, wenn sich de in einer nahezu senkrechten Position befindet.
- Wenn man sich in der Luft befindet, muß man mit den die Körperhaltung und die Drehgeschwindigkeit kontrol



- Nach **VORNE** für eine Hockstellung bei Drehung.
- In der **MITTE** für eine halbgestreckte Hal mittlerer Drehgeschwindigkeit.
- **ZURÜCK** für die Haltung zur Landung langsamer Drehgeschwindigkeit. Man ke dieser Haltung korrekt landen.
- Die Vergabe der Punkte hängt sowohl von der Ausführ auch vom Schwierigkeitsgrad ab und wird nach der La angezeigt.
- Die EXECUTION (Ausführung) gilt als perfekt, wenn Sie a auf den Füssen aufkommen. Bei einer nicht ganz vollk Landung macht man einen Schritt nach vorne. Mit dem bewerkstelligt man eine aufrechte Haltung, indem man sie in die entgegengesetzte Richtung bewegt in der der Turn Mit dieser Korrektur in letzter Sekunde wird die Landun korrekt eingestuft mit nur einem geringen Strafpunkt. W Turner fällt, dann gibt es mehr Strafpunkte.
- DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad) wird durch die Anzahl verschiedenen Figuren festgelegt, die in der Luft ausgeführ werden. Das Punkteergebnis fällt geringer aus, wenn eine Landung gemacht wird oder durch eine geringe Höhe des und durch Sprünge, die wenig Figuren beinhalten.
- Die höchste mögliche Punktzahl wird nach einer perfekt Landung mit einer 180° Drehung, bei maximaler Höhe und dreifachen Salto vergeben.
- Sieger dieser Disziplin wird, wer nach zwei Sprüngen die m Kombinationspunkte erhält.

FREISTILSTAFFEL

Fertigmachen zum Sprung vom S wenn das Startkommando bei "G ankommt. Nur Bruchteile von Se können bei diesem wilden Schwimmereignis über das Erge entscheiden. Damit Ihre vier Sch immer vorne dabei sind, braucht Koordinationsgabe und eine Ste

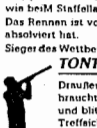
- Mit den Drücken des **FIRE**-Knopfes bringt man den erst Schwimmer auf den Starblock.
- Wenn beide Schwimmer bereit sind, das Startkommand beachten: "MARK... SET...: GO!" (Achtung... fertig... los
- Um ins Wasser zu springen, den Joystick nach **RECHTS** b Nicht zu früh springen – bei einem Frühstart beginnt d Startkommando von neuem. Bei drei Fehlstarts werden diesem Rennen disqualifiziert.
- Immer wenn der Arm des Schwimmers ins Wasser eintauc **FIRE**-Knopf drücken. Damit bekommt der Schwimmer e "kräftigen Zug" und eine höhere Schnelligkeit.
- Wenn der Schwimmer am anderen Ende des Beckens a muß man, auf halbem Weg durch die mit roten Schwimmk markierten Strecke, den Joystick nach **LINKS** lahnen fü Saltowende. Wenn man die Wende im rechten Moment m man für die zweite Bahn um einen guten Kopf voraus.
- Während der erste Schwimmer die zweite Bahn zieht, l den Joystick nach **RECHTS**, um den zweiten Schwimmer zu machen. Der nächste Schwimmer sollte dann vom St springen, wenn der vorangegangene das Ende der bahn e Wenn der zweite zu früh springt, wird die ganze Aktion ge und man verliert kostbare Zeit!
- Wenn der vierte Schwimmer seine beiden Bahnen been zeigt die Uhr die Gesamtzeit des Rennens an.
- Der Sieger dieser Disziplin ist die Mannschaft mit der beste

100 METER FREISTIL

Dieses Rennen läuft genauso al Freistilstaffel, nur daß ein einz Schwimmer nur zwei Bahnen a Um diesen Wettbewerb zu gew muß man sich auf einen guten konzentrieren und dann mit kra Zügen durchhalten. Ein Bruchte Sekunde kann über den Sieg ent

- Start, Wende und Schwimmbewegung werden genauso wie beim Staffellauf.
- Das Rennen ist vorbei, wenn der Schwimmer zwei Bah absolviert hat.
- Sieger des Wettbewerbs ist der Schwimmer, der die beste

TONTAUBENSCHIEBEN



Draußen auf dem Schießstand der SOMMERS braucht man stabile Nerven, die Augen eine und blitzschnelle Reaktionen, um diesen Te Treffsicherheit zu bestehen. Hier muß man die der Tontauben kennenlernen, die Aufmerksa einen Punkt lenken können und den Blick na abwenden, wenn man einen Schuß abgibt.

- Den Joystick bewegen, um Kimme und Korn des Gewe auszurichten.
- Nicht vergessen, das Gewicht des Gewehrs drückt Kim Korn immer wieder nach unten. Deshalb müssen Sie b immer nachkorrigieren. Das heißt, daß man nicht einmal z dann auf die Tontaube warten kann. Wenn man den Te nachzieht, dann hat das Gewicht nur eine geringe Aus
- Zum Katapultieren der Tontauben muß man den **FIRE** drücken. Nochmal drücken, um zu schießen. Für eine T man nur einen Schuß, bei zwei Tauben, zwei Schüsse. Un vergeuden. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt.

TURNEN

Das ist die hochste Bewährungsprobe fur Anmut und Prazision. Hier muß man sich um eine künstlerischen Darstellung mit athletische Bestandteilen bemühen, wenn man sich vom Sprungbrett auf das Pferd schwingt und wieder zurück auf den Boden springt. Die Zuschauer wissen es wirklich zu schatzen, wenn Sie sich um eine saubere Darstellungsform bemühen.

ı den Start den **FIRE**-Knopf drucken.

Start der Übung den Knopf wieder loslassen.

: den Sprung auf das Sprungbrett, wieder den Knopf drücken.

naher man von der Kante des Bretts abspringt, desto mächtiger :d der Sprung. Wenn man zu früh oder zu spät abspringt, verpaßt ın das Brett total und man muß wieder von vorne anfangen. ınn man das Brett ein zweites mal verpaßt, wird man von der ıde disqualifiziert.

ı einen achsiale Korperdrehung von 180°, muß man den Joystick ım Absprung vom Sprungbrett in der **LINKEN** oder in der **CHTEN** Position halten. Diese Aktion erhöht den ıwierigkeitsgrad der Übung und ermoglicht eine hohere ıktezahl (naturlich nur, wenn Sie die Übung erfolgreich ıchließen).

: den Absprung vom Pferd, wieder den **FIRE**-Knopf drücken. ı kraftigste Absprung wird dann erreicht, wenn sich der Korper ıner nahezu senkrechten Position befindet.

ınn man sich in der Luft befindet, muß man mit dem Joystick Korperhaltung und die Drehgeschwindigkeit kontrollieren.

- Nach **VORNE** für eine Hockstellung bei schneller Drehung
- In der **MITTE** für eine halbgestreckte Haltung bei mittlerer Drehgeschwindigkeit.
- **ZURÜCK** fur die Haltung zur Landung bei langsamer Drehgeschwindigkeit. Man kann nur in dieser Haltung korrekt landen.

: Vergabe der Punkte hängt sowohl von der Ausführung als :h vom Schwierigkeitsgrad ab und wird nach der Landung ;ezeigt.

· EXECUTION (Ausführung) gilt als perfekt, wenn Sie aufrecht : den Füssen aufkommen. Bei einer nicht ganz vollkommen ıdung macht man einen Schritt nach vorne. Mit dem Joystick ıverkstelligt man eine aufrechte Haltung, indem man ihn einfach ıe entgegengesetzte Richtung bewegt in der der Turner lehnt. : dieser Korrektur in letzter Sekunde wird die Landung als ıekt eingestuft mit nur einem geringen Strafpunkt. Wenn der ıner f... dann gibt es mehr Strafpunkte.

·FI (Schwierigkeitsgrad) wird durch die Anzahl der ·sc n Figuren festgelgt, die in der Luft ausgeführt ıden. Das Punktergebnis fällt geringer aus, wenn eine schwache ıdung gemacht wird oder durch eine geringe Hohe des Pferdes l durch Sprünge, die wenig Figuren beinhalten.

hochste mogliche Punktzahl wird nach einer perfekten ıdung mit einer 180° Drehung, bei maximaler Hohe und einem ıachen Salto vergeben.

;er dieser Disziplin wird, wer nach zwei Sprungen die meisten ıbinationspunkte erhalt.

FREISTILSTAFFEL

Fertigmachen zum Sprung vom Startblock wenn das Startkommando bei "GO" (Los!) ankommt. Nur Bruchteile von Sekunden können bei diesem wilden Schwimmereignis uber das Ergebnis entscheiden. Damit Ihre vier Schwimmer immer vorne dabei sind, braucht es Kraft, Koordinationsgabe und eine Strategie.

: den Drücken des **FIRE**-Knopfes bringt man den ersten ıwimmer auf den Starblock.

ınn beide Schwimmer bereit sind, das Startkommando ıchten: "MARK... SET...: GO!" (Achtung... fertig... los!).

ı ins Wasser zu springen, den Joystick nach **RECHTS** bewegen. ht zu früh springen – bei einem Frühstart beginnt das ıtkommando von neuem. Bei drei Fehlstarts werden Sie von ıem Rennen disqualifiziert.

ıer wenn der Arm des Schwimmers ins Wasser eintaucht den **:E**-Knopf drücken. Damit bekommt der Schwimmer einen ıftigen Zug" und eine höhere Schnelligkeit.

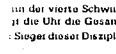
ın der Schwimmer am anderen Ende des Beckens ankommt, ı man, auf halbem Weg durch die mit roten Schwimmkorpern. ıkierten Strecke, den Joystick nach **LINKS** lehnen für eine ıowende. Wenn man die Wende im rechten Moment macht, ist ı für die zweite Bahn um einen guten Kopf voraus.

ıhrend der erste Schwimmer die zweite Bahn zieht, lehnt man ı Joystick nach **RECHTS**, um den zweiten Schwimmer startfertig ımachen. Der nachste Schwimmer sollte dann vom Startblock ıngen, wenn der vorangegangene das Ende der bahn erreicht. ın der zweite zu früh springt, wird die ganze Aktion gestoppt ıd man verliert kostbare Zeit!

ın der vierte Schwimmer seine beiden Bahnen beendet hat, ıt die Uhr die Gesamtzeit des Rennens an.

: Sieger dieser Disziplin ist die Mannschaft mit der besten Zeit.

100 METER FREISTIL



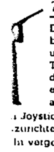
Dieses Rennen läuft genauso ab wie die Freistilstaffel, nur daß ein einzelner Schwimmer nur zwei Bahnen absolviert. Um diesen Wettbewerb zu gewinnen, muß men sich auf einen guten Start konzentrieren und dann mit kräftigen Zügen durchhalten. Ein Bruchteil einer Sekunde kann über den Sieg entscheiden!

ıt, Wende und Schwimmbewegung werden genauso gesteuert ı beiM Steffellauf.

: Rennen ist vorbei, wenn der Schwimmer zwei Bahnen ıolviert hat.

;er des Wettbewerbs ist der Schwimmer, der die beste Zeit hat.

TONTAUBENSCHIEBEN



Draußen auf dem Schießstand der SOMMERSPIELE braucht man stabile Nerven, die Augen eines Adlers und blitzschnelle Reaktionen, um diesen Test an Treffsicherheit zu bestehen. Hier muß man die Flugbahn der Tontauben kennenlernen, die Aufmerksamkeit auf einen Punkt lenken können und den Blick nicht abwenden, wenn man einen Schuß abgibt.

ı Joystick bewegen, um Kimme und Korn des Gewehrs ızurichten.

ıt vergessen, das Gewicht des Gewehrs drückt Kimme und ın immer wieder nach unten. Deshalb müssen Sie beim Zielen ıer nachkorrigieren. Das heißt, daß man nicht einmal zielt und ın auf die Tontaube warten kann. Wenn man der Tontaube ızieht, dann hat das Gewicht nur eine geringe Auswirkung.

ı Katapultieren der Tontauben muß man den **FIRE**-Knopf ıken. Nochmal drücken, um zu schießen. Für eine Taube hat ı nur einen Schuß, bei zwei Tauben, zwei Schüsse. Und keinen ;eudeu. Fur jeden Treffer gibt es einen Punkt.

- In jeder Runde gibt es 35 Tauben. Sie erscheinen in normaler Abfolge, wenn man die acht Schußpositionen durchmacht. Die erste Position beginnt links, geht dann nach rechts und endet in der Mitte. Beachten Sie die Reihenfolge, in der die Tontauben katapultiert werden.
- Sieger des Wettbewerbs ist derjenige, der die meisten Treffer aus einer Runde mit 25 Tauben erzielt.

DIE WETTBEWERBSERGEBNISSE

FEIER ZUR MEDAILLENVERLEIHUNG
Nach jedem Wettbewerb werden die Namen die Länder und die Punktezahl jedes Wettkempfers in der Reihenfolge ihrer Plazierung aufgezählt. Der Name des Gewinners der Goldmedaille erscheint oben auf dem Bildschirm und die Nationalhymne des Landes, das sie oder er vertritt wird gespielt.

SIEGEREHRUNG
Wenn die Spieler alle Disziplinen der Sommerspiele absolviert haben, wird entsprechend der Zahl der errungenen Medaillen ein Großmeister ermittelt.

Goldmedaille	5 Punkte	**Bronzemedaille**	1 Punkt
Silbermedaille	3 Punkte		

Wenn in allen Disziplinen eine Entscheidung gefallen ist, werden die Punkte zusammengezählt und der Sportler mit den meisten Punkten wird zum Großmeister erklärt. Das findet nach der Medaillenverleihung des letzten Wettbewerbs statt.

WELTREKORDE
Die höchste Punktzahl in jedem Wettbewerb, der Name des Sportlers, der sie erreicht hat und ihr oder sein Land wird vom Programm SUMMER GAMES gespeichert (nur CBM 64 Diskette). Diese Rekorde werden auf dem Bildschirm World Records (Weltrekorde) angezeigt. Wird ein neuer Weltrekord in einem Wettbewerb gesetzt, dann wird der alte gelöscht und die neuen Angaben an seine Stelle gesetzt.

WIE MAN WEITERSPIELT (NUR COMMODORE 64 DISK)
Um die SUMMER GAMES zu jedem Zeitpunkt neu zu starten, muß man die **RUN/STOP** und die **RESTORE**-Taste drücken. Damit kommt man wieder zum Hauptmenü zurück.

© 1984 Epyx Inc. Epyx ist ein eingetragenes Markenzeichen der Epyx Inc. Summer Games ist ein eingetragenes Markenzeichen der Epyx Inc.

SUMMER GAMES II™

EINLEITUNG

Die Erhebenheit, die Größe und der Ruhm der ursprünglichen SUMMER GAMES™ kommen wieder in den SUMMER GAMES II™. Jetzt können Sie das Nervenkitzel des größten athletischen Wettbewerbs der Welt mit echt nagelneuen Wettbewerben selbst entdecken. Stellen Sie Ihr Timing beim Dreisprung auf die Probe.

Testen Sie Ihre Ausdauer in der Springreitarene. Vom Fechten bis zum Kajak sind Sie, wenn Sie nach Gold greifen, mitten drin in der Action. Strategische Fähigkeiten, Fertigkeiten und ein starker Wille sind die Eigenschaften, die Sie brauchen werden, wenn Sie Erfolg haben wollen. Tun Sie Ihre Bestes in jedem Wettbewerb. Nichts kann Sie zurückhalten, nichts, wenn Sie der Meister sein wollen. Seien Sie auf Sieg aus – wenn Sie gewinnen, gehört die Goldmedaille Ihnen.

DIE ZIELE

Die SUMMER GAMES II™ fordern Ihre Fähigkeiten zum Wettbewerb heraus, mit einer Serie von Sportwettkämpfen für 1 bis 8 Spieler (CBM 64/128, Spectrum/Schneider 1 oder 2 Spieler). Erfahren Sie die Spannung und die Realität in acht verschiedenen Wettkämpfen – Radfahren, Springreiten, Fechten, Hochsprung, Speerwerfen, Kajak, Rudern und Dreisprung. Am besten jede Disziplin zuerst trainieren, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Dann von den 18 Ländern eines heraussuchen, welches man vertreten möchte und dann können die Spiele losgehen. Versuchen Sie GOLD, SILBER oder BRONZE zu gewinnen.
SUMMER GAMES II™ speichert die Punkte, stellt die Kampfrichter und vergibt die Medaillen and die Gewinner. Wenn Sie einen Weltrekord brechen, dann speichert SUMMER GAMES II™ Ihren Namen und zeigt ihn auf einer besonderen Anzeigetafel für Weltrekorde.

SPIELVORBEREITUNG

SPECTRUM/SCHNEIDER
Zur Auswahl den Joystick nach **OBEN** oder **UNTEN** bewegen und dann **FIRE** drücken.

MIT DER STROMUNG NORMAL: Dieses Tor hat eine rote Markierung links (CBM 64/128/Spectrum/Schneider) und die blaue Markierung rechts (nur CBM 64/128). Nach vorne sehen bei der Durchfahrt.

MIT DER STRÖMUNG RÜCKWÄRTS: Dieses Tor hat eine gelbe R-Markierung links und die blaue Markierung rechte (nur CBM 64/128). Dazu muß man den Kajak herumdrehen und rückwärts durch das Tor fahren. Die rote Markierung befindet sich bei der Durchfahrt rechts (nur CBM 64/128).

OEGEN DIE STRÖMUNG: Dieses Tor hat eine blaue U-Markierung links und eine rote Markierung rechts (CBM 64/128). Hier muß man um das Tor herumfahren und gegen die Strömung durchfahren. Dann muß man den Kajak herumdrehen, um die Markierungen herumfahren (nicht nochmal durchfahren) und weiterfahren zur nächsten Gruppe an Toren. Durch dieses Tor nicht rückwärts durchfahren, sonst erhalten Sie Strafpunkte.

LADEANWEISUNGEN
CBM 64/128 KASSETTE
Auf der Seite 1 der Kassette befinden sich vier Wettbewerbe und weitere vier Wettbewerbe auf Seite 2. Zum Laden der Seite 2 werden Sie aufgefordert. Die Dateien auf der Diskette sind in einer Sequenz aufgenommen. Deshalb müssen Sie, wenn Sie ein Spiel laden wollen, das sich auf dem Band vor dem Punkt befindet an dem Sie gerade sind, die Kassette zurückspulen, bevor Sie versuchen, es zu laden. Hier ein Beispiel: Wenn Sie gerade den Speerwurf geladen und gespielt haben und wollen dann den Dreisprung laden und spielen, dann muß die Kassette bis vor den Dreisprung zurückgespult werden. Für die Positionierung ist es ratsam, wenn Sie das Zählwerk beim Laden des Hauptmenüs auf Null stellen und sich dann den Stand des Zählwerks für jedes einzelne Spiel auf beiden Seiten aufschreiben. Die Reihenfolge der einzelnen Wettbewerbe ist auf dem Hauptmenü angegeben. Zum Laden wird die Kassette in das Laufwerk mit dem Etikett nach oben eingelegt, dann zurückgespult und die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig gedrückt.
WICHTIG!
Wenn Sie die Schlußfeier haben laufen lassen, dann muß das Band wieder von Beginn der Seite 1 geladen werden (d.b. mit dem Etikett nach oben).
CBM 64/128 DISK
Den Joystick in den Anschluß 2 stecken. Wenn zwei Joysticks verwendet werden, denn wird der zweite Joystick in den Anschluß 1 gesteckt. Computer und Diskettenlaufwerk einschalten. Die Diskette in das Laufwerk legen. Zum Entfernen der Diskette aus dem Laufwerk und zum Laden der Seite 2 werden Sie aufgefordert. **LOAD"*",8,1** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.

SO WIRD DAS SPIEL GESTARTET

Eine aufregende Eröffnungsfeier heißt Sie zu den SUMMER GAMES II™ willkommen. Das Entzünden der olympischen Flamme setzt das Startzeichen für den internationalen Wettkampf. Tauben werden aufsteigen gelassen – ein traditionelles Zeichen für den Frieden.

Wenn die Eröffnungsfeier vorbei ist, bietet das Menü eine Auswahl von neuen Möglichkeiten. Zur Auswahl einer Möglichkeit fahren Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf Ihre Wahl und drücken dann den **FEUER**-Knopf. Sie können auch eine Auswahl treffen, indem Sie die entsprechende Ziffer auf der Tastatur drücken.

AUSWAHL 1: SIE TRETEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN

Diese Möglichkeit erlaubt es den Spielern, in allen acht Disziplinen (oder 15, wenn Sie SUMMER GAMES I besitzen – siehe Auswahl 6) anzutreten: dabei bekommt jeder Spieler seine Medaille. Die einzelnen Wettkämpfe finden in folgender Reinhenfolge statt: Dreisprung, Rudern Speerwerfen, Sprungreiten, Hochsprung, Fechten, Radfahren und Kajak.

CBM 64/128
- Zuerst werden die Spieler aufgefordert, ihren Namen und ihre Nation auszuwählen.
- Den Namen eintippen und mit **ENTER** bestätigen.
- Die Lichtmarke mit dem Joystick auf eine der Flaggen fahren und den **FEUER**-Knopf drücken, um die Wahl dieses Landes zu bestätigen (wenn Sie die Nationalhymne hören wollen, dann **S** eintippen).
- Die Eingabe des Namens und die Wahl des Landes für jeden einzelnen Spieler wiederholen (bis zu acht). Wenn alle Eingaben gemacht sind, wird die **ENTER**-Taste gedrückt.
- Auf dem Bildschirm wird ein Bild zur Bestätigung erscheinen. Wenn alle Namen und Länder korrekt angegeben sind, dann mit dem Joystick auf das YES-Zeichen fahren und feuern oder einfach **Y** eintippen. Wenn Sie Änderungen zu machen haben, NO auswählen oder einfach **N** eintippen.

SPECTRUM/AMSTRAD
Der Spieler wird zuerst aufgefordert, seinen Namen einzugeben und ein Land auszuwählen. Geben Sie den Namen mit der rollenden Buchstabenleiste ein. Den **FEUER**-Knopf drücken zur Bestätigung, wenn das "En"-Promptzeichen erscheint. Wenn man den letzten Buchstaben löschen möchte, dann auf den Pfeil feuern. Bewegen Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf das Land Ihrer Wahl und drücken Sie den **FEUER**-Knopf. Die Eingabe des Namens und die Länderwahl muß auch für den zweiten Spieler wiederholt werden. Am Schluß die Buchstabenleiste auf das "En"-Promptzeichen fahren und feuern.

AUSWAHL 2: IN EINIGEN DISZIPLINEN ANTRETEN

- Ähnlich wie Auswahl 1. Mann kann jedoch für eine beliebige Zahl an aufgeführten Disziplinen in dieser internationalen Wettkampfrunde antreten.
- Man wählt die Wettkämpfe aus, indem man die entsprechende Ziffer tippt oder den Joystick bewegt und den **FEUER**-Knopf drücken.
- Die ausgewählten Wettkämpfe werden auf dem Bildschirm weiß erscheinen.
- Wenn die Auswahl abgeschlossen ist, mit der Lichtmarke auf das Wort DONE fahren und feuern.

AUSWAHL 3: IN EINER DISZIPLIN ANTRETEN

- Ähnlich wie Auswahl 1 und 2 aber man braucht hier nur eine Disziplin auswählen.
- Die Auswahl erfolgt durch das Eintippen der entsprechenden Ziffer oder man bewegt die Lichtmarke mit dem Joystick und drückt den **FEUER**-Knopf.

AUSWAHL 4: EINE DISZIPLIN TRAINIEREN

- Wählen Sie mit dem Joystick eine Disziplin aus. Dann feuern oder die Nummer eintippen, die der Disziplin entspricht. Während der Trainingsrunden werden die Punkte von Rekordergebnissen nicht gespeichert.

AUSWAHL 5: ANZAHLO DER JOYSTICKS

(1 oder 2)
CBM 64/128
- 1 oder 2 auswählen, indem man den **FEUER**-Knopf drückt oder **1** oder **2** eintippen.
- Wenn nur ein Joystick verwendet wird, dann muß er in den Anschluß 2 gesteckt werden und man muß 1 auswählen. Wenn zwei Joysticks verwendet werdan, dann beide anschließen und 2 auswählen. Damit können zwei Spieler beim Radfahren, Rudern und Fechten gegeneinander antreten.

Im folgenden sind für die Spectrum/Schneider Versionen die Auswahländerungen angegeben.'

AUSWAHL 5: ANZEIGEN DER WELTREKORDE

Siehe Auswahl 7 folgende fur CBM 64/128.

AUSWAHL 6: ERÖFFNUNGSFEIER

Siehe Auswahl 8 folgende für CBM 64/128

AUSWAHL 7: SCHLUBFEIER

Siehe Auswahl 9 folgende für CBM 64/128.

AUSWAHL 8: BELEGUNG DER TASTEN

Damit können Sie die Tasten nach Ihren Bedürfnissen belegen, um Joystick-Bewegungen nachzumachen.

AUSWAHL 6: SUMMER GAMES I WETTBEWERBE (DISK)

(Ja oder Nein)
(Geht nur bei der U.S. Gold Version).
- Wenn Sie SUMMER GAMES I besitzen, dann können Sie die Lichtmarke zu dieser Möglichkeit fahren und den **FEUER**-Knopf drücken, um 'YES' auszuwählen. Damit kann man in 16 verschiedenen Wettkämpfen antreten. Das Programm fordert Sie auf, die Diskette für die SUMMER OAMES I einzulegen.

AUSWAHL 7: ANGABE DER WELTREKORDE

CBM 64/128
Gibt die höchste Punktzahl, die in allen Disziplinen erziolt wurde an, zusammen mit dem Spieler und dem Land, für das dieser Rekord erreicht wurde. Neue Rekorde auf der Kassette gehen verloren, wenn der Strom abgeschaltet wird. Den **FEUER**-Knopf drücken für die Rückkehr zum Hauptmenü.

AUSWAHL 8: ERÖFFNUNGSFEIER

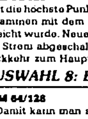
CBM 64/128
- Damit kann man sich die Eröffnungsfeier ansehen.

AUSWAHL 9: SCHLUSSFEIER

CBM 64/128
- Damit kann man sich die Schlußfeier ansehen.

DIE SPIELE

DER DREISPRUNG



Der Dreisprung besteht aus drei aufeinanderfolganden Abläufen: der Absprung, der Zwischenschritt und der Sprung. Für einen Sieg in diesem Wettbewerb braucht man Kraft und einen fließenden Bewegungsablauf!

- Zum Anlauf, den **FEUER**-Knopf drücken.
- Zum Absprung auf dem Absprungbrett, den Joystick nach **RECHTS** bewegen.
- Nach der Landung vom Absprung, den Joystick nochmal für den Zwischenschritt nach **RECHTS** lehnen.
- Bei der Landung des Zwischenschritts, den Joystick nach **LINKS** bewegen für den letzten Sprung.
- Damit man bei dem letzten Absprung so richtig durch die Luft fliegt, den Joystick nach **VORNE** drücken.

Achtung: Die Joystick-Bewegungen entsprechend den Bewegungen der Füsse. Das heißt, wenn man mit dem rechten Fuß abspringen möchte, dann muß man den Joystick nach **RECHTS** bewegen zum Absprung.

- Timing ist bei diesem Wettbewerb äußerst wichtig. Deshalb muß man den Joystick immer im richtigen Moment bewegen, um jede Handlung korrekt auszuführen.
- Der rechte Augenblick dafür, den Joystick für den Absprung zu bewegen ist genau dann, wenn man das Absprungbrett erreicht.
- Die Kampfrichter werten den Sprung ungültig, wenn der Joystick zu spät für eine der drei Handlungen bewegt wurde.
- Nach jedem Sprung muß man den **FEUER**-Knopf betätigen, um das Spiel fortzusetzen.
- Beim Dreisprung hat man drei Versuche.
- Der beste Versuch ist gleichzeitig das Ergebnis.
- Sieger des Wettbewerbs ist derjenige, der den weitesten sprung in einem einzigen Versuch erreicht.

RUDERN

Allein im Boot wird man mit einem einzigen Gegner konfrontiert in einem Rennen Mann gegen Mann. Machen Sie sich bereit, sich in die Riemen zu legen wenn des LOS des Startkommandos ertont. Einen gleichmäßigen Rhythmus beibehalten, denn ein einziger Ruderschlag kann den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen.

- Wenn die Aufforderung "PRESS YOUR BUTTON" (Knopf drücken) auf einer der Bildschirmhälften erscheint, dann muß derjenige, dessen Namen mit diesem Teil des Bildschirms zusammenhängt, den **FEUER**-Knopf drücken. Der nächste Spieler wird aufgefordert, dasselbe zu tun. Damit fangt das Startkommando an.
- Wenn das Startkommando bei "GO" (Los) ankommt, dann mit dem Rudern anfangen, indem man den Joystick nach **LINKS** bewegt, um die Ruder aufzunehmen und dann nach **RECHTS**, um sie durch das Wasser zu ziehen.
- Vorher üben, um den besten Rhythmus fur den schnellsten Schlag durch das Wasser zu erreichen.
- Das Rudern fortsetzen, indem man den Joystick immer von **LINKS** nach **RECHTS** bewegt und mit beiden Rudern abwechselt.
- Am Schluß des Rennens muß man den **FEUER**-Knopf drucken, um zum nächsten Wettbewerb zu gelangen.
- Sieger dieses Wettbewerbs ist, wer die schnellste Zeit im Finale gerudert ist.

KAJAK

Zum Kajakfahren braucht man Schnelligkeit, Entschlossenheit und Planung. Die richtige Handhabung des Bootes über die Rennstrecke wird das Letzte aus Ihnen herausholen!

- Wenn Sie fertig sind, müssen Sie den **FEUER**-Knopf drückan.
- Jedesmal wenn der Joystick bewegt wird, führt der Mann im Boot eine Paddelbewegung in der angegebenen Richtung aus.
- Nach **VORNE**, um vorwärts zu fahren.
- **ZURÜCK**, um rückwarts zu fahren.
- **LINKS**, um nach links zu fahren.
- **RECHTS**, un nach rechts zu fahren.

Wenn Sie zum Beispiel zweimal eine Paddelbewegung nach vorne ausführen wollen, müssen Sie den Joystick nach **VORNE** drucken und wieder loslassen. Dann wird der Kajakfahrer einmal paddeln. Dann der Joystick eine zweites mal nach **VORNE** drücken. Dann paddelt der Kajakfahrer ein zweites mal

Achtung: Wenn Sie den Joystick nur in eine Richtung halten, wird der Kajakfahrer nicht paddeln. Er paddelt nur einmal bei jeder Joystickbewegung.

Um die Rennstrecke korrekte und ohne Strafpunkte abzufahren, muß man durch jedes Tor richtig durchfahren.

Um korrekt durch ein Tor durchzufahren, muß die rote Markierung immer auf Ihrer linken Seite sein (nur CBM 64/128).

Es gibt drei Arten von Toren:

MIT DER STROMUNG NORMAL: Dieses Tor hat eine rote Markierung links (CBM 64/128/Spectrum/Schneider) und die blaue Markierung rechts (nur CBM 64/128). Nach vorne sehen bei der Durchfahrt.

MIT DER STRÖMUNG RÜCKWÄRTS: Dieses Tor hat eine gelbe R-Markierung links und die blaue Markierung rechts (nur CBM 64/128). Dazu muß man den Kajak herumdrehen und rückwärts durch das Tor fahren. Die rote Markierung befindet sich bei der Durchfahrt rechts (nur CBM 64/128).

OEGEN DIE STRÖMUNG: Dieses Tor hat eine blaue U-Markierung links und eine rote Markierung rechts (CBM 64/128). Hier muß man um das Tor herumfahren und gegen die Strömung durchfahren. Dann muß man den Kajak herumdrehen, um die Markierungen herumfahren (nicht nochmal durchfahren) und weiterfahren zur nächsten Gruppe an Toren. Durch dieses Tor nicht rückwärts durchfahren, sonst erhalten Sie Strafpunkte.

Jedes mal, wenn Sie ein Tor verpassen oder wenn Sie in der falschen Richtung durch ein Tor fahren, erhalten Sie 20 Strafsekunden. Strafsekunden werden auch dann vergeben, wenn man durch ein Tor zweimal durchfährt. Jedesmal, wenn man Strafsekunden erhält, ertont ein Piepston.

Wenn die Strecke absolviert ist, wird eine Anzeigetafel die Tore aufzeigen, die richjt durchfahren, unvollständig absolviert oder falsh durchfahren wurden, einschließlich Ihrer Durchlaufzeit. Um Ihr Punkteergebnis zu verbessern, müssen Sie versuchen, jedes Tor und die entsprechende Position des Kajaks vorauszusehen. Immer ein oder zwei Tore im voraus erahnen und keine Angst, wenn Sie einmal zurückpaddeln müssen. Ein verpasstes Tor ist schlimmer als ein paar Sekunden Zeitverlust.
Nach Abschluß der Strecke muß man den **FEUER**-Knopf drucken, um zum nächsten Wettbewerb zu gelangen. Sieger dieses Wettbewerbs ist der Spieler, der die Strecke in der schnellsten Zeit (einschließlich Strafsekunden) absolviert.

SPEERWERFEN

Um hier zu gewinnen, müssen Sie bei Anlauf auf eine hohe Geschwindigkeit kommen und den rechten Moment zum Werfen erwischen. Sie müssen sich bemühen, den Speer im günstigsten Winkel für eine große Flugweite abzuwerfen – denn schaffen Sie einen Wurf, der Rekorde bricht.

- Den **FEUER**-Knopf drücken, um den Anlauf hinunterzurennen.
- Den **FEUER**-Knopf weiter drücken, um auf dem Anlauf schneller zu werden. Je häufiger Sie den Knopf drücken, desto schneller werden Sie.
- Wenn man auf das Ende des Anlaufs zukommt, muß man den Joystick nach **LINKS** bewegen, um den Schritt zu wechseln für den Abwurf.
- Während der Joystick nach **LINKS** gehalten wird, wird der Speer weiter angehoben. Wenn man den Joystick losläßt, rastet der Winkel ein und der Wurf geht los.
- Wenn der Speer zu niedrig losgelassen wird, dann fliegt er nur einen flachen Bogen.
- Wenn der Speer zu hoch losgelassen wird, dann fliegt er zwar in einem hohen Bogen bekommt aber keine Weite.
- Den besten Abwurfwinkel für den Speer bekommt man nur durch Übern hersus.
- Wenn Sie über die Abwurflinie treten, ist der Wurf ungültig.
- Jeder Spieler hat drei Versuche. Der weiteste Wurf wird gewertet.
- Nach jedem Wurf den **FEUER**-Knopf drücken, um weiterzumachen.
- Sieger ist der Spieler mit dem weitesten Wurf.

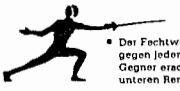
- Sobald die Höhe der Latte akzeptiert wurde, erscheint auf der Anzeige die Mitteilung "FIRST ATTEMPT" (Erster Versuch), "SECOND ATTEMPT" (Zweiter Versuch) oder "THIRD ATTEMPT" (Dritter Versuch).
- Dann nimmt man Anlauf zum Sprung.
- Während des Anlaufs können Sie mit dem Joystick die Haltung und die Geschwindigkeit steuern.
- **RECHTS** zum schneller laufen.
- **LINKS**, um langsamer zu laufen.
- Nach **VORNE** um den Anlaufwinkel stellen zur Latte zu stellen.
- **ZURÜCK**, um den Winkel flacher zu stellen.
- Zum Absprung den **FEUER**-Knopf drücken. Wenn der **FEUER**-Knopf nicht gedrückt wird, dann läuft man an der Latte vorbei. Dann darf man den Versuch ohne Strafpunkte wiederholen.
- Den Joystick nach **VORNE** bewegen, um über die Latte zu springen.
- Für jede Höhe hat man drei Versuche. Drei Fehlversuche und man scheidet aus dem Hochsprungwettbewerb aus.
- Nach einem oder zwei erfolgreichen Versuchen über eine bestimmt Höhe brauchen Sie nicht weiterspringen und können gleich mit der nächsten Höhe weitermachen.
- Die Höhe der Latte wird nach jeder Runde angehoben.
- Sieger des Wettbewerbs ist der Letzte der ausscheidet.

HOCHSPRUNG

- Die Anzeige am unteren Rand des Bildschirms zeigt die Namen der Wettkämpfer, das Land und die Höhe der Latte an. Die Latte liegt auf der Mindesthöhe

- Wenn man auf dieser Höhe in den Wettkampf einsteigen möchte, dann muß man den Joystick nach **RECHTS** bewegen (CBM 64/128). Falls nicht, dann muß man den Joystick nach **LINKS** bewegen für "NEIN". Wenn alle Spieler einverstanden sind, nicht zu springen, dann wird die Latte höher gelegt und die gleiche Frage gestellt.
- Wenn Sie bei dieser Höhe doch beginnen wollen, dann muß man den **FEUER**-Knopf drücken. Falls nicht, dann können Sie die Höhe der Latte mit einer Joystick-Bewegung nach **RECHTS** oder **LINKS** verändern.

FECHTEN



- Der Fechtwettbewerb ist ein Turnier jeder gegen jeden. Die Namen der ersten beiden Gegner erscheinen auf der Anzeigetafel am unteren Rand des Bildschirms.

- Der erste Spieler, der auf der Anzeigetafel erscheint, ist immer der Fechter auf der linken Seite des Bildschirms, der zweite ist der Fechter auf der rechten Seite.
- Zur Begrüßung des Gegners den **FEUER**-Knopf drücken und mit dem Kampf beginnen.
- So pariert man den Gegner:
- Den Joystick nach **OBEN** oder nach **UNTEN** bewegen, um die Klinge auf die gleiche Höhe wie die Klinge des Gegners zu bekommen.
- Den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS** bewegen, um die Klinge nach ganz links oder nach ganz rechts zu bewegen.
- Jetzt ziehen Sie die Klinge quer herüber, indem Sie den Joystick in die entgegengesetzte Richtung bewegen. Wenn die Klinge in der richtigen Stellung war, dann stoppen Sie mit dieser Bewegung die Klinge des Gegners und er kann sich für einen Moment nicht bewegen. Wenn Sie jetzt Ihren Gegner treffen, können Sie Punkte machen.
- Für Angriffe und zu Steuerung der Bewegungen des Fechters, muß man den **FEUER**-Knopf drücken und halten und denn den Joystick bewegen:
- nach **VORNE**, um mit der Klinge zuzuschlagen und sich auch wieder in eine Verteidigungshaltung zurückzuziehen.
- **ZURÜCK**, um zuzuschlagen und weiter anzugreifen.
- **LINKS**, um auf der Fechtbahn nach links auszuweichen.
- **RECHTS**, um auf der Fechtbahn nach rechts zu gehen.

Achtung: Sie müssen den Joystick wieder in die mittlere Position bringen, bevor sie den **FEUER**-Knopf betätigen. Sonst wird Ihre Bewegung nicht registriert.

- Ein erfolgreicher Hieb zählt Punkte gegen den Gegner.
- Wenn man sich zu weit auf der Fechtbahn zurückzieht, dann zählt das als Schlag gegen einen selbst.
- Die Anzeigetafel gibt an, wieviele Schläge jeder einzelne Fechter ausgeführt hat.
- Gewinner eines Kampfes ist der Spieler, der seinem Gegner die meisten Hiebe zugefügt hat.
- Ein Kampf dauert drei Minuten, oder bis fünf Schläge gegen den Gegener ausgeführt sind.
- Wenn nach drei Minuten der Punktestand ausgeglichen ist, gibt es eine Minute lang ein "Ausscheidungsfechten" Der Fechter, der dann zuerst einen erfolgreichen Hieb ausführt, wird zum Sieger erklärt. Wenn keiner der Spieler während der Minute einen Hieb landen kann, dann wird der beiden Spielern diese Runde als Verlustrunde angerechnet. Für SPECTRUM/SCHNEIDER wird eine neue Runde gespielt, wenn beim Spielstand winer Gleichstand herrscht.
- Strategisches Vorgehen ist in diesem Wettbewerb entscheidend. Man muß versuchen, den Gegner zu erwischen, wenn er gerade unaufmerksam ist, ihn parieren und täuschen (indem man sich zurückzieht), hevor man einen Hieb ausführt.
- Wenn Ihre Klinge pariert ist, dann sind Sie vorrübergehend nicht verteidigungsfähig und als einzige Möglichkeit bleibt Ihnen der Rückzug.
- Wenn ein Wettkampf abgeschlossen ist, muß man den **FEUER**-Knopf des Joysticks im Anschluß 2 drücken, um das Spiel fortzusetzen (CBM 64/128). Der Gewinner des Fechtwettkampfes ist gewöhnliuch der Spieler, der die meisten Wettkämpfe in einem Turnier gewonnen hat. Die tatsächliche Position wird durch die Anzahl der erriechten Punkte ermittelt, die man besser abgeschnitten hat als der Gegner (CBM 64/128).
  [(Siege – Niederlagen) × 10 000]
  [(Hiebe ausgeführt – Hiebe erhalten) × 1 000]

RADFAHREN

Das ist der absolute Sprint bis zur Ziellinie. Hier darf man keinen Moment nachlassen. Weil der Abstand, der zum Sieg reicht, nur ein Bruchteil einer Sekunde sein kann.

- Wenn die Aufforderung "PRESS YOUR BUTTON" (Drücken Sie den Knopf) auf einer Hälfte des Bildschirms erscheint, dann muß der Spieler, dessen Hälfte es ist, den **FEUER**-Knopf am Joystick drücken. Der nächste Spieler wird ebenso dazu aufgefordert. Damit ist der Start eingeläutet.
- Wenn das Startkommando bei "GO" (Los) ankommt, tritt man in die Pedale.
- Um die Pedale zu treten, muß man den Joystick im Uhrzeigersinn drehen (CBM 64/128: Drücken der Cursor-Tasten **OBEN**, **RECHTS**, UNTEN, LINKS im Uhrzeigersinn).
- Achten Sie auf die Pedale des Fahrrads. Sie müssen den Joystick in die gleiche Richtung bewegen.
- Ein sich im Kreis drehender Pfeil gibt Ihnen ehenfalls die Richtung an, in der man den Joystick dauernd drehen muß.
- Um die Geschwindigkeit zu halten, soll die Drehbewegung des Joysticks (oder der Pfeiltasten) immer der Position der Pedale entsprechen.
- Um schneller zu fahren, muß man mit dem Joystick (oder den Pfeiltasten) etwa schneller sein, als die Pedale. Aber Vorsicht: wenn man zu schnell ist, kann es auch passieren, daß der Radfahrer aufhört zu treten!
- Nach dem Abschluß des Rennens muß men den **FEUER**-Knopf drücken um zum nächsten Spiel zu gehen. Der Sieger dieses Wettbewerbs ist der Spieler, der als schnellster das Rennen absolviert hat.

SPRUNGREITEN

Das ist für Pferd und Reiter der Höhepunkt des Wettkampfes – ein unerhittlicher Test der Fähigkeiten und der Ausdauer. Sie müssen sich auf alles gefaßt machen, denn selbst der reinrassigste Meister kann stürzen oder einen Sprung verweigern. Halten Sie die Zügel gut fest und passen Sie auf: Steinmauern könne gefährlich sein!

- Den **FEUER**-Knopf drücken, wenn Sie bereit sind.
- Das Startkommando am unteren Rand des Bildschirms beachten. Wenn es bei "GO" (Los) ist, dann den Joystick nach **VORNE** drücken, um das Pferd in Bewegung zu setzen (nur CBM 64/128)
- Das Tempo des Pferdes nimmt jedesmal zu, wenn man den Joystick nach **VORNE** drückt.
- Wenn man bei dem Hindernis ankommt, muß man den Joystick nach **RECHTS** bewegen, damit das Pferd springt.
- Wenn man den Joystick zu früh oder zu spät bewegt, kann das Pferd den Sprung verweigern.
- Sowie das Pferd landet, den Joystick nach **LINKS** bewegen, damit es nicht stürzt.
- Wenn das Pferd vor einem Hindernis stehen bleibt, hat es den Sprung verweigert.
- Dann den Joystick nach **HINTEN** ziehen, damit es sich herumdreht.
- Dann weit genug vom Hindernis zurückgehen, für den Sprung beschleunigen und den Joystick wieder nach **VORNE** drücken, um es herumzudrehen und den Percours fortzusetzen.
- Wenn das Pferd stürzt, dann einmal den **FEUER**-Knopf drücken, um wieder in den Sattel zu kommen. Den **FEUER**-Knopf nochmal drücken, um das Pferd wieder zu starten. Für SPECTRUM/SCHNEIDER, muß man für diesen Vorgang den Joystick nach **VORNE** drücken.
- Für Verweigerungen und Stürze werden Strafpunkte vergeben. Ebenso, wenn man die Zeitgrenze überschreitet.
- 6 Punkte für jeden Sturz.
- 20 Punkte für jede Verweigerung.
- 1 Punkt für jede Sekunde, die man die optimale Zeit von 50 Sekunden überschreitet.
- Sie werden disqualifiziert, wenn:
- Die Strafpunkte aus Stürzen und Verweigerungen 99 Punkte überschreiten.
- Ihre Gesamtzeit 100 Sekunden überschreitet.
- Das ist ein sehr schwieriger Wettbewerb. Erfolg verlangt Übung und Konzentration. Versuchen Sie das nächste Hindernis zu antizipieren und bemühen Sie sich um einen flüssigen Ritt, von einem Hindernis zum nächsten.
- Sieger dieses Wettbewerbs wird derjenige, der die geringsten Strafpunkte hat.

DIE WETTBEWERBSERGEBNISSE

DIE FEIER DER MEDAILLENVERLEIHUNG

Nach jedem Wettbewerb werden die Namen, die Länder und die Punktezahl jedes Wettkämpfers in der Reihenfolge ihrer Plazierung aufgezählt. Der Name des Gewinners der Goldmedaille erscheint ohen auf dem Bildschirm.

SIEGKREHRUNG

Wenn Spieler alle Disziplinen der SUMMER GAMES II™ absolviert haben, wird entsprechend der Zahl der errungenen Goldmedaillen ein Großmeister ermittelt.

Goldmedaille	5 Punkte
Silbermedaille	3 Punkte
Bronzemedaille	1 Punkte

Die Punktezahl wird am Schluß aller Wettbewerbe zusammengezählt und der Spieler mit den meisten Punkten wird zum Großmeister erklärt. Die Feier findet nach der Verleihung der Medaillen des letzten Wettbewerbs statt.

SCHLUSSFEIER

Nach der Medaillenverleihung für den letzten Wettbewerb werden die Spiele mit einer aufregenden Schlußfeuer beendet. Ein Mann mit einem Raketenmotor auf dem Rücken fliegt über die Arena, ein Feuerwerk erhellt den Himmel und die bekannt EPYX-Fliege fl durch das Stadion und beschließt eine weitere Ausgabe der SUM GAMES II™.

WELTREKORDE

Sollte in einem Wettbewerb ein Weltrekord aufgestellt worden s dann wird der Name des Athleten vom Programm SUMMER GA II gespeichert. Diese Rekorde werden auf dem Bildschirm Wo Records (Weltrekorde) angezeigt. Wud in einem Wettbewerb neuer Weltrekord gesetzt, dann wird der alte gelöscht und die ne Angaben an seine Stelle gesetzt. Auf Diskette werden diese Ang für immer gespeichert, auf Kassette werden diese Angaben gelö sobald der Computer abgeschaltet wird.

WIE MAN WEITERSPIELT

Um das Spiel zu jeder Zeit neu zu starten, muß man die **RUN/STO** und die **RESTORE**-Taste (CBM 64/128) gemeinsam drücken (SPECTRUM/SCHNEIDER die **BREAK**-Taste). Das Programm g dann zum Hauptmenü zurück. Wahrscheinlich werden Sie aufgefordert, die Diskette zu wechseln.

© 1984 Epyx Inc. Epyx ist ein eingetragenes Warnezeichen der F Inc. Summer Games II is ein eingetragenes Warnezeichen der Inc.

WINTER GAMES™

JETZT WIRD'S ERNST

Sie sind ein Athlet bei den Winterspielen 1988 in Calgary, im Sta Alberta, in Kanada. Dies ist der Winteranteil des bedeutendst Amateur-Sportwettbewerbs in der Welt. Sie werden Ihr Könn dem der Spitzenathleten aus einhundert Ländern messen.

ZIELE

WINTERSPIELE stellt eine Herausforderung an Ihre wetthewerbsreifen Fähigkeiten dar, und zwar mit einer Reihe athletischen Wettkämpfen für einen bis zu acht Spielteilnehmern – 4 Spectrum und Schneider).

Sie können an sieben aufregenden Wintersportarten teilnehm **Skispringen, Bobfahren, Pflicht-Eislauf, Kür-Eislauf, Skiatl Eisschnellauf und Biathlon (Ski-Langlauf und Gewehrschie**

Üben Sie erst jede Disziplin, um Ihre Fähigkeiten auf Ihren höchst Stand zu bringen.

WINTERSPIELE stellt Richter zur Verfügung, registriert Punkte verleiht Medaillen an die Gewinner – Gold für den ersten, Silber den zweiten und Bronze für den dritten Platz. Wenn Sie einen "Weltrekord" brechen, wird WINTERSPIELE Ihren Namen spei und ihn auf einem besonderen Weltrekord-Bildschirm auffuhr

SO GEHT ES LOS

CBM 64/128 KASSETTE: Alle Spielteile sind auf einer Seite mit e Kopie auf der Rückseite. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscl den **FIRE**-Knopf drücken, damit die Eröffnungszeremonie gest wird. Zum Verlassen der Eröffnungszeremonie nochmal den F Knopf drücken. Lassen Sie die **PLAY**-Taste während der Spiel gedrückt. Die einzelnen Spielzüge können nicht separat gelad werden, sondern nur hintereinander.

Laden des Spiels: Drücken Sie die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-T gemeinsam. Dann muß die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorde gedrückt werden. Die **RUN/STOP**- und die **RESTORE**-Tasten kö zu jeder Zeit gemeinsam gedrückt werden, um das Spiel abzubre und um zum Menübildschirm zurückzukehren. Das Band zurückspulen bevor man die Möglichkeit 1 oder 2 eingibt

CBM 64/128 DISK: LOAD"*",8,1 eintippen und die **RETURN** drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst. Auf dem CBM 1 schalten Sie in den CBM 64 Modus.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE: Auf der Seite 1 befinden drei Spiele und auf der Seite 2 sind es vier Spiele. Auf jeder S werden die Punkte separat gezählt und der Punktestand wird n übertragen. Wenn Sie gegen Ihre Freunde spielen, dann sollte sich die Punktezahl notieren, bevor Sie die zweite Seite laden Drücken Sie den **FIRE**-Knopf, nachdem das Titelbild erschein die Eröffnungszeremonie zu laden. Drücken Sie den **FIRE**-Knopf die Eröffnungszeremonie zu verlassen. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders während des Spiels gedrückt lassen.

Die einzelnen Spielphasen können nicht separat geladen wer sondern nur hintereinander.

Laden des Spiels: LOAD"" eintippen und die **ENTER**-Taste dru Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken. Kemp Cursor und Sinclair Interface II Joystick Schnittstellen sind mit d Version kompatibel. Wir empfehlen die Verwendung eines Joysti

SPECTRUM +3 DISK: Computer einschalten, Diskette einlegen die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von s Der Joystick hat dieselbe Schnittstelle wie der Kassettenrec Wir empfehlen einen Joystick.

SCHNEIDER CPC KASSETTE: Alle Seiten lassen sich einzeln mit zwei Spielphasen auf jeder Seite mit Ausnahme der Seite die nur eine Spielphase hat. Seite 1: Bob und Hotdog, Seite 2 Eisschnellauf und Skisprungen, Seite 3: Eiskunstlauf (Pflicht und Seite 4: Biathlon. Die gewünschte Kassette in den Kassettenrec einlegen und die **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Taste drücken. D die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken.

SCHNEIDER CPC DISK: RUN"DISK eintippen und die **ENTER** drücken. Das Spiel lädt sich und läuft von selbst.

SO WIRD GESPIELT

Das Menü auf dem Bildschirm bietet eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten. Vier auf den CBM 64/128 und Spectr Kassetten Versionen und sechs auf den CBM 64/128 und Am Disketten Versionen.

Wie man wählt!

CBM 64/128: Bewegen Sie die Lichtmarke mit dem Joystick auf Wahl und drücken Sie den **FIRE**-Knopf.

SPECTRUM: Bewegen Sie die Lichtmarke mit der Leertaste auf Wahl und drücken Sie die **ENTER**-Taste.

SCHNEIDER: Bewegen Sie die Lichtmarke mit der Leertaste au Wahl und drücken Sie die **ENTER**-Taste oder tippen Sie die Zahl die Ihrer Wahl entspricht.

MÖGLICHKEIT 1: SIE TRETEN IN ALLEN DISZIPLINEN AN

CBM 64/128 KASSETTE/DISK: Der Computer hält eine ganze A an Medaillen für jeden Spieler bereit. Geben Sie Ihren Namen die Tastatur ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Indem S Lichtmarke mit dem Joystick auf die Flagge des entsprechen Landes bringen, und den **FIRE**-Knopf drücken, wählen Sie ein L aus.
(Wenn Sie die Nationalhymne des Landes hören wollen, gebe einfach **S** ein.)

MANDE	CLAVIER		JOYSTICK
	Spectrum	*Amstrad*	
rer	Q — R	Q	en avant
r	A — F	A	en arrière
gauche	I ou O	O	à gauche
droite	P	P	à droite
	dernière rangée	Barre d'espacem.	bouton de tir
ns de jeu			
ıdre	H	ESC	
dre	H, puis A	ENTER	
		(H, puis CLR)	

DE JEU DE SUPER HANG-ON:
e continent choisi chargé en mémoire, un menu apparaît sur ontient les options de jeu dont vous disposez. Tapez le numéro z la touche) associé à l'option choisie.

s varient selon l'ordinateur utilisé. Elles sont toutes décrites l ci-dessous.

AME
mence dès que vous sélectionnez cette option. Vous obtenez sultat en appuyant sur le bouton de tir.

D
les commandes au clavier (pas opposition à la manette de

TY
touche S pour modifier la sensibilité de la moto. Vous pouvez réponse plus lente en sélectionnant la sensibilité la plus faible réponse moyenne en choisissant MED ou la réponse la plus HIGH.

G-ON Copyright 1986 Sega Enterprises Inc. (USA)

SUPER HANG ON

SUPER HANG-ON wird automatisch in den Arbeitsspeicher geladen. Bei den Kassettenversionen geschieht dies in mehreren Phasen; der Ladevorgang wird durch verschiedene blinkende Farben angezeigt.

HINWEISE BEI VERWENDUNG DER KASSETTENVERSIONEN
Die Kassettenversionen werden phasenweise geladen. Der Ladevorgang wird von einer Reihe blinkender Farben begleitet. Jeweils zwei Kontinente befinden sich auf einer Seite der Kassette. Zum Abspielen des ersten Kontinents ist das Spiel in der üblichen Weise zu laden, *nur müssen Sie darauf achten, das Band nach dem Einlesen des ersten Kontinents zu stoppen.* Es befindet sich dann an der Position, wo mit dem Laden des zweiten Kontinents begonnen werden kann. Um den zweiten Erdteil zu laden, schalten Sie Ihren Computer aus und laden das Spiel in der gewohnten Manier, *ohne jedoch bis ganz an den Anfang zurückzuspulen.*

HARTE BURSCHEN
Da bist Du also, zusammen mit den anderen Hartgesottenen, am Starttor. Kontrolliert Links-/Rechtsbewegungen, das Gas und die Bremsen. Versuch Dein Möglichstes, stets so schnell wie nur möglich zu rasen, aber verlier dabei nicht den Weg aus den Augen, das kostet Zeit. Zusammenstöße mit den anderen Fahrern unbedingt vermeiden, das bremst nur, und Kollisionen mit anderen Objekten am Wegrand bekommen dem Motorrad nicht. Zum Glück hat Dein Team ein paar Reserveräder, und so lange die Zeit noch ausreicht, kannst Du wieder einsteigen ins Rennen.
Und wenn Du den Tag heil überstanden hast und dazu noch einen High Score verdient hast, dann kannst Du Deinen Namen auf der Tafel verewigen (mit Links/Rechs die Buchstaben wählen, mit Return eintragen).
So, und damit bist Du auf Dich allein gestellt. Merk Dir die Steuerinstrumente, und dann nichts wie los.

STEUERUNG	TASTATUR		JOYSTICK
	Spectrum	*Schneider*	
Gas geben	Q bis R	Q	nach vorn
Bremsen	A bis F	A	nach hinten
Nach links	I oder O	O	nach links
Nach rechts	P	P	nach rechts
Turbo	unterste Reihe	Leertaste	Feuerknopf
Spielfunktionen			
Pause	H	ESC	
Weiter	H, dann A	ENTER	
Abbrechen		(in Pause: CLR)	

OK — UND WO IST JETZT DIE ACTION?
HANG ON! NUR NICHT UNGEDULDIG WERDEN. Dein Ziel ist es, die vier Erdteile zu durchqueren. Jeder bildet eine Schwierigkeitskategorie für sich, je höher die Kategorie, desto waghalsiger die Strecke und desto mehr Stufen muß man hinter sich bringen. Es ist auch ein Rennen gegen die Uhr. Etwaige verbleibende Zeit wird zur nächsten Stufe hinzugerechnet. Sicher wirst Du zu schätzen wissen, daß Deine Maschine mit dem allerletzten Hi-Tech Turbo ausgestattet ist, der in Aktion gekickt werden kann, sobald man die normale Höchstgeschwindigkeit von 280km/h drauf hat. Wer da nicht Kopf und Kragen riskieren will, muß einen kühlen Kopf bewahren!

ALSO GUT, DANN NICHTS WIE LOS
Auf dem Bildschirm wird eine Weltkarte eingeblendet, auf der die vier Erdteile sichtbar sind. AFRIKA — Anfängerklasse, 6 Stufen; ASIEN (Juniorenklasse, 10 Stufen; AMERIKA — Seniorenklasse, 14 Stufen; EUROPA — Expertenklasse, 18 Stufen.
Benutzer der Disketten-Version können jetzt auswählen, welchen der vier Kontinente sie sich vorknöpfen wollen. Dieser wird dann in den Computerspeicher geladen.

SUPER HANG-ON: DIE SPIELOPTIONEN
Sobald der gewählte Kontinent im Arbeitsspeicher ist, wird auf dem Bildschirm ein Menü mit den verfügbaren Optionen eingeblendet. Bitte die entsprechende Nummer eingeben.

Die Optionen sind je nach Computer etwas unterschiedlich. Es folgt eine kurze Beschreibung.

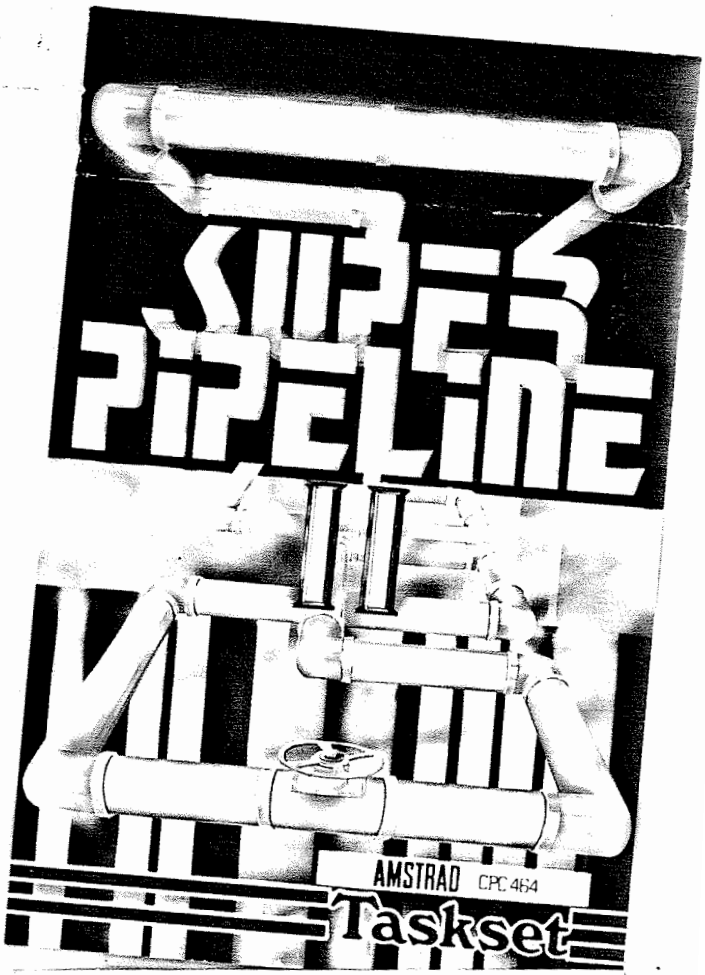
SPIEL STARTEN
Wahl dieser Option gibt den Startschuß ab. Drücken des FEUERKNOPFS auf dem Joystick hat die gleiche Wirkung.

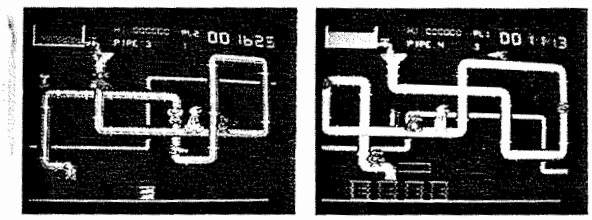
KEYBOARD
Einstellung zur Steuerung über die Tastatur (statt über Joystick)

ANSPRECHVERHALTEN
Durch Drücken der S-Taste kann das Ansprechverhalten des Motorrads verändert werden. Man kann eine langsamere Reaktion forcieren, indem man die Sensitivity-Einstellung auf LOW setzt, eine mittlere mit MED und eine superschnelle mit HIGH.

SUPER HANG-ON Copyright 1986 Sega Enterprises Inc. (USA)

Super Pipeline II





commodore 64 screen

LOADING

1. Start with computer switched OFF. Remove **all** peripherals except monitor/tv and joystick. Then switch ON.
2. Insert cassette in Datacorder and rewind if necessary.

Hold down the CTRL key then press the small blue ENTER key. Press PLAYon the datacorder, then any key. The game will load and auto-run.

KEYBOARD CONTROLS

In DEMONSTRATION mode:

1 – one player game
2 – two player game
K – use keyboard
J – use joystick
L – change lives – variable between 3 and 8.

After loading, the game assumes 1 player, 3 lives and joystick. Use the volume control on the computer to select sound level.
Press SPACE or joystick FIRE to play.

IN GAME:

UP
LEFT ← + → RIGHT
DOWN

Use cursor keys above numeric keypad. SHIFT key is fire.

THE GAME

A full feature arcade classic starring Foreman Fred of the Ace Plumbing Company.

Super Pipeline II

SUPER PIPELINE II

THE GAME

All you have to do is keep the pipeline in good condition until the barrels are full.

The water tank holds enough water to fill all the barrels and then some spare. Simple eh!

If the pipeline develops a leak, the water will spill out and be lost.

You play Foreman Fred. His job is to defend the pipeline and get any leaks fixed, fast. Leaks can only be fixed by a workman and a workman needs taking to the leak before he'll start.

The pipeline runs through many hostile lands populated by evil insects and terrible tools. You have the only gun, so the workmen look to you for protection.

GETTING STARTED

As soon as you've loaded the game it will cycle through the demonstration mode, showing the title page, a scene from the ga[illegible] and a list of the top ten high scores. The system assumes yo[illegible]ant a 1 player game with three lives.

Press FIRE at any time to start the game.

The game screen sets up showing the water tank top left and the barrel scrolls in as this pipe network is drawn for you. All the pipes are empty and play begins as the water begins to flow. You, as Foreman Fred are at the top of the pipeline. Watch out for your workmen wandering into the action and collect them as soon as possible. You'll have to defend this pipe against the attacks from manic power drills as they cause leaks and protect your workmen from gnawing caterpillars and ferocious hammers. Fix any leaks as quickly as possible by taking (at least) one workman to the leak. Protect him until he's finished hammering and the flow will be restored. If you fill the barrel you've won this phase.

HINTS AND TIPS

There are dozens of types of baddies. Some make leaks, some are difficult to kill. Look out for opponents like the shower of tacks which, of course, you can't kill at all. Special guest appearances by the six-legged Venusian Pipe Spider shouldn't cause too much trouble and the Hard-case Lobster (shoot only fr[illegible] behind) has a cameo role.

If [illegible]'ve suffered too many leaks and still haven't filled the barrels, the water level in the top tank can get critically low. The whole pipeline will begin to flash indicating low water. Get on and fix the leaks quickly – you can still do it but your score is being reduced now. Remember that any baddie will kill you on contact. If the action is getting fierce or you are trapped in a dead-end by the Shower of Tacks – use a workman as a shield. He may get knocked off – but he'll be back.

REGISTRATION

The registration card should be completed and posted (Free Post) to Taskset Limited as soon as possible to register your ownership of the game.

The unique number on this instruction leaflet becomes your Registration Number. Keep it safe.

As a registered Taskset game owner you are entitled to a 10% discount on your next game purchased direct from Taskset.

WELCOME TO LEGENDARY TIMES OF ROBIN HOOD

The Sheriff of Nottingham has kidnapped Maid Marian and locked her in the East Tower. He will only release her when the outlaw Robin Hood surrenders to him. Gallantly, Robin sets out through Sherwood forest to Nottingham Castle to free his love, oblivious to the inevitable dangers that lie before him. Once he has crossed the moat and entered the castle the game begins, he must fight his way past the guards and mediaeval animals protecting the castle. Only by fast reflexes and accurate manoeuvring do you stand a chance of rescuing Maid Marian.

MUSIC BY JON-PAUL ELDRIDGE

OR KEYBOARD

CONTROLS:

JOYSTICK OR KEYS

Press O to change the options and redefine the keys.

You can choose if you want a background in the game, this does not affect the gameplay. The speech and music may also be turned on or off.

JOYSTICK	ACTION	KEYS
Left	runs left	Z
Right	runs right	X
Up	jumps or climbs up ladders	]
Down	ducks or climbs down ladders	\
Fire	shoots an arrow	SPACE

You will need skill and quick reflexes to survive in the dangerous castle complex. Watch out for the guards who shoot bolts at you with their crossbows, you can duck or jump to avoid them, or even run away. If you get hit you will lose vital HEALTH points. These start at 99 and if they fall below 00 you are a dead man! There are tablets lying around which will increase your HEALTH points if you can get them.

You must collect all the hearts around the castle and then go to the East Tower to save Maid Marian. However, to make progress through the castle you have to get the keys needed to operate the mechanical mediaeval lifts which elevate you to different sections of the castle.

Made in England

This program including code, graphics, music and artwork are the copyright of Codemasters Software Co. Ltd. and no part may be copied, stored, transmitted or reproduced in any form or by any means, hired or lent without the express permission of Codemasters Software Co. Ltd.

SUPERSPORTS
The Olympic Challenge

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

Disk

Insert disk into drive. Type **LOAD"*",8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Spectrum 48K

Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum +3

Disk

Use the **DISK LOADER** as normal.

Amstrad

Cassette

Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

Disk

Insert the disk into the drive, label size up. Type **!CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

As varied and as bizarre a collection of unique sporting events as you are ever likely to find. Have you got a good enough eye to be a 'crack shot'; the nerve to attempt the 'devil dive'; the strength to 'smash slates'; the accuracy to shoot the 'cross bow'; and finally (and unbelievably) triumph over an 'underwater assault course'?

Instructions

After loading the commentator will introduce the game and you will be asked how many players to participate. Up to four players can play against each other. You will then each be allotted a face and you can type in your names.

You will then be asked if you want to play all the events (y/n). If you press **Y** you will go through all the events in turn, in proper tournament fashion. If you press **N** then you can pick any of the five events to practice.

Event Instructions

Crack Shot

You have one and a half minutes to shoot as many targets that appear in the alley, as you can. Move the sight around the screen using **UP/DOWN/LEFT/RIGHT** and **FIRE** when over a target. Keep an eye on your bullets because after every salvo of six shots, you will have to reload your gun. Don't shoot the alley cats or you will lose points!

Scoring

Static board	- 1 point each hit + 2 if blow to bits.
Moving target	- 2 points each hit.
Thrown objects	- 5 points.
Alley cat	- Lose 5 points.

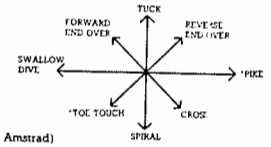
Dare Devil Dive

Each player has three attempts at this event. You decide how high you want to jump from (40ft. - 400ft.), by pressing **UP** to go onto the next higher level. At the chosen height **FIRE** will start the dive. On the way down you must display as many positions or spins etc. to gain style points.

At the same time you must keep your shadow over the water to gain accuracy points. Also wind can blow you off target! You control your position over the water by moving left/right/up/down, display positions etc. are achieved by pressing the **FIRE** button and moving the joystick in any direction.

Display Moves

(Fire button pressed)



* (Not Amstrad)

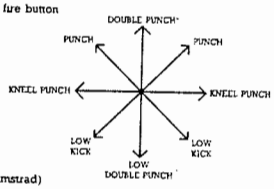
Scoring

Tuck	- 5	Spiral	- 10
Reverse end over	- 10	Toe touch	- 5
Pike	- 5	Swallow	- 5
Cross	- 8	Forward end over	- 10

Slate Smash

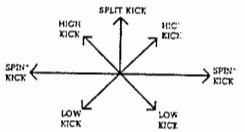
You only have one minute for this all-action speed event. A sumo wrestler on each side of you will hold up slates at various heights, it is your task to pick the best move to smash them. You will gain extra points for harder moves, e.g. HIGH KICK and bonus points if you smash two slates in one move!

Without fire button



* (Not Amstrad)

Fire button pressed



* (Not Amstrad)

Scoring

MOVE	POINTS (1 Smashed)	POINTS (2 Smashed)
Low Kick	1	-
Kneel Punch	1	-
Punch	1	-
Double Punch	2	4
Low Double Punch	2	4
High Kick	2	-
Spin Kick	2	-
Split Kick	3	6

(Not Amstrad)

Cross Bow

There are 3 distances to shoot: 150ft, 200ft, 250ft. You are allowed 2 bolts at each distance and all should be fired in 1½ minutes.

Firstly you have to load the bow, do this by moving the joystick **LEFT** and **RIGHT** to increase the string tension. At the right tension, press **FIRE**.

You now control the sight over the enlarged target. When aiming, take into account the effect of the gravity and current wind direction which is displayed right of the target. The minus sign indicates the wind blowing from right to left.

Press **FIRE** and watch the bolt in flight.

Scoring

Bullseye	- 40 points
1st Band	- 20 points
2nd Band	- 10 points
3rd Band	- 5 points

Under Water Assault Course

Swim the length of the course as fast as you can, collect the gold coins and swim through the tyres to gain points. Keep a sharp eye on your air and dodge the stinging jelly fish.

Avoid the varied underwater obstructions and watch out for mines.

Giant clams, octopus and thick seaweed will hold you up.

Scoring

You will score a time bonus and point for each coin collected and each tyre you have swum through.

Press **FIRE** to pick up coins and move up to the surface to breathe that good sea air.

Keyboard controls

Q	- Left
W	- Right
P	- Up
L	- Down
O/SPACE	- Fire
H	- Pause

Spectrum Version Only

To change between keyboard and joystick.

Press **H** to pause the event then press

1	- keyboard
2	- Kempston
3	- Cursor (5/6/7/8/0)
4	- Interface II

For your choice, then press **H** to continue.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

SUPERSPORTS
Die olympische Herausforderung

LADEANLEITUNG

CBM 64/128

Kassette

Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette

Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD"*",8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 48K

LOAD"" eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 128K/+2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Spectrum +3

Diskette

Den **DISKETTENLADER** in der üblichen weise benutzen.

Schneider

Kassette

Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengerats drucken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Diskette

Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **!CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Eine Sammlung von bizarren und abwechslungsreichen Wettkampf-Sportarten, die auf diesem Gebiet Ihresgleichen sucht. Sie brauchen Adleraugen, um zu den Meisterschützen zu gehören, reißfeste Nerven beim Todessprung, genialen Kraftaufsatz beim Zerschlagen der Ziegel, Präzision beim Anlegen der Armbrust und als Höhepunkt zum Abschluß langen Atem beim unvorstellbarsten aller Wettkämpfe: dem gefahrvollen Unterwasser-Hindernis-Schwimmen.

Anleitung

Anschließend an das Laden stellt der Kommentator das Spiel vor und erfragt die Anzahl der Spieler. Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten. Daraufhin erhält jeder Spieler ein Gesicht und kann seinen Namen eintippen.

Im Anschluß daran werden Sie gefragt, ob Sie in allen Disziplinen starten wollen (Y - Ja; N - Nein). Wenn Sie **Y** drücken, werden all Disziplinen der Reihenfolge nach in echter Mehrkampf-Manier durchgespielt; drücken Sie **N**, kann jede der fünf Disziplinen zum Trainieren gewählt werden.

Anleitung zu den einzelnen Disziplinen

Crack Shot – Meisterschießen

Einerhalb Minuten haben Sie Zeit, um eine möglichst hohe Trefferquote beim Abschießen aller Zielobjekte zu erzielen, die in Ihrer Schußbahn auftauchen. Unter Verwendung von **LINKS-/RECHTS-/OBEN /UNTEN**-Steuerung können Kimme und Korn auf dem Büdschirm hin- und her bewegt werden. Nach dem Anlegen auf das Ziel **FIRE** drücken. Behalten Sie Ihren Munitionsstand im Auge, denn nach jeder Salve von 6 Schuß muß nachgeladen werden. Ballern Sie nicht auf die schnurrenden Schußbahn-Streuner, die Alley Cats, denn dafür gibt's Punktabzug!

Punkte

Static Board (unbewegliche Zielscheibe)	- 1 Punkt pro Treffer 2 Punkte für Zerschießen.
Moving Target (bewegtes Ziel)	- 2 Punkte pro Treffer
Thrown Objects (geworfenes Objekt)	- 5 Punkte
Alley Cat (schnurrender Schußbahn-Streuner)	- 5 Minuspunkte

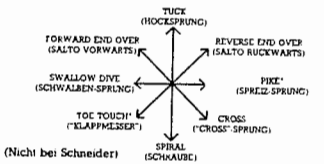
Dare Devil Dive – Todesspringen

Bei diesem Wettkampf hat jeder Spieler drei Versuche. Ihre Sprunghöhe (40ft. - 400ft; ft. = Fuß) bestimmen Sie, indem Sie mit der **UP**-Taste bei jedem Mal Drücken eine Stufe höher stellen. Haben Sie die gewünschte Höhe erreicht, wird durch Drücken der **FIRE**-Taste der Sprung ausgelöst. Der Sprungstil wird bewertet; also beim Springen möglischt viele verschiedene Figuren, z.B. Drehungen ausführen, um Punkte zu sammeln.

Gleichzeitig muß sich der Schatten des Springers ständig über dem Wasser befinden, wobei die Sprunggenauigkeit bewertet wird. Vorsicht, denn der Seitenwind kann Ihnen dabei sehr zu schaffen machen! Der Springer kann durch Rechts/Links/Oben/Unten steuern über dem Wasser in Position gehalten werden. Kunstfiguren können mithilfe derselben Steuerungen plus Drücken der **FEUER**-Taste ausgeführt werden.

Kunstsprung-Figuren

(mit gedrückter Feuer-Taste)



* (Nicht bei Schneider)

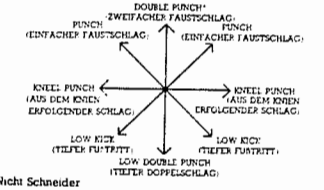
Punkte

Hocksprung	- 5	Schraube	- 10
Salto Ruckwarts	- 10	Klappmesser	- 5
Spreiz-sprung	- 5	Schwalben-sprung	- 5
"Cross"-sprung	- 8	Salto Vorwarts	- 10

Slate Smash – Ziegel Zerschlagen

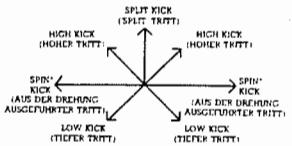
Dieser Wettbewerb bedeutet Action und Reaktion total - insgesamt haben Sie nur eine Minute Zeit. Von zwei Sumo-Ringern eingerahmt, die Ihnen auf den unterschiedlichsten Höhen Ziegel hinhalten, müssen Sie sich für den jeweiligen Schlag entscheiden, mit dem Sie den Ziegel am besten zertrümmern können. Für einen technisch schwierigeren Schlag gibt es Zusatzpunkte, z.B. HIGH KICK; aber auch wenn zwei Ziegel mit einem Schlag zerschlagen werden, gibt es welche.

Feuertaste nicht gedrückt



* Nicht Schneider

Bei gedrückter Feuer-Taste



* Nicht bei Schneider.

Punkte

SCHLAG/TRITT	PUNKTE/1 ZIEGEL	PUNKTE/2 ZIEGEL
Tiefer Tritt	1	-
Aus dem knien erfolgender schlag	1	-
Einfacher Faustschlag	1	-
Zweifacher Faustschlag	2	4
Tiefer Doppelschlag	2	4
Hoher tritt	2	-
Aus der drehung ausgeführter tritt	2	-
Aus der drehung ausgeführter tritt	3	6

Cross Bow – Armbrustschießen

Geschossen wird auf drei Entfernungen - 150ft, 200ft, 250ft. Es stehen zwei Pfeile pro Entfernung zur Verfugung und das Schießen sollte innerhalb von einerhalb Minuten abgeschlossen sein.

Zuerst muß der Bogen geladen werden. Dazu 'ruckeln' Sie den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS**, um die Bogenspannung zu vergrößern. Wenn die richtige Spannung erreicht ist, **FIRE** drücken.

Danach stellen Sie Kimme und Korn auf das vergrößert abgebildete Ziel ein. Beim Peilen müssen Schwerkraft und Wind mit einberechnet werden. Die Windanzeige befindet sich rechts von der Zielscheibe. Ein Minuszeichen bedeutet, daß der Wind von rechts nach links weht.

Drücken Sie **FIRE** und verfolgen Sie das Flugverhalten des Pfeils.

Punkte

Bullseye	(Zentrum)	- 40 Punkte
1st Band	(innerer Ring)	- 20 Punkte
2nd Band	(zweitinnerster Ring)	- 10 Punkte
3rd Band	(drittinnerster Ring)	- 5 Punkte

Under Water Assault Course – Unterwasser-Hindernis-Schwimmen

Um Punkte zu sammeln, müssen Sie die Strecke so schnell wie möglich zurücklegen, unterwegs die Goldmünzen aufsammeln und durch die Reifen schwimmen. Passen Sie auf, daß Ihnen nicht der Sauerstoff ausgeht und lassen sie sich nicht von den schmerzhaften Quallen erwischen.

Sie treffen auf die unterschiedlichsten Unterwasser-Hindernisse, denen Sie ausweichen müssen; seien Sie besonders vor Minen auf der Hut!

Riesen-Venusmuscheln, Kraken und dichter Tang versperren Ihnen den Weg.

Punkte

Es gibt einen Bonus für die Zeit und pro aufgesammelter Münze und durchschwommenem Reifen je einen Punkte.

Münzen können durch Drücken der **FEUER**-Taste aufgehoben werden. Tauchen Sie von Zeit zu Zeit auf, um Ihre Lungen mit frischer Seeluft aufzutanken.

Tasten

Q	- Links
W	- Rechts
P	- Oben
L	- Unten
O/LEERTASTE	- Feuer
H	- Pause

Nur bei Spectrum

Umschalten zwischen Tastatur und Joystick:

Zunächst zur Spielunterbrechung **H** drücken, danach je nach Wunsch folgende Tasten-

1	- für Tastatur
2	- für Kempston
3	- fr Cursor (5/6/7/8/0)
4	- für Interface

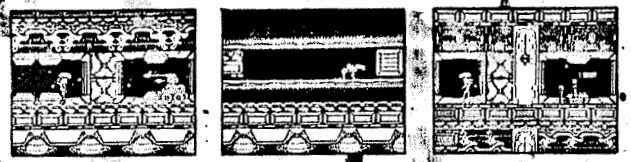
Zum Weiterspielen nochmals **H** drücken.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1988 Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

SURVIVOR

Floating somewhere in space, circling a long-dead planet, is a huge spaceship loaded with all sorts of life from a thousand worlds. The ship is dark, strange, and powerful, with sufficient energ[illegible] the [illegible]ric of the universe. Its masters own technological [illegible] and all imagination, and their utterings are the law for thousa[illegible] over the galaxy. Nevertheless, these powerful creatures have [illegible] problem.

Somwhere inside the enormous structure, scrabbling [illegible] raw veins or crawling around the hibernation chambers and control rooms, creeping along the moving walkways, a solitary creature is fighting for its own survival and that of its kind. The creature is the end product of a million years worth of evolution in a dying world. Extremely clever, with fully developed savage instincts, with steel-hard muscles, and diamond-hard eyes, this creature resists the domination of its masters.



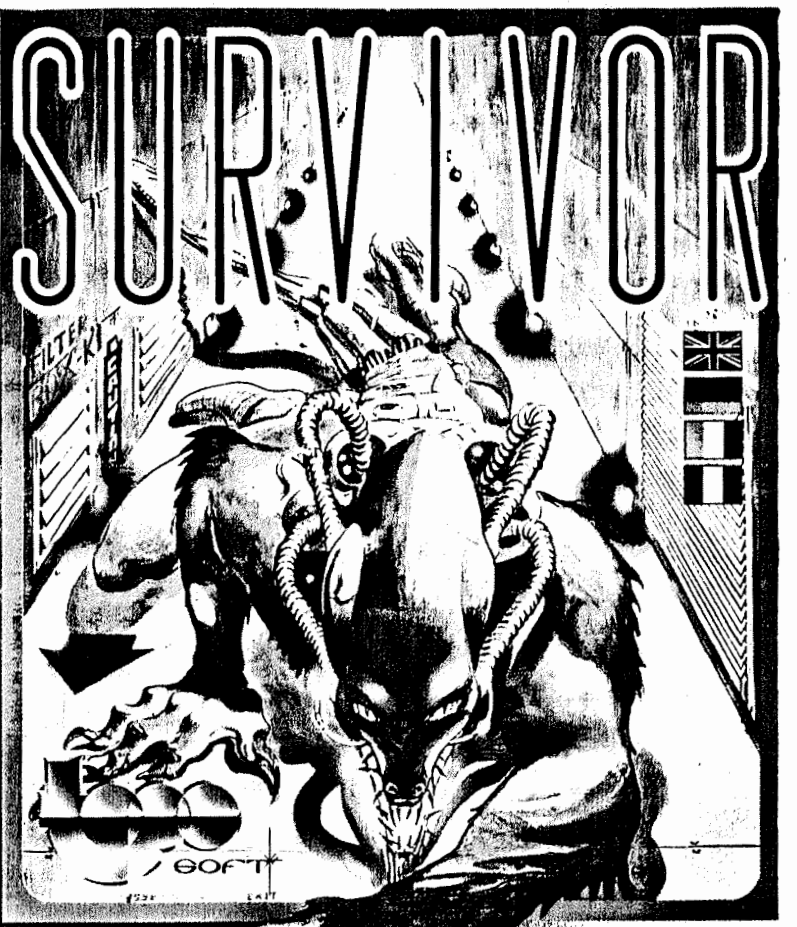
SCREEN SHOTS FROM SPECTRUM VERSION.

5 013442 533833

© 1987 TOPO SOFT.
Manufactured and distributed under license from Topo Soft by U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

FOR USE ON AMSTRAD CPC COMPUTERS

SURVIVOR



FOR USE ON AMSTRAD CPC COMPUTERS

Copyright subsists on this program. Unauthorised [illegible] performance, copying or re-recording, [illegible] exchange or repurchase scheme in any [illegible]

SURVIVOR

THE GAME

The object of the game is to perpetuate the race by introducing ten pods in the incubators which can be found all over the ship. The alien has an energy level which slowly decreases. The only way to restore the energy level is dropping the pods in the incubators, or else devouring the little engineers to be found on board the ship. The creatures can defend themselves spitting paralysing acid, or hiding in air vents, etc.

The ship consists of 142 areas divided in four zones, which are joined by doors or air vents. Each zone has various levels, which are entered by lift. To enter a lift, a door, or a vent, you only need to place yourself in front of it, and ducking.

The power of the creature's jumps can be increased by ducking before jumping. The acid can be spat over a longer distance simply by keeping the **FIRE** key pressed down longer.

Keep in mind that not all the creatures on board the spaceship are necessarily unfriendly, but they might become nasty if you provoke them.

LOADING

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

CONTROLS

The game can be played with the keyboard or a joystick.

	KEYBOARD	JOYSTICK
Left	O	←
Right	P	→
Jump	Q	↑
Duck	A	↓
Spit	SPACE	FIRE
Information	CLR	CLR
PAUSE	DEL	DEL
RESTART	CTRL + ESC	CTRL + ESC

© 1987 TOPO SOFT
Manufactured and distributed under license from Topo Soft by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying and re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

SURVIVOR

NO.1
SWORDS & SORCERY

WHEN DARK CABALLUS HIS COUNCILS LEND US
LET NOT THE RED CLUPEA HARANGUE US
TURN US FROM WHAT SEEMS TREMENDOUS AND
THUS TO ZOBS GREAT TREASURE SEND US.

the MIDAS adventure concept

P.S.S. 452 STONEY STANTON RD. COVENTRY
CV6 5DG. TEL: COVENTRY (0203) 667556

MODUS OPERANDI

SWORDS & SORCERY

INDEX

Item		Page
1	INTRODUCTION	1
2	LOADING	3
3	STARTING UP	3
4	THE CONTROLS	4
5	THE MENU SYSTEM	5
6	PLAYING SWORDS & SORCERY	8
7	TESTING MAGICAL ITEMS	8
8	GETTING AROUND	9
9	SPELL CASTING	10
10	SPELL EXPLANATIONS	11
11	MONSTERS	13
12	TREASURE	16
13	THE DISPLAYS	17
14	MELEE	19
15	SAVING AND RELOADING A CHARACTER	20
16	PAUSE	21
17	EXTRA MODULES	21

© P.S.S. 1985

1. Introduction.

Flubbit the Dull stooped low and peered into the inky blackness at the bottom of the mossy flight of steps. Slime dripped from the ceiling and the whole place looked thoroughly uninviting. He paused a moment on the threshold, unsure of his next move. He thought of the old man in the village who, on his deathbed, had confided in Flubbit the secret of the legendary catacombs of Zob. Flubbit had betrayed the old man, his lust for power and wealth overcoming any sense of right or wrong he may once have had. With a steely scrape which sent a shiver down his spine, he drew his broadsword and stepped down into the gloom.

Something wet and cold brushed his face causing him to start, but he pressed on, his thoughts only for the prizes which lay beyond. ,Slowly his eyes grew accustomed to the strange green light which seemed to come from the rock walls themselves. He could just make out strange shapes at the limit of his vision, and was startled when he thought he saw one of them move. All at once he came upon a large ironclad door, slightly ajar. A faint scent of attar was wafting through the chink between door and frame. Flubbit, bracing his foot against the wall, placed his fingertips into the gap and eased the door open.

Flubbit stepped inside, and was startled to find the door closing behind him. 'Too late to think about turning back now', He thought grimly.

Before him a long corridor stretched away into the gloom, the walls smoothly hewn into the rock. He grasped the hilt of his weapon more tightly and advanced, alert for any signs of movement ahead. After a few moments, the corridor turned sharp right and Flubbit peered carefully around the corner.

Finding the way clear, he boldly strode round the corner and made his way deeper into the labrynthine corridors, stopping only to peer down the turnings which appeared at intervals to left and right. After a short time, he became more confident, rounding bends without even checking what lay beyond. Until, that is, he suddenly found he was no longer alone.

To his surprise, his gaze was met by an old man, with long age-bleached whiskers.
'Greetings Stranger', the old man said.
What can I do now? thought Flubbit desparately.
'Er, Hello?', He tried, somewhat uncertainly.

The old man beamed at him and raised his right hand. An aura of electric blue, coruscating power seemed to gather at his fingertips. Flubbit stood mesmerised as the glow changed from blue through orange to a baleful red. Flubbit could see the old man still smiling at him through the angry glow.

'Die you slimy little seeker of the armour of Zob' cried the old man, still leering, and with a careless toss of his wrist, the glow became a deadly fireball hurtling towards the transfixed Flubbit the Dull.

After only a second, Flubbit's charred bones clattered to the floor, his last memory was of the old mans' face grinning maniacally at him. It was somehow familiar .....

WHEN DARK CABALLUS HIS COUNCILS LEND US
LET NOT THE RED CLUPEA HARANGUE US
TURN US FROM WHAT SEEMS TREMENDOUS AND
THUS TO ZOBS GREAT TREASURE SEND US.

Hail Adventurer! Welcome to the ever expanding world of MIDAS, the incredible new experience for enthusiasts of the quest. The events in which you are about to participate have never before been implemented with such realism. For the very first time, the computer plays the part of your eyes. It maintains a constant view of the catacombs as you walk around (unless you find yourself in the dark or are blinded!). Your view of the adventure world is smoothly animated to give the impression of a cartoon film. The other characters that you meet are also smoothly animated in full 3-D, as are the various animals which wander the corridors.

There are treasure rooms to plunder, caverns to explore, pits to avoid, and a host of other exciting things to see and do. Not everyone will pursue the same goals, but many will search for the priceless Armour, fashioned in distant antiquity by the Master Armourer, Zob.

Not all the beings you come across will be as unfriendly as the sorcerer we met in the introduction. In fact, many will go out of their way to help you on your quest, and others can be bribed, threatened or cajoled into revealing their knowledge of the dungeon. You will soon learn to recognise from afar the characters you want to meet, and those better avoided!

Also to be found are many objects and artifacts which can help or hinder the adventurer. Each item should be examined warily, it helps to keep an eye on your strength and spell power whilst handling unknown objects. Some items, if handled for too long, will quite simply kill you! Other things you can pick up will give you tremendous powers, and the ability to deal with all but the most deadly of foes. Generally speaking, items to be found in any given portion of the dungeon will give you power appropriate to the experience you have gained in coming that far.

Just as different people will wish to follow different quests within **Swords & Sorcery**, so their characters will develop differently. For this reason the player has the facility to choose his or her name at the start of the game. As you progress and accumulate items and riches, you have the facility to save the current state of your character to tape, thus minimising the upset caused by the loss of a dearly loved character.

Characters can be as varied as people are, with different abilities, personalities and experience. If you cast a lot of spells, then your characters ability with magic will improve, but only at the expense of your fighting skills. In the

beginning, it will probably pay you not to specialise too much, because a magic user who's no good in a fight won't last very long when the going gets tough.

There will always be occasions when you have no choice but to fight; perhaps you will be cornered, or perhaps you just enjoy a bit of swordplay. The combat sequences (MELEE) may seem a little complicated at first but will soon get the hang of it. Basically you will select an attack and a defence to use and your opponent will do the same. The computer works out and tells you the result each time you trade blows. If you like you can ignore the details and get on with a bit of spell casting. Alternatively there is much to be gained from changing your attack and defence in response to your opponents choice.

Wounds heal in time, and there are safe places to hide whilst you recover, but don't let yourself starve.....

Space saving techniques have also been employed to considerable advantage in the storage of the creature images. For instance, if you multiply the number of images (around 600 of them) by their size, you arrive at a figure which is larger than the available memory inside your computer, and that is only the graphics! (Please don't call us, it's our trade secret!).

We hope the foregoing has given you a taste of a few of the many amazing facets of MIDAS. Read on for a more detailed explanation of how to operate the game.....

2. Loading.

Make sure your Spectrum and tape player are set up according to your Spectrum manual, ensure the tape is rewound and use the command: **LOAD" "**. When the opening menu appears at the bottom of the screen you are ready to play.
There are two copies of **Swords & Sorcery** on the tape; one on each side.

Use RUN "" on Amstrad versions

3. Starting up.

When the game has finished loading you are presented with the opening menu. Pressing the **8** and **0** keys move you left and right along the menu. Pressing **9** selects the leftmost entry, which is highlighted in a different colour. The menu gives the following options:

DEFAULT GAME. LOAD GAME. NEW CHARACTER.

DEFAULT GAME takes you straight into the game using the default player character, Flubbit the Dull. Select this option if you don't want to load an old character or customise a new one. Then press select to start play.

LOAD GAME This restores a previously saved character and game position. When done, press select (**9** key) to start play. Remember to set your character tape to the correct counter reading. If a loading error occurs, try again.

NEW CHARACTER This creates a new character with initial abilities different from Flubbit depending on what you choose to specialise in and what equipment you buy. Upon selecting this option the following things happen:

1. You are asked to type in a name for your character, up to 16 characters long. This will be that characters name for the rest of his life.

2. The TRAINING menu appears.
   You now have 14 days in which to train with one or more of the 12 Masters. Their names appear on the menu. Move along to the one you want and press select. A brief message describing what you learn appears. By noting which skills are improved by which masters you can (with subsequent characters) control exactly what your initial skills are. HINT — spend a day with YAMA if you want to live more than once.

3. When your 14 days are up you move to the armoury to purchase your equipment. You start with 40 Dragons Teeth (the local unit of currency). The ARMOURY menu consists of a list of items which you can buy. Move along to the item you want and select it. You will be kept informed of how much cash you have left. When you have all you need, select EXIT. This (or running out of teeth) will take you into the game. HINT — The armoury keeper is a bit slow to count the cash!

In all cases the last thing you see before starting the game is the single option START GAME on your menu. Gird up your loins and prepare for battle. Then press select.

4. The Controls.

There are only 6 keys to worry about when playing **Swords & Sorcery** as most of your commands are menu operated. It is strongly recommended that the keyboard be used to play **Swords & Sorcery**.

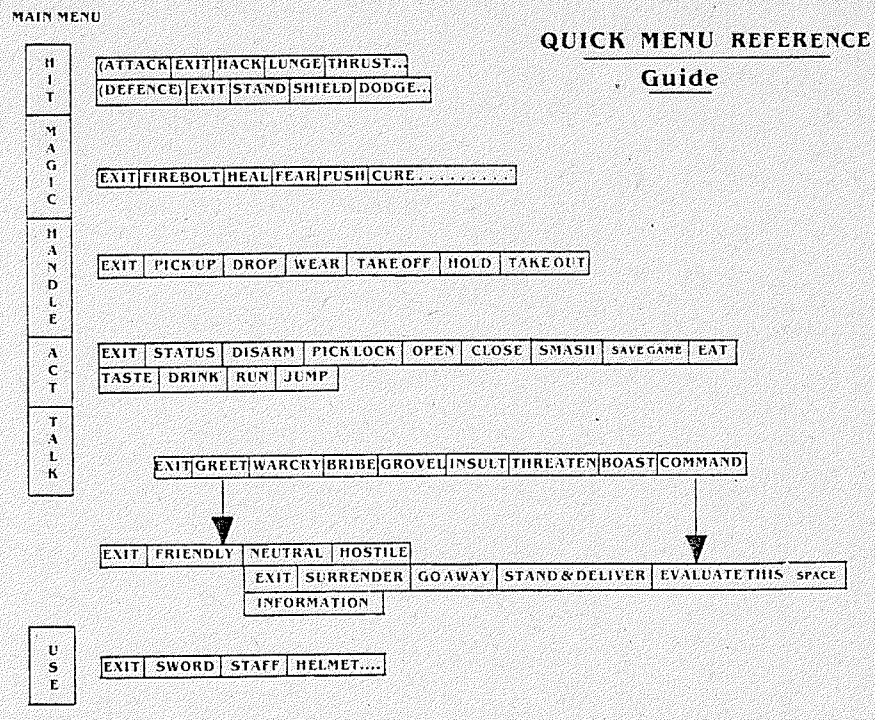
The keyboard controls are:

1 - TURN LEFT
2 - MOVE FORWARDS
3 - TURN RIGHT

8 - MOVE LEFT ON MENU
9 - SELECT CURRENT ENTRY/FIRE
0 - MOVE RIGHT ON MENU

The rest of the keys are reserved for text input on the few occasions when this is necessary (entering passwords etc.).

5. The MENU System.



Unlike most adventures you will not spend ages typing in all the permutations of TAKE THE SWORD OFF THE TABLE in order to get the machine to understand. Almost all of the permitted actions are available from the MENUs which appear at the bottom of the screen. The MENU consists of a list of actions or objects to act upon, the left most of which (the current menu entry) is selected when fire is pressed. For example, to pick up an object, first select **HANDLE** on the MAIN MENU, by using the MENU RIGHT key to move **HANDLE** to the left edge of the screen (it is then lit up in a different colour) then press

The **HANDLE** menu then appears, giving you the options **PICK UP, DROP, WEAR, TAKE OFF, HOLD** & **TAKE OUT.** Select pick up and a list of the objects in front of you which can be picked up appears. Select the object desired.

The same system applies to other actions. For example to **TAKE OUT** a sword from a chest, **SELECT HANDLE, TAKE OUT**, the chest desired (there may be

more than one) and then the **SWORD** desired. Now select **PICK UP** the object desired (in this case a SWORD). It will be put in your inventory and the main MAIN MENU will reappear.

MENU DESCRIPTIONS

The MAIN MENU

HIT. MAGIC. HANDLE. ACT. TALK. USE.

HIT -This brings up the ATTACK and DEFENCE menus (one after the other) thus allowing you to change your current attack and defence. It will also initiate combat if there is a monster in front of you. If there is nothing to hit at, the "**NO TARGET**" message will be flashed up.

MAGIC -This brings up the MAGIC menu - a list of the spells available to you. Selecting the spell desired will cause it to be cast.

HANDLE -This brings up the HANDLE menu, each function brings up object list menus as required.

EXIT. PICK UP. DROP. WEAR. TAKE OFF. HOLD. TAKE OUT.

EXIT -Return to main menu.
PICK UP -Pick up an object from a list of things in front of you.
DROP -Select an object from your inventory to drop.
WEAR -Select an object from your inventory which is wearable.
TAKE OFF -Select an object from those you are wearing (it remains in your inventory).
HOLD -Take an object from your inventory into your hand. Return whatever was held in the inventory.
TAKE OUT -First select the object to take out of, and then the object to take out. The object is added to the inventory.

All of these options can be EXITed at any stage, and can thus be used to look at what is where without actually performing the action. Now back to the next main menu operation.

ACT -This brings up the actions menu:

EXIT. STATUS. DISARM PICK LOCK. OPEN. CLOSE. SMASH. SAVE GAME. EAT. TASTE, DRINK. RUN. JUMP.

EXIT -Return to top menu.
STATUS -Display various bits of status information.
DISARM -Attempt to disarm a suspected trap on a chest.
PICK LOCK -Attempt to pick lock on chest.
OPEN -Select a closed object to open.
CLOSE -Select an open object to close.

SMASH -Use your weapon to break the lock and open a chest. Easier than using PICK LOCK & OPEN but...
SAVE GAME —This saves the data for the game in its current state. (See Saving and reloading a game for full details.)
EAT -Eat currently held object.
TASTE -Taste contents of currently held bottle.
DRINK -Drink contents of currently held bottle.
RUN -Obviously this makes you RUN. Useful for moving in a hurry! Only lasts a maximum of 5 seconds.
JUMP -This causes you to jump up and forwards. It can be used to cross pits, jump on top of tables etc. Jumping is a skill which you can improve with practice.

TALK -Brings up the TALK menu.
Each of these options will cause a suitable sentence to be generated and "spoken" to the monster in front of you. Your speech will be printed on the text display in black. The monster's reply will be printed in red. Other effects are detailed below.

EXIT. GREET. WARCRY. BRIBE. GROVEL. INSULT. THREATEN. BOAST. COMMAND.

GREET -This gives you access to the greet sub-menu: EXIT. FRIENDLY. NEUTRAL. HOSTILE.
EXIT -Back to main menu.
FRIENDLY -A friendly greeting.
NEUTRAL -A polite but not grovelly meeting.
HOSTILE -A distinctly impolite greeting.
WARCRY -This causes a suitable battle cry to issue forth.
BRIBE -This brings up your inventory menu and allows you to select an item with which to attempt to bribe your foe.
GROVEL -This generates a suitably placative sentence.
INSULT -Use this to insult your enemies.
THREAT -Threats can be effective in frightening monsters.
BOAST -Subtly different from threat.
COMMAND -Gives access to the command menu.

The COMMAND MENU is used to command your foes to do something.

SURRENDER -Monsters must either have surrendered or been bribed before they will help.
GO AWAY -If the monster can AND feels like it he will trundle off.
STAND & DELIVER -This one is fun but don't expect the monster to be carrying the crown jewels. Often.
EVALUATE THIS -Asks the monster to give a valuation of what you are holding. They sometimes lie (badly). Useful for later bribes.
INFORMATION -Asks the monster to give you a clue or hint of some kind.

Last on the main menu is USE:

USE -USEing a magical item attempts to invoke its most powerful features. Only the most powerful artifacts respond to this command.

6. Playing Swords & Sorcery.

Like all 'genuine' role playing games the real aim is to play as well as possible and to enjoy playing. However for those who feel the need to achieve something in life there are many quests within **Swords and Sorcery**. To complete Level 1 you must find and identify the four parts of the lost Armour of Zob and take them to the Hall of Ascension. There are three other items required which are well camoflaged. Clues to this and several other quests will have to be found. Completion of the lesser quests is generally rewarded, and though it is not essential to complete them, the rewards will help in the main quest.

A large part of the game is finding out what you can and cannot do. The modus operandi give a brief description of the universe you will find yourself in, but not a full one. Much has been left for you to find out for yourself. A good measure of how you are progressing is to note how the monsters address you (when they are being polite!). They will name you by your ranking in one of three fields of achievement.

a) SWORDSMANSHIP:

ADVENTURER
FIGHTER
WARRIOR
KNIGHT
LORD

b) MAGICAL ABILITY:

HUMAN
HUMANOID
MAGE
MAGICIAN
WIZARD

c) Working this one out is up to you.

To achieve your aims you will have to overcome as many foes as possible by combat, magic or negotiation, and collect only the best treasures which are to be found. There are many hundreds of objects littered around. These will have to be tested and the best of them identified.

7. Testing Magical Items.

There are basically three ways of identifying items.

1. The Crown of magic detection. This will give you a sign if an item is magical in nature.

2. If you can persuade a monster to be friendly you can ask him (or her) to value whatever you are holding. The monster may not know!
3. Try holding, wearing and using the item and judge for yourself what it does and how well it does it.

POTIONS can also be identified **TASTE**ing. Each potion has a distinctive, not necessarily pleasant taste.

Talking to monsters — Loose talk costs lives!.

You can attempt to talk to a monster at any time it is visible. (It is a bit of a waste of time during MELEE). Only if a monster is relatively non hostile will it engage in serious conversation, although many monsters enjoy a few insults or warcries prior to battle. Wandering monsters are more likely to chat than room monsters, and exactly what you are carrying, what you have been doing recently and many other things will affect the monsters reaction.

8. Getting around — Practice makes perfect.

Movement is by using the keys **1**,**2**,**3**. Forward moves your character forwards, left turns him to the left and right turns him to the right. The turn commands can be made a little before the junction or door is alongside the character thus giving you a little more control, so if you want to turn HOLD DOWN the turn key. You will continue to move forward to line up with the next door, corridor or 'hole section' of wall and then turn. Your speed is affected by what you are carrying and certain spells.

OBSTACLES — If in doubt, **JUMP**!

There are a number of things which you cannot move across or through (apart from walls).

PITS appear only when it is too late. You have however an innate ability to sense them (although this is not entirely effective at first). They can be crossed by **JUMP**ing (after some practice). Failing to make it over a pit, or standing on top of a pit trap invariably results in falling. This can be identified by the world rushing past upwards, followed by a splat and everything going black. Pits are always fatal so remember where they are when you find them.

FURNITURE —large chests and tables often get in the way. They are not very easy to jump over. Due to the habit of adventurers of taking anything that is not bolted down, the furniture is bolted down.

MATTER TRANSMITTERS — ZAP.....WOOOSH.....ZAP
The map display shows only one quarter of the level of dungeon you are currently exploring, invisible matter transmitters transport you between the 'quadrants'. It is up to you to find these 'gates' and use them to your advantage. They can be a little troublesome.

SHIFTING WALLS — Shift yourself!
In some of the deeper regions of the dungeon, large blocks of stone (walls) sometimes move about. It is best to keep out of their way. It is usually possible to get past them with a little patience and coordination.

MAGICAL BARRIERS
These appear as vertical bands of coruscating colour, blocking the passage. Spells will pass through them, but your character will not. They can be used to your advantage.

DOORS
Large black areas on the walls. Move forward when facing one and it will open. They do not tend to be locked.

TRAPS
As well as being guarded by monsters, many of the rooms, and treasure chests are guarded by traps. There are a large variety of traps which you may find, varying from a simple pit opening up under your feet, to opening a chest causing an unpleasantly nasty monster to appear behind you. You can attempt to use your thievish skill **DISARM** to disarm a chest. If you fail you will certainly set it off. Room traps you will have to learn to avoid.

DEALING WITH CHESTS
When confronted with a locked, possibly trapped chest full of goodies you wish to extract, there are basically two ways to proceed. Use **DISARM** to disarm it and **PICK LOCK** to unlock it. Then **OPEN** it, and **TAKE OUT** whatever is inside. Alternatively use **SMASH** to smash it and then **TAKE OUT** the contents. Failing to pick a lock (or disarm a trap) will destroy your characters confidence in his thievish abilities for a while. Going around smashing up chests is definitely un-thievish!

9. Spell casting.

Your character can cast spells at any time so long as he has enough spell power. Casting spells costs spell power, and you will see your spell power indicator go down when a spell is cast. Spell power is recovered over a period of time. The maximum spell power you can have and the number of different spells available to you both increase as your spell using experience increases. Practice makes perfect. You will start off with just the first few spells available.
To cast a spell, select **MAGIC** on the main menu, and a menu of the spells available to you will come up. Select the spell desired.

Various monsters also have spell casting abilites as you will find out. It is useful to learn to identify the visual effect of each spell, as the magic thrown at you will often help to identify exactly what your opponent is.
There are some forms of magic which are not available to the player (for example, dragon breath and telekinetic crush). These are briefly described after the spell explanations.

Fortunately (for you) magic does not automatically take effect. It must first overcome the natural resistance of the target. Whether the spell succeeds or fails depends on the power of the spell, the power of the monster, and a little bit of luck.

Note that some monsters are totally immune to particular spells (e.g. fire dragons are not affected by firebolts) and some of the most powerful are totally immune to all magic (Beware you magic users). There are even one or two monsters which reflect any spells cast at them back on the caster.

10. Spell explanations — in order of power.

(**M** indicates some monsters will use this spell against you).

FIREBOLT (M) — A small blast of magical fire which will burn some of your foes. It does about the same as a hefty sword blow (from an inexperienced swordsman).
RANGE — Line of sight.

HEAL — Will heal damage done to you by your opponents. Prevents death. You can only use this on yourself. It will not increase the maximum amount of damage you can take, only accumulated experience will do this.
RANGE — Personal.

FEAR — If your opponent fails to resist this spell he will be stricken with fear and run away.
RANGE — Line of sight.

CURE — This cancels the effects of PARALYSIS, BLIND and SLOW all of which may be used against you.
RANGE — Personal.

PUSH — This will push a foe back a few paces, despite any immunity to magic he may have. It is useful for avoiding hand to hand combat.
RANGE — Line of sight.

ELECTROBOLT (M) — Like firebolt this is a damage causing spell. Your opponent is struck by a mini-lightning bolt. It does more damage than a firebolt and takes more points.
RANGE — Line of sight.

WEAKNESS (M) — An opponent who fails to resist this will have His/her strength permanently reduced to about three quarters of its previous level.
RANGE — Line of sight.

PARALYSIS (M) — Failure to resist this spell will result in the target being rooted to the spot, and generally unable to move his/her legs.
RANGE — Line of sight.

DODGE — A spell which increases the users ability to dodge blows, thus making him harder to hit. It adds to the effects of any armour being worn. It has a limited duration.
RANGE — Personal.

UN-POISON — This spell will neutralise any poisonous substance imbibed, ingested or injected into the user, preventing it from doing any more damage. (Poison damage is spread over a period of time).
RANGE — Personal.

FREEZE (M) — The third of the damage spells, freeze is more powerful than firebolt and electrobolt. It does more damage.
RANGE — Line of sight.

STRENGTH — This spell temporarily boosts the strength of your character, making his/her blows do more damage, and making parrying more effective.
RANGE — Personal. DURATION — 1.5 MINUTES

PEACE — This spell decreases the hostility of an opponent, making a friendly encounter more likely.
RANGE — Line of sight.

WALL — This powerful spell conjures a block of stone immediately in front of the player, and can be used to block a corridor completely. The block remains in place so long as the caster stays in the quadrant and does not use another WALL spell.
RANGE — 10′. DURATION — Until dispelled.

ESCAPE (M) — This allows the user to teleport himself away from danger. The place of arrival is random, but will usually be in a corridor in the same quadrant. Useful in real panic situations.
RANGE — Personal.

BLAST (M) — The most devastating of the damage causing spells, blast will take the target three quarters of the way towards death, (if he fails to resist). The amount of damage done is thus not fixed, but is dependent on the power of the monster.
RANGE — Line of sight.

DEATH RAY (M) — This spell kills anything that is not already dead, if it does not manage to resist its effects.
RANGE — Line of sight.

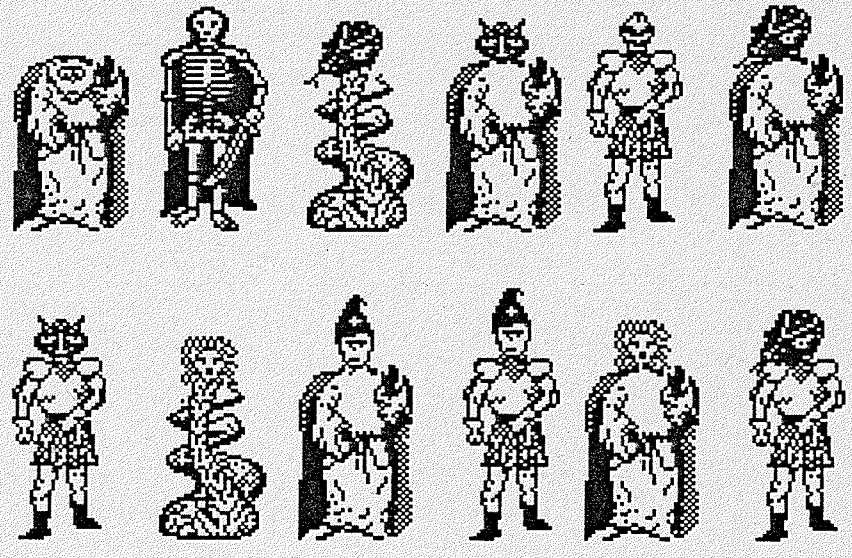
DRAIN — This spell reduces by half the targets fighting skill, making it much harder (often impossible) for it to hit you.
RANGE — Line of sight.

BARRIER — This creates a magical barrier which prevents monsters from

passing through, but allows you to continue to cast spells at the monster. The barrier is only one corridor width wide.
RANGE — 10′. DURATION — Until dispelled.

11. MONSTERS.

A SELECTION OF YOUR OPPONENTS



(H-T-H-C = Hand to hand combat).

COMMON MONSTERS — Some monsters are found throughout the dungeon albeit with different degrees of power and capabilities. Common monsters are:

ARMOURED WARRIORS — Warriors come in three types, those which wield a single sword, those with a sword and shield and worst and toughest, those with two swords. Warriors are almost wholly hand-to-hand combat orientated.

MAGES — There are two sorts of mages, the lesser and greater varieties. They are visually identical and the greater is recognised by the fact that he uses more powerful spells. Mages disdain hand-to-hand combat and will always attempt to keep their distance and cast spells. Due to the fact that they do not wear armour or carry much equipment they also move quite quickly.

SKELETONS — Skeletons are largely mindless; they have been magically animated to attack anyone they meet. There are two varieties, those with swords and those using sword and shield, which are usually slightly tougher. Skeletons are purely H-T-H-C orientated.

SPECIFIC MONSTERS — LEVEL ONE

SPITTING SNAKES — The spitting snake is a large snake that both spits blobs of poison at opponents and also has a poisonous bite. It will avoid H-T-H-C and attempt to keep back and spit at you.

CATMAN — The catman is a ferociously brave cat headed humanoid wielding a sword. Catmen prefer H-T-H-C and are enormously greedy for bribes.

CAT WARRIOR — These are the elite warriors of the catmen race. They generally fight with two swords, and their armour makes them a difficult opponent. They also suffer from enormous greed.

FIREY SNAKE — The firey snake is a ferocious snake formed fire spirit. Fire snakes breathe fire which is highly destructive to ones possessions. Fire snakes avoid H-T-H-C preferring to breathe fire from a distance. Needless to say they are not affected by firebolt spells.

SERVANTS OF SET — These unwholesome snake-man hybrids are the result of the activities of the Priests of Set. They are highly magical and generally unpleasant. Their bite is poisonous.

WARRIORS OF SET — Relatives of the Servants, these creatures have followed the path of the warrior rather than the mage.

REVENANT GUARDIANS — These unfortunate creatures were once adventurers like yourself. They have been bound into perpetual service as guardians, and though their flesh has long since rotted away their powers remain strong. Beware lest this happens to you! They are not quite identical to skeletons.

NAGA SPIRITS — Naga Spirits are human headed snakes from Indian mythology. They have poisoned bites and know a little magic. They are mostly hostile and very greedy. Watch out for them!

VIPER — The viper is the least dangerous of the snakes encountered, it neither spits poison, nor breathes fire; it does have a poisoned bite so it is not entirely innocuous.

ZOMBIE — A zombie is an animated human corpse; it is always hostile and wields a sword. Since they are already largely dead, killing them can be difficult. Female zombies are not uncommon.

LEVEL TWO

Up to now things haven't been too bad. Now the gloves come off!

BIGFOOT — The Bigfoot, or Sasquatch as it is sometimes known, is a strange giant-sized creature. Its attack is its kick which not only injures the victim but boots him away from the Bigfoot. The Bigfoot likes nothing better than to play football with any adventurers met.

GIANTS — Giants are tall, strong and not necessarily handsome. They are usually hostile. Due to their great strength it is ill advised to let them hit you too much. Warning! There are three types of giants; they all look the same, they are not!

HOUNDS OF HELL — Hounds of Hell are evil canines with the ability to breathe fire. They are quite happy to engage in H-T-H-C. Not Nice! AVOID!

ICE PHANTOM — Ice Phantoms are skeletal creatures from the depths. They avoid H-T-H-C preferring to freeze the victim from a distance. P.S. They hate adventurers!

TIGER — Now what can be said about Tigers? Let's see... they bite and claw and have been known to eat men! Well, they are not as bad as some of the denizens of the depths, which is probably a good thing.

MINION — The Minion is a monstrous devotee of the Death Gods. It attacks with claws and bite, all of which is poisonous. Run away!

OGRE — The Ogre is a lesser giant being less powerful in general. Ogres are not known for their intelligence and like Gold. Handle with care.

TITAN — A Titan is a very intelligent giant who knows magical spells. Sometimes known as 'Magnes Bane', the Titan is a very strong and fearsome opponent. Exit stage left running flatout!

TROLLS — Trolls are mostly slimey creatures who prefer to live in damp vaults. They eat anyone they meet. Preferable to Titans which they superficially resemble.

WEREWOLF — The Werewolf is very much as represented in folklore as a large and unduly ferocious wolf. Not to be mistaken for Hounds of Hell unless you like being burned alive!

WOLF — The Wolf is neither as bad as the Werewolf or the Hounds of Hell. All in all that has to be a major advantage.

12. Treasure.

Thus far you have discovered that many foul and evil beings guard the catacombs of ZOB. Now you will discover what they guard within the dark and dusty vaults.
IN the various chambers you will find, in addition to the creatures, a large range of objects both enchanted and mundane. Particularly of interest are the various components of The Armour Of Zob which you are questing for. In addition there are gold and platinum monies to add to your wealth.
Most important are the various enchanted items which will assist in your attempts to defeat the guardians.

SWORDS — There are a variety of magical swords to be be found. Enchanted swords hit the monsters more easily. Some creatures may only be injured by special enchanted weapons.

SHIELDS — Shields are useful to help parry attacks and prevent opponents injuring you. Certain rare shields provide protection against spells and special attacks.

STAVES — There are a variety of staves, most of which are magical. A staff is a magical device which is designed only for magicians (i.e. those specialising in magic) and is of little value to a warrior.

BROOMS — Brooms are very useful for sweeping floors. It is recorded that some rare brooms are magical.

SPEARS — A magical spear is a useful weapon in all respects. A few rare spears have additional special properties.

HORNS — Horns function in various ways, they can be very useful.

HELMETS — Magical helmets are very rare, of great value and an aid to wearers.

BOTTLES — Bottles contain all manner of things; wine, water, magical broths etc.

GEMS — Certain gems store spells within and are of great value to warriors.

RINGS — There are many varieties of enchanted rings; some of middling value and some of great puissance. But which one to wear?

FIGURINES — Certain figurines may be found; some may be enchanted. Their purpose and value are obscure.

CROWNS — One of the most useful magical devices is the Crown Of Detecting Magic. It will identify enchanted items.

AMULETS and PENDANTS — Such items normally do not function directly but act passively to modify the outcome of certain events.

THE BOOK OF ZOB —

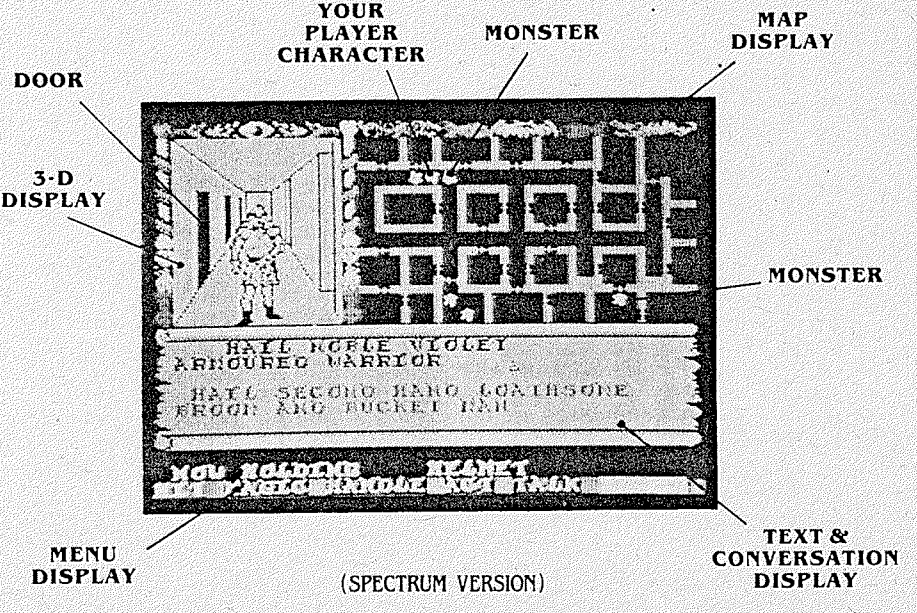
Know, Oh Traveller,
That even shouldst thou find
And gather each and every part of
The Armour of Zob: Thy Quest
Shall be as naught if thou have
Not also the Book of Zob.

ARMOUR — Within the vaults it is possible to find enchanted armour to ward off the attacking blows of your adversaries.

CLOAKS — "Every traveller knows where his magical cloak is!"

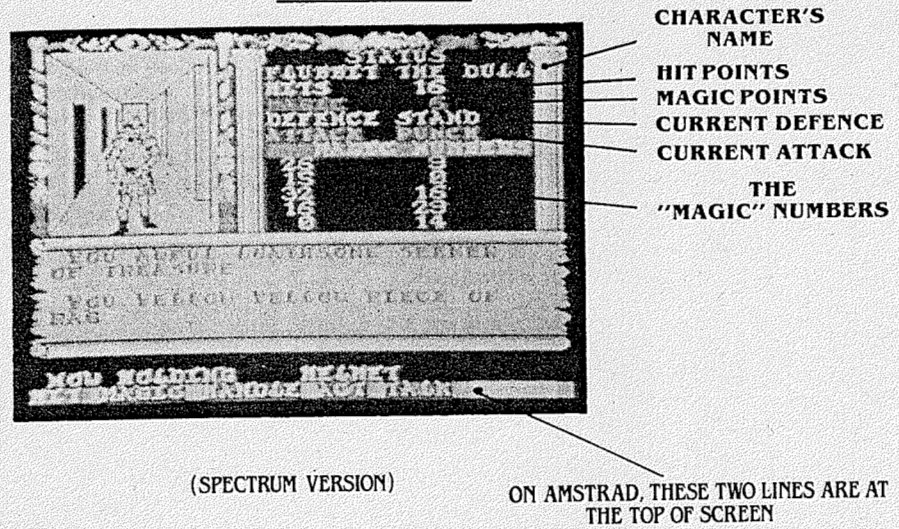
CAVEAT — 'Caveat' is Latin for Beware! During recent times Zob has also distributed a number of harmful or flavoured enchanted items within the vaults. Be on your guard!

THE MAIN DISPLAY



(SPECTRUM VERSION)

STATUS DISPLAY



13. THE DISPLAY.

The display is divided into 5 areas:

The 3-D. DISPLAY in the top left hand corner of the screen shows what your character can see in front of him as he moves around and fights.

The MAP DISPLAY in the top right shows your position and facing on the map and that of the monsters currently active. Note that the monsters in rooms which you have not yet entered are not displayed. During **MELEE** or when the **STATUS** action is performed the map changes to the **STATUS DISPLAY**.

The **STATUS DISPLAY** has two different formats. The top half always shows your characters current status. The format is:

TOP LINE —	Either STATUS or MELEE depending on whether or not combat is in progress.
SECOND LINE —	Your characters name.
THIRD LINE —	e.g. **HITS 29** This is the amount of damage you can take before dying. It will go down when you take damage but slowly regenerates.
FOURTH LINE —	e.g. **MAGIC 15** This is your magic power level. You expend these points when casting spells. They also regenerate.
FIFTH LINE —	e.g. **ATTACK HACK** This shows your currently selected attack.
SIXTH LINE —	e.g. **DEFENCE DODGE** This shows your currently selected defence.

The bottom half of the status display shows one of two things. When you are in MELEE and there is another monster in front of you it shows the HITS, ATTACK and DEFENCE of the monster. At all other times it shows the "MAGIC NUMBERS". These are numbers representing your skill levels in various fields. It is up to you to work out which one corresponds to what and use this knowledge to help identify magic items by observing their effect.

THE TEXT DISPLAY
This displays the name of the location you are in, any spoken text, and sundry other text messages.

THE MESSAGE DISPLAY
This consists of the two lines above the MENU. (AT TOP OF SCREEN on AMSTRAD,) It is used during melee to tell you what is going on. It also gives the results of outgoing and incoming spells. If nothing else is going on the name of the Item you are holding is displayed.

THE MENU
This is the bottom line.

14. Melee.

Melee (hand to hand combat) occurs whenever there is a hostile monster who wants to fight in front of you, or when you opt to fight by selecting **HIT**.

The sequence of events is as follows:

1) A text message "PREPARE FOR BATTLE" appears on the text display.

2) The STATUS DISPLAY replaces the map with the word MELEE at the top.

3) The message ROUND 1 appears on the message display.

4) Your attack flashes on the status display.

4) The result of your attack flashes up on the message display.

6) The monsters attacks are flashed and results of each printed.

7) Back to 3) for round 2. And so on. Until death.

The result of any spells you cast appears in the message display as either **FULL EFFECT** or **EFFECT RESISTED**.

When spells are cast at you the type of spell and whether or not you take the full effect are printed on the message display.

Note that there are some 'contact' effects, e.g. poison which occur when certain monsters hit. These are dealt with as spells.

REAR ATTACKS
When you are attacked from the rear or side the message "REAR ATTACK" and the result of the attack are printed on the message display.

Movement in MELEE
When in melee you can only turn at the end of each round. The monster will get a couple of free blows. However, when you earn the defence RETREAT things get easier.

DYING
When your character is killed, you will not have to start all over again. You will see the message "....your life is over. I give you another life" and are sent back to the start location to try again. Your inventory remains as it was before death, but that is not to say there are not dire penalties. We leave you to discover them...

15. SAVING and RE-LOADING a character.

As you will become aware, SWORDS & SORCERY takes a lot of hours to complete. In addition you may want to develop more than one type of character. To help you we have incorporated a LOAD/SAVE feature that stores your character at any point in the game, and allows you to reload it and carry on playing when time permits.

To Save a Character:— Insert a blank tape in your recorder, take a note of the

tape counter reading, set the machine to record. Now go to the ACT menu from the main menu and select SAVE GAME.

NOTE:— Saving starts as soon as you select SAVE GAME, so ensure everything is ready. When saving is complete, the game will restart.

To reload a character: This can only be done at the beginning of a game i.e. when **SWORDS & SORCERY** has been freshly loaded. See **Starting Up** for further details.

16. Pause.

If you wish to freeze **SWORDS & SORCERY** at any point during the game, we have incorporated a **PAUSE** feature. Simply press **SPACE + CAPS SHIFT** (ESC on Amstrad) together. To start playing again press the same keys again. When paused you will note the border becomes green.

17. Extra Modules.

Swords & Sorcery is the first game in the **MIDAS** range of role playing adventure games and one of the main features of the series is expandability and portability.

To enhance both the playing time and flexibility of **Swords & Sorcery** we have designed the following list of products:

The Swords & Sorcery Advanced Players Guide. **Price £4.95**
Not only do you get countless hints and tips on how to get the most from your characters, the **Advanced Players Guide** includes:
1. A large fully illustrated map detailing the entire dungeon including levels 2,3, & 4.
2. A free copy of the level 2 dungeon tape.
3. The A.P.G. guide to Monsters. All the monsters in the entire dungeon are listed and illustrated here with full details on their likes and dislikes. Invaluable for those tricky moments!
4. The A.P.G. GUIDE TO OBJECTS. As with the guide to monsters, everything to be found in the dungeon is listed and illustrated here -including the treasure.
5. A set of **Swords & Sorcery** cassette labels to help you keep a track of your characters.

Coming soon - Phone for details

Level Two. **Price £1.00**
When you have completed Level 1 of the dungeon, you will want to proceed to the next. Includes new monsters, new objects and new quests.

Coming soon - Phone for details

A N L E I T U N G R S X S Y C L O N E

SYCLONE ist ein RSX-Programm (Resident System extention = residente System-Erweiterung), das DREI neue Basic-Befehle zum Basic-Satz hinzugefügt. Da diese Befehle teilweise mit Parametern arbeiten, ergeben sich insgesamt 19 neue Möglichkeiten.
RSX-Befehle müssen mit einem senkrechten Strich als Kennung eingegeben werden. Dieser Strich wird mit SHIFT und "Klammeraffe" (Taste rechts neben "P") erzeugt. Da der verwendete Drucker im deutschen Zeichensatz den ASCII-Wert mit ö belegt hat, kann in dieser Anleitung der Strich nicht gedruckt werden.
Überall dort, wo einem Befehl ein Ausrufezeichen vorangeht, muss der senkrechte Strich eingegeben werden!!

!COPY (BEACHTEN: SENKRECHTER STRICH!!)

!COPY,(0-15)	TEMPO in baud	FUNKTION
!COPY,0	Speed write 0	Programm wird original kopiert
!COPY,1	Speed write 1	" "
!COPY,2	ZIP 0 (3000 b)	" "
COPY,3	ZIP 1 (4000 b)	" "
!COPY,4	Speed write 0	P-Schutz gleichzeitig entfernt
!COPY,5	Speed write 1	" "
!COPY,6	ZIP 0 (3000 b)	" "
!COPY,7	ZIP 1 (4000 b)	" "
!COPY,8	Speed write 0	P-Schutz gleichzeitig hinzu
!COPY,9	Speed write 1	" "
!COPY,10	ZIP 0 (3000 b)	" "
!COPY,11	ZIP 1 (4000 b)	" "
!COPY,12	Speed write 0	Alle SAVEs jetzt 1000 baud
!COPY,13	Speed write 1	" 2000 "
!COPY,14	ZIP 0 (3000 b)	" 3000 "
!COPY,15	ZIP 1 (4000 b)	" 4000 "

Beispiel:
!COPY,6 kopiert ein geschütztes Programm ohne P-Schutz mit 3- facher Geschwindigkeit.

Als Parameter kann eine Zahl oder eine Variable eingesetzt werden. !COPY kopiert zusammenhängende Basic-Programmteile oder Binär-Teile in einem Durchgang, während Dateien, die mit OPENOUT erstellt werden oder Programme, die mit A abgespeichert wurden, in 2K-Blökke kopiert werden (Zwei Blöcke am Anfang). Es ist daher ratsam, erst eine Kassette mit CAT oder SYCLONE-CAT zu katalogisieren, so daß man weiß, was man beim Gebrauch von SYCLONE erwarten kann. Das Aufrufen von !COPY löscht den Basic-Speicher.

ZIP-Geschwindigkeit

Die vorhin genannte Geschwindigkeit ZIP 0 und ZIP 1 erlaubt das Abspeichern von Programmen mit zwei hohen Geschwindigkeiten, nämlich 3000 und 4000 baud, das ist die drei- bzw vierfache Geschwindigkeit von Speed Write 0. In den meisten Fällen kann mit normalen Computer-Kassetten die Geschwindigkeit von 3000 baud genutzt werden. Für die Nutzung von 4000 baud sind meist hochwertige, unbespielte Kassetten (Metall) notwendig. In beiden Fällen spielt aber eine regelmäßige und vorsichtige Reinigung, als auch eine gute Justierung des Tonkopfs, eine Rolle. Man sollte allerdings davon ausgehen, daß die mit höheren Geschwindigkeiten abgespeicherten Programme, alleine schon wegen der abweichenden Tonkopf-Justierung, auf fremden CPCs nicht ohne READ ERRORs einlesbar sind. Man sollte daher

zusätzlichen Kopie in 1000 baud oder weniger (Minimum sind 700 baud) versehen.

Der CPC dekodiert die Ladegeschwindigkeit automatisch.

P-SCHUTZ

Man kann ungeschützte Programme beim Kopieren mit einem P-Schutz versehen, indem man Parameter 4-7 benutzt. Mit Parameter 8-11 wird ein vorhandener P-Schutz automatisch entfernt.
Zu beachten ist, daß Binär-Dateien zwar nicht P-geschützt werden können, dennoch können Probleme auftauchen, wenn Binär-Dateien mit den Parametern 4-7 kopiert werden. Auch hier ist es ratsam, vorher die Kassetten mit CAT zu überprüfen.

!CAT (BEACHTEN: SENKRECHTER STRICH!!)

!CAT,0 Gibt die Daten auf den Monitor.
!CAT,1 Gibt die Daten auf den Drucker weiter.

Mit !CAT bekommt man eine zusätzliche Information über das Programm. Mit !CAT wird im Header nicht nur gelesen, ob die Datei binär ist in geschütztem Basic oder ASCII, es wird zusätzlich angegeben, an welcher Stelle das Programm geladen wird, wie lang es ist und bei Binär-Dateien wird eine eventuell vorhandene Start-Adresse angegeben.
ASCII-Dateien enthalten solche Angaben nicht.
Mit !CAT wird allerdings nicht kontrolliert, wie beim CAT, ob das Programm Lesefehler enthält.
Wenn !CAT-Angaben unbrauchbar sind, handelt es meist um eine Binär-Datei, die mit Parameter 8-11 "geschützt" wurden.
Es sind allerdings schon Programme im Handel, die andere Schutzmethoden benutzen, da erscheint dann beim Zeichen für die Art der Datei statt %,&,$ ein ' oder ein (oder ein M.

Durch Drücken von ESC wird die !CAT-Funktion beendet.

!LOAD (BEACHTEN: SENKRECHTER STRICH!!)

Dieser Befehl wird ohne Parameter eingegeben. Mit !LOAD wird jedes Basic-Programm eingelesen und ist anschließend LIST-bar. Es kann anschließend mit SAVE abgespeichert werden. Wenn vorher die SAVE-Geschwindigkeit mit !COPY,14-15 eingegeben ist, wird das Programm mit dieser Geschwindigkeit gesichert.

A N T I S Y C L O N E

Man kann Programme gegen Laden oder CATalogisieren durch SYCLONE schützen, indem zusätzlich zum P-Schutz im Dateinamen als erstes Zeichen ein 7-tes Bit gesetzt wird. Dies geschieht mit allen Zeichen ab CHR$(128). Die eleganteste Lösung ist das Einfügen von dem CHR$(128), da es wie ein Leerzeichen aussieht.

Das SAVEn geht dann so vor sich: SAVE"!"+CHR$(128)+"NORDRUND".

FEHLERMELDUNGEN

UNKNOWN COMMAND.. Es wurde ein Befehl eingegeben, der nicht für SYCLONE bestimmt ist.
PARAMETER ERROR.. Es wurde entweder kein Parameter eingegeben, oder der eingegebene Parameter war zu groß.

2) wenn die Gefahr besteht, daß SYCLONE überschrieben wird. Programme, die ganz oder teilweise in den Bereich &A800 bis &BFFF eingelesen werden sollen, braucht man gar nicht zu versuchen.
3) wenn man mit !LOAD eine ASCII-Datei laden will.

READ ERROR..... Kassette zurückspulen und neu versuchen.

ES IST IMMER ZU BEACHTEN, DASS KOPIEN NUR FUER DEN EIGENEN GEBRAUCH HERGESTELLT WERDEN DUERFEN. SIE DUERFEN NICHT VERKAUFT, GETAUSCHT ODER VERSCHENKT WERDEN. SIE WERDEN DADURCH ZUR RAUB-KOPIE.

ZUSATZLICHE TIPS

Bei COMMAND ABORTED:

a) Tonkopf reinigen, nochmal versuchen..... es kann ein Ladefehler sein
b) Das Programm ist mit Anti-SYCLONE geschützt. Wenn !CAT mit der gleichen Fehlermeldung abbricht, ist dies in jedem Fall so. Die Kassette kann nicht mit kopiert oder mit !LOAD geladen werden.
c) Addiere LOCation und LENgth (Länge des Programms) im Direkt-Modus mit ?HEX$(&loc+&len). Ist das Ergebnis kleiner als &A800, dann ist irgendetwas ungewöhnliches auf der Kassette drauf.
d) Im Fall c) kann man folgendermaßen blockweise vorgehen:
   1) Kassette auf den Anfang des Programm-Teiles zurückspulen.
   2) MEMORY &11FF eingeben.
   3) LOAD"":SAVE"name",B,&loc,&len,&exc(Start-Adresse) mit ENTER im Direktmodus eingeben.
   4) Anweisungen am Bildschirm befolgen, nach dem Einlesen eine Sicherungs-Kassette einlegen und Anweisung am Bildschirm befolgen.
   5) SYCLONE muß jetzt bei Bedarf neu geladen werden.

Mit wenigen Ausnahmen können RSX-Programme NICHT bei eingeschaltetem Diskettenlaufwerk genutzt werden, wie man im DDI-1-Handbuch lesen kann. Dies gilt auch für SYCLONE (*Stand Februar 1985*).
SYCLONE kann in der vorliegenden Version NICHT auf Diskette übertragen werden. Auch eine Übertragung mittels TRANSMAT wird nicht erfolgen können.
SYCLONE ist ein reines Programm für Leute, die sich keine Disketten-Laufwerke kaufen wollen oder können und ist in erster Linie zur Herstellung von SPEED-LOAD BACKUPS gedacht.
Zum jetzigen Zeitpunkt sieht der Hersteller keine Disketten-Version vor.

|USCREEN No Parameters

The whole screen will be moved up one line using this command. Lines moved off the screen are lost.

|VIS No Parameters

This will make the screen visible after using the |INVIS command. See |INVIS.

|ZIP One parameter

This is similar to SPEED WRITE except that it offers seven speeds instead of two. These are:

|ZIP,0	1000 baud	|ZIP,1	1500 baud
|ZIP,2	2000 baud	|ZIP,3	2500 baud
|ZIP,4	3000 baud	|ZIP,5	3500 baud
|ZIP,6	4000 baud			

The higher the baud rate the less reliable the recording.

ERROR REPORTS

SYSTEM X will only issue one error report, PARAMETER ERROR, this is issued if you have entered the wrong number of parameters or a parameter is out of range. Other error reports are issued from BASIC. The common ones are:

SYNTAX ERROR ... This is normally caused by omitting the first comma for a parameter after the command

UNKNOWN COMMAND ... This is caused by the wrong spelling of a command or using full stops instead of commas. It can also be caused by SYSTEM X being corrupted in some way.

IMPROPER ARGUMENT ... This is issued if you have not initiated a variable or string before preceding it by the @ character. See General

pride utilities

SYSTEM X

For the
AMSTRAD
CPC 464/664

© 1985 PRIDE UTILITIES LTD
7 Chalton Heights,
Chalton, Luton, Beds. LU4 9UF

System X

NOTES

The instructions for IFLUSH on page 5 are for IFRAME. The instructions for IFLUSH are as follows:

IFLUSH No Parameters

This is used to clear the input buffer to prevent a build up of characters.

```
10 CLS:PRINT "PRESS LOTS OF KEYS"
20 FOR Y=1 TO 5000:NEXT
30 |FLUSH
```

Try this with and without line 30 and note the difference.

S Y S T E M X

INTRODUCTION

SYSTEM X is a resident system extention (RSX) program which adds over 30 extra commands to your AMSTRAD CPC 464 or CPC 664. Due to the compact nature of the code this will take only approximately 3k bytes of RAM still leaving a generous amount of program area.

LOADING

Load the program from cassette with RUN" (CTRL and small ENTER) or from disc with RUN"SYSTEM". When the program has loaded and installed the commands, the normal READY prompt will appear. All other functions of the computer will behave as normal plus you will now have an extra 30+ commands which you can use within your programs.

GENERAL

SYSTEM X uses external commands which are identified by the | (vertical bar) which precedes the name. This is achieved by pressing SHIFT and the @ key. The name can be in lower or upper case and is converted to upper case within a BASIC listing. The syntax is slightly different to BASIC commands in as much as all parameters passed to the RSX must be preceded by a comma. Commands which return values into a variable or string should have the variable or string assigned to a value before using the command. The variable or string should be preceded by an @ character when used as a parameter.

COMMANDS

|CAPOFF No Parameters

This will turn off the CAPS LOCK within a program. All character read from the keyboard will be in lower case.

|CAPON No Parameters

This will turn on the CAPS LOCK within a program. All characters read from the keyboard will be in upper case.

|CIRCLE One or two parameters

This will draw a circle with the centre of the circle at the current position of the graphics cursor. The command is followed by the radius of the circle and is drawn using the current graphics pen.

```
10 MOVE 320,200:|CIRCLE,100
```

This will draw a circle of radius 100 in the centre of the screen.

Ovals can also be drawn with this command by adding a second parameter, in this case the first parameter refers to the horizontal radius and the second parameter refers to the vertical radius.

```
10 MOVE 320,200:|CIRCLE,100,50
```

This will draw an oval of horizontal radius 100 and vertical radius 50 in the centre of the screen.

The maximum size for any parameter is 255.

!CUROFF — No Parameters

This will turn the text cursor off. See !CURON

!CURON — No Parameters

This will allow the text cursor to be displayed on the screen.

```
10 K$=" "
20 PRINT "PRESS ANY KEY ";
30 !CURON:!GETKEY,@K$:!CUROFF                    see !GETKEY
40 PRINT K$
```

!DEPRO — No Parameters

BASIC programs saved with the P option cannot be listed. With this command you can turn off the protection from within the program. Can be used at the start of your program as follows:

```
10 CLS:INPUT "ENTER PASSWORD ",PW$
20 IF PW$="password" THEN !DEPRO:LIST
30 REM Your program starts here
```

When this is saved using the P option then you will only be able to list the program if you know the password. See also !PROTEC

!DPEEK — Two Parameters

This is a double peek. It will return the result of the contents of two consecutive memory locations IN RAM, into an already assigned integer variable. The result will be in signed 16 bit format and follows normal Z80 convention ie low byte first.

```
10 A%=0
20 !DPOKE,&2000,&BB5A                            See !DPOKE
30 !DPEEK,&2000,@A%:PRINT HEX$(A%)
```

Gives BB5A

!DPOKE — Two Parameters

This is a double poke. It will put a signed 16 bit number into two consecutive memory locations in RAM in normal Z80 convention ie. low byte first. See !DPEEK for example.

!DSCREEN — No Parameters

The whole screen will be moved down one line using this command. Lines moved off the screen are lost.

!FILL — One Parameter

This will fill any shape area with the specified pen colour. It will fill an area up to a line which is drawn in the current graphics pen or to a line drawn in the pen being used to fill. Filling starts from the current position of the graphics cursor and is limited by the size of the window.

```
10 !GPEN,3                                       See !GPEN
20 MOVE 320,200:!CIRCLE,100,50
30 !FILL,2
```

This will draw an oval in the middle of the screen using pen 3 and then fill it using pen 2.

!FLUSH — No Parameters

Smooth movement of characters on the screen can be achieved by using the command. It will wait for a frame flyback pulse before continuing.

```
10 MODE 1:LOCATE 1,10
20 FOR X%=1 TO 39:PRINT " ";
30 !FRAME
40 PRINT CHR$(250)CHR$(8);:NEXT:RUN
```

Try this example with and without line 30 and note the difference.

!GETCHAR — One Parameter

This will read from the screen at the current text cursor position and place the result in a string. If the character is unreadable the string is not changed.

```
10 CLS:PRINT "SYSTEM X"
20 FOR X=1 TO 40:LOCATE X,1
30 C$=" ":!GETCHAR,@C$
40 LOCATE X,13:PRINT C$:NEXT
```

This will copy a line from the top of the screen to the middle.

!GETKEY — One Parameter

This will stop the program and wait for a key press. The character assigned to that key will be returned in a string. If the key has an expansion string assigned to it then the first character only is returned. See !CURON for example.

System X

|GPEN One Parameter

This will change the graphics pen. See |FILL for example

|GOVER One Parameter

This will turn on or off the graphics XOR mode to enable you to rub out lines etc. A parameter of 1 will turn it on and a parameter of 0 will turn it off.

```
10 MODE 1:ZR,200
20 |GOVER,0:|CIRCLE,50
30 |GOVER,1:|CIRCLE,50
40 GOTO 20
```

|HELP No Parameters

This will print all the new commands available from SYSTEM X.

|INVIS No Parameters

This will make the screen invisible. The |VIS command will make it visible again. This is used to give the impression of instant printing.

```
10 |INVIS
20 CLS:PEN 2:|HELP:PEN 1
30 |VIS
```

See |HELP

|INVERSE No Parameters

Pen and paper colours are swapped with this command.

```
10 CLS
20 |INVERSE:PRINT "SYSTEM X":|INVERSE
```

|LSCREEN No Parameters

This will move the whole screen left by 1 character in MODE 1, 2 characters in MODE 2 or half a character in MODE 0. Characters moved off the screen are lost.

|MOTOR One Parameter

This will operate or release the relay which controls the cassette motor. A parameter of 1 will turn it on and a parameter of 0 will turn it off. It is more useful on the CPC 664 to allow the use of rewind or fast forward. It could be used to control peripheral devices via the remote plug on the CPC 664.

|PROFF No Parameters

This will turn off the printer function. See |PRON

|PRON No Parameters

Issuing this command will cause all character printing to the screen to be echoed onto the printer. |PROFF will turn this off.

```
10 |PRON
20 |HELP
30 |PROFF
```

|PROTEC No Parameters

With this command it is possible to protect a BASIC program from within that program so that it will destroy itself upon return to the direct command mode. Protection can be removed with |DEPRO. See |DEPRO.

|RPEEK Three Parameters

This command allows you to peek into any ROM. The result of the peek is returned into an integer variable. The parameters are: address, ROM number,@ int var. The ROM number can be 0 for the BASIC ROM or 7 for the disc drive ROM. For peeking into the lower ROM the number can be anything.

```
10 A%=0
20 |RPEEK,&C002,0,@A%
30 PRINT "BASIC VERSION"A%
```

|R
|RESET No Parameters

This will reset the screen to the default mode, inks, border, pen and paper. |R is a shorthand version of |RESET which is easier to use if you cannot see what you are typing.

|RSCREEN No Parameters

This will move the whole screen right by 1 character in MODE 1, 2 characters in MODE 2 or half a character in MODE 0. Characters moved off the screen are lost.

|SHIFT Three Parameters

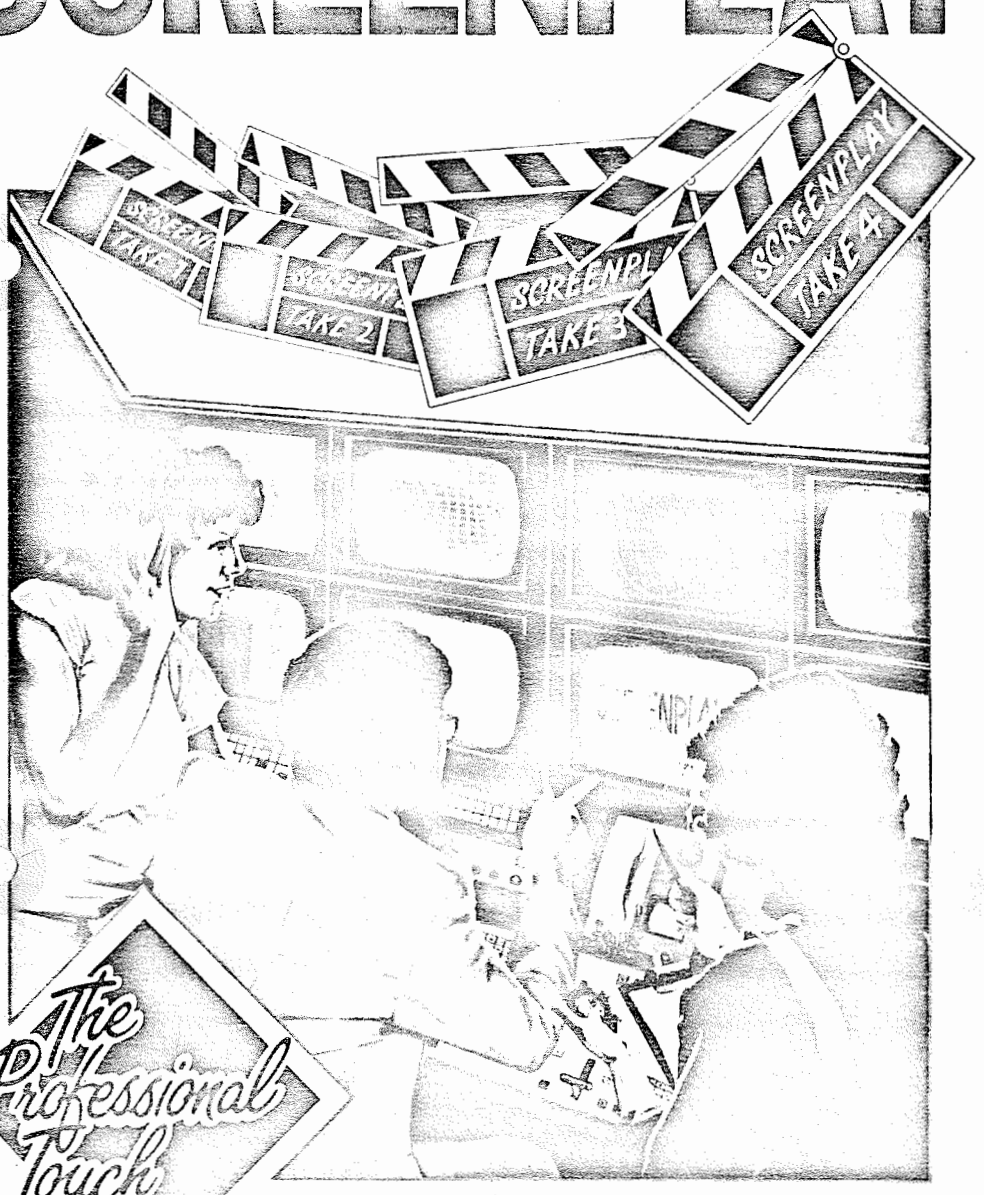
A Block of memory can be moved with this command. It is particularly usefull for saving the current screen in memory. The parameters are: From address,To address,By no. of bytes

```
10 MODE 0:MOVE 320,200
20 |CIRCLE,100:|FILL,15
30 |SHIFT,&C000,&4000,&4000: REM save screen at addr. &4000
40 MODE 1:INPUT" PRESS ENTER TO RETURN SCREEN ",A$:MODE 0
50 |SHIFT,&4000,&C000,&4000: REM move the screen back
```


System X

Screenplay

SCREENPLAY



The Professional Touch

AMSTRAD CPC 464 664

Macmillan Software

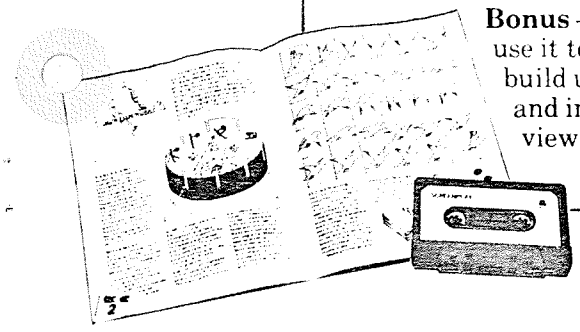
SCREENPLAY

Have you ever wanted to shoot your own film or make a TV programme? Screenplay provides a unique opportunity to try your hand.

THE BOOK
Discover the inside story of authentic TV and film production techniques. Find out the tricks of the trade and how they work.

EASY-TO-USE SOFTWARE
Create and animate your own movie characters, invent dialogue, design scenery, add sound effects, compose a soundtrack. Put all your 'takes' together to make an exciting programme – just like the professionals!

Bonus – If you have a video recorder use it to save the day's shooting, build up a full length programme, and impress your friends with a viewing.



Macmillan Software

USING THE SOFTWARE

Use Screenplay to create your own video productions. Before trying it out, read through these instructions.

The software has five parts, WORDSHOT to create and edit the storyline and dialogue; SOUNDTRACK to compose and edit the music to accompany the production; ACTION to create and edit your animated characters and props; SCREENSHOT to create and edit your scenery and TAKE 1 to build up your production, shot by shot and to present the first performance.

HOW THE SOFTWARE WORKS
The software always works in the same way. At the bottom of the screen is a series of boxes or words, and above these is a picture frame and an area inside it. The boxes or words, represent choices that you can make. One of these is brighter than the others (this is called **highlighting**) and may be chosen. The area inside the picture frame is your working area for creating all the parts of your production. Each choice represents the different tools and techniques that you can use to help you.

The picture or word inside each box helps you to understand its use.

LOAD in the software and your opening screen, will appear. To begin with, the left hand box will be highlighted. To change the highlight to the next box press [SHIFT] and [→] together. If you press these keys again, the highlight will change one more position to the right. To change it to the left press [SHIFT] and [←]. Experiment with this. To actually choose one of these options, press [SHIFT] and [COPY]. **Don't do this yet**. If you choose one of these choices, what your choice represents is shown below.

THE SOFTWARE
Go first to the MAIN MENU and then into the script department, WORDSHOT, and then through each of the other departments in the order they are presented. The layout of the instructions that follow is to give you the opening set of choice boxes at the bottom of the screen and then notes on how to use each of them.

OPENING MENU

FILM	To see the premier of a production you have already created.		SAVE	To save to tape all your work on SCREENPLAY. Load it back later to complete it or to see it again.
	To go on to the MAIN MENU.		LOAD	To load in from tape some previously saved work.
general	landscape	portrait	To change the colours you can use throughout the software.	

MAIN MENU

Choose these to go to

WORDSHOT	SCREENSHOT	ACTION	SOUNDTRACK	TAKE 1	OPENING MENU

WORDSHOT

In this department, you can create **storyboards** or **dialogue**. A storyboard is used to introduce a production or to develop the story. It resembles the way that silent movies put words up on the screen to let you know what is happening. What you have is an electric typewriter with some special features. You can write in *italics*, by choosing the correct box, or in large letters, or you can change the colour of the ink or the paper. You can write upwards and even backwards!

Try it out and use all the special features.

If you want to create dialogue, rather than a storycard, type in your speech as you would on a storycard. When it is presented as dialogue it scrolls across the screen line by line. You can create 10 storycards or pieces of dialogue.

However, you may use them repeatedly in the final production.

Your storycards have 8 lines on them and you can fit 36 letters on each line. Plan them out on paper before going to the computer.

WORDSHOT

Starting from left	Choose this box	To see this	Notes
		See below for details	To create your storycards or dialogue. **This changes slowly.**
	SAVE		To save to tape all your current storycards or dialogue.
	LOAD		To load back from tape previously saved storycards or dialogue.
	EXIT		To go back to the MAIN MENU
	page		Choose this to work on the next page. **The numbers change slowly.** You can have 10 pages of words, and present these as storycards or as dialogue.
	normal	italic	Choose this to change from normal script to *italic* and back again.
	ink		Choose this to change the colour. Keep choosing to change again.
	paper		Choose this to change the colour. Keep choosing to change again.
	normal	large	To change from ordinary size to double size letters and back again.
	cursor	cursor	Choose this to change the direction for your writing. Keep on choosing it to get all the possible directions.
			To clear the screen.
	EXIT		To go back to

Use the cursor keys to move the starting point of your work.

Use DEL to rub out a letter.

ENTER key takes you on to the beginning of the next line.

SCREENSHOT

This department of the software is for you to create the fixed screens and scenery for your productions. You can have one scene, for example the front view of a castle, or a room inside.

When you use SCREENSHOT first design your scenery on a piece of paper using a grid like the one already drawn in WORDSHOT. Each square on the grid can have one ink colour and one paper colour.

First draw the outline of your scenery using yellow ink on a blue background.

You can draw freehand, or straight lines or squares, triangles and circles. All of these may be drawn using a thick or a thin pencil. When your outline is complete, fill in and colour to complete.

First paint the insides of any closed shapes. To fill in other areas, use the SET choice and colour in each square on your grid with the correct ink and paper colours. It colours in round your outlines.

When you have finished your scenery save it to screen 1. You do not have to give it any other name.

SCREENSHOT

Starting from left	Choose one of these		
(1)	scene 0 To change to scene 1 and back again. Scene 0 is a blank screen. Screen 1 you use to create your scenery.	 See below for details (A)	 To clear the screen.	To go back to the MAIN MENU.
(A)	pen	rubber	To change from a pen to a rubber. When you are drawing this means you either draw a line or rub out lines. You change back by choosing this again.
	thin	thick	To choose the thickness of the line you can draw, or rub out.
	trace		To draw in freehand. A cursor is on screen. Move it in the correct way to draw your shape. When you have finished press ENTER.
	line		To draw a line. A cursor is on screen. Move it in the correct way to draw your line. When you are finished press ENTER.
	shapes		See below for details (B).
	fill		To colour in a shape already drawn. Move the cursor inside your shape. Press ENTER and the shape is automatically coloured. Be careful not to leave holes in your shapes for the paint to escape.
	ink		To change the colour of the ink. Keep choosing this to see all the colours. Don't let your ink colour be the same as your paper colour!
	paper		To change the colour of the paper. Keep choosing this to see all the colours.
			To go back to (1)
(B)	box triangle circle		To draw these shapes. A cursor is on screen. Move it to get a shape that is the right size and orientation. When you have finished, press ENTER.
			To go back to (B)

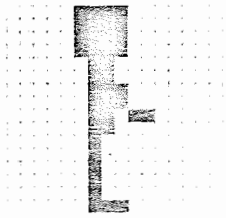
To move the cursor use the number keys on the right. To make it move faster, press [illegible] and these key together.

ACTION

In this department you create the characters and props that go into your final productions. You can design a single grid character like a car, a plane or a cloud, or a double grid character like a walking man or a horse. You can also re-design the border squares that surround the Screenplay screen.

You may create up to eight characters in this way and then see them move on your final screen. Each grid created in this way is called a **sprite**.

This is the basic grid for designing your characters on screen and you can fill it in square by square:



Animate your characters like this:

Grid 1 Grid 2

This is how he appears on the screen at the side of your grid and on the final production.

Plan your work first. Draw up a 16 × 16 square grid and pencil in before you work on the computer.

ACTION

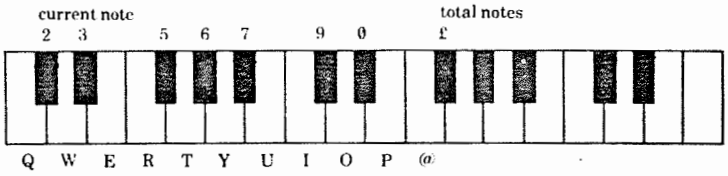
Starting from left	Choose one of these				
(1)	sprite 0 Choose this to work on another sprite. Keep choosing it to go through all the eight sprites.	sprite To design or change a sprite. See below for more details (A).	border To design or change the border. See below for more details (B).	EXIT To go back to the MAIN MENU.	
(A)	right / left	To work on Grid 1 (left) or Grid 2 (right) of an animated character. If you want the character to flash, design your character on the left and leave the right blank; if you want your character to be a constant sprite, copy the left grid onto the right. If you want animation, make the two grids different.			
	copy	Copies the design on one grid onto the other grid.			
	pen / rubber / glass	To change the cursor in the grid from a pen to a rubber to a transparent piece of glass. Move the cursor round the grid with the cursor keys ← ↑ → and ↓.			
	ink	To change the colour of your sprite.			
	To reflect your shape in a vertical line.	To reflect your shape in a horizontal line.	To invert your shape.	To rub out your shape and start again.	To go back to (1)
(B)	pen / rubber / glass	To change the cursor in the grid from a pen to a rubber to a transparent piece of glass. Move the cursor round the grid with the cursor keys ← ↑ → and ↓.			
	install	To put your new border design throughout the program.			
	ink	To change the ink colour on the border design.			
	paper	To change the paper colour on the border design.			
	To reflect your shape in a vertical line.	To reflect your shape in a horizontal line.	To invert your shape.	To rub out your shape and start again.	To go back to (1)

SOUNDTRACK
In this department you create the musical soundtrack for your productions.

Use this part of the software to compose (or copy) **simple** tunes to be played in your productions. They can introduce a storycard, announce a new character or simply provide the mood for a scene.

You can create **4** pieces of music. However, you can use them on more than one occasion in your final production.

SOUNDTRACK



This is the SOUNDTRACK keyboard. Press [1] to see how to get the higher notes, and the same key to come back again. Above the keyboard are two headings, to show which note is current at any time, and the total number of notes you have written so far in a tune.

Starting from left	Choose one of these			
(1)	tune 1 Choose this to work on the other tunes, 2, 3, and 4 and then back to 1. Each tune can have 63 notes in it.	listen To hear all of a tune.	To put notes into a tune. See below for more details (A).	EXIT To go back to the MAIN MENU.

	listen	To hear your tune from the current note to the end.	
	record on	record off	As you play each note on the keyboard it will sound. If record on is chosen each note will be recorded as you play it and the longer you hold the key down, the longer is your note. If record off is chosen you hear the note but it is not recorded.
	rhythm	Press the [ ] or [ ] keys and your first note will play. Wait for the right pause then press one of these keys again and the next note will play. The computer records these pauses thereby storing the rhythm.	
	delete	Choose this to rub out the current note.	
	forward	Choose this to go forward one note.	If you want to insert or delete some notes use these commands to go to the correct place. If record on is highlighted you can insert new notes with your tune. Choose delete to rub out notes.
	backward	Choose this to go back a note.	
		To delete a whole tune.	
	EXIT	To go back to (1)	

TAKE 1

This is the editing and production department of Screenplay. You put together your productions shot by shot and you can then change it or save it to video.

You have 10 shots in each shooting. A shot can either be a storycard or film scene. A storycard can be accompanied by music.

A film scene consists of any of the eight sprites you can create, all with their own starting positions, movement and finishing position; accompanying music, the scenery for the action and any dialogue or story line that you need.

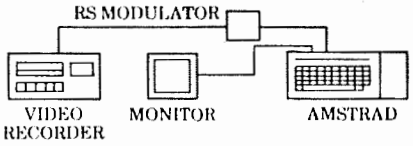
The final shot pauses for a while when it is finished so that you can pause on your video recorder if you are recording the production. This enables you to get a smooth join when you continue the adventure in your next production and build up a feature length film.

To connect your Amstrad to a video you need an RS modulator to convert the output.

To make a video recording

Set up your equipment as shown in this diagram:

UNPLUG YOUR EQUIPMENT FROM THE MAINS WHILE SETTING UP



1 Switch on.
2 Choose a channel on your video that you normally don't use.
3 Tune this video channel until you get the Amstrad signal. If you have difficulty, find your ITV channel. Now find BBC1 and continue turning in the same direction. Fine tune your video to get the best pictures.
4 Now load in your software and put a video in the recorder. You are ready to record your first production.
5 Play your video recording back through your TV as normal.

TAKE 1

Starting from left	Choose one of these			
(1)	FILM — To see the first rushes of your production, shot by shot.	To sequence your production and to choose the storycards, dialogue, music, and sprites for each shot. See below for more details (A)	To clear the screen.	EXIT — To go back to the MAIN MENU.
(A)	shot	Choose this to work on the first shot of your production. Choose it again to go on to the next shot.		
	time	Choose this to set the minimum time for your shot to be on screen. Keep choosing it to increase this time up to 60. If your action ends before this time (in seconds) there will be a pause. Use it to time storycards or to keep the audience in suspense.		
		To choose a storycard or some dialogue for the current shot. Keep choosing it to select the correct page. If you have a sprite or scenery in this shot your words will appear as dialogue scrolling below the scene. If there are no sprites or scenery, your words will appear in a storycard.		
	1	To choose either the coloured screen (screen 1) or a blank screen (screen 0) for the current shot.		
		To choose the tune to accompany the other parts of the current shot. Keep choosing it to select the correct tune.		
		Choose this if you want to put sprites in to this shot. See below for details when you choose this (7)		
	FILM	To see the current shot with words, scenery, music and action that you have chosen.		
	EXIT	To go back to (1)		

TAKE 1 (continued)

Ⓑ	sprite 0	Keep on choosing this to select the current sprite for this shot. You can use as many of the eight sprites as you wish, each with their own start and end positions, and their own movement in between. Use link to position a sprite in the end position of a previous shot – you don't have to choose its start position again.
	link	Choose this when you are using the same sprite in two different shots and you want the end position in the first shot to be exactly the same as the start position in the second shot. The start position in the second shot for the sprite comes up automatically. Move the sprite and then press [ENTER] for its end position.
	start	Choose this to set the starting position of the sprite in a shot. Your sprite appears flashing on screen. Move it to the correct starting position with the cursor keys ←, ↑, → or ↓. Then press [ENTER].
	end	Choose this to set the end position of the sprite in a shot. Your sprite will be flashing at its start position. Move it to the correct end position with the cursor keys ←, ↑, → or ↓. Then press [ENTER].
	FILM	To see your sprite move on the screen. If the start and end postions are not correct, change them, by choosing them again and moving with the cursor keys and pressing [ENTER].
	EXIT	To go back to Ⓐ.

After you have loaded in the software, choose the LOAD option on the opening menu. After the program on your cassette, you will find a production previously created. Load this in and run the premier of it. Use this in your first production.

Seabase De

SEABASE DELTA/AMSTRAD 464, 664, 6128 **DEUTSCH**

DAS SPIEL

Sie sind Ed Lines, der berühmte rasende Reporter, und haben die Botschaft „SUBSUNK" von dem gestrandeten U-Boot „SEA-LION" gefunkt, die jedoch von feindlichen Agenten abgefangen wird.
Die feindlichen Agenten setzen eine geheimnisvolle magnetische Kraft ein und ziehen das U-Boot damit in die „SEABASE DELTA". Sie müssen nun die in dem Stützpunkt vorhandenen Geheimnisse lösen, das Mini-U-Boot finden und zu entkommen versuchen.

PROGRAMMLADUNG

1. Geben Sie die Kassette in den Kassettenteil des Geräts ein und spulen sie zum Anfang zurück.
2. Halten Sie die Taste CTRL gedrückt und drücken Sie die kleine ENTER-Taste.
3. Drücken Sie die Taste PLAY de Kassettenteils.

HINWEIS: Ausführliche Angaben über die Programmladung finden Sie in der Betriebsanleitung Ihres Amstrad.

BENUTZUNG DES SPIELS

Zur Bewegung innerhalb der SEABASE DELTA und zur Durchführung sämtlicher Maßnahmen müssen Sie dem Computer Anweisungen in Form von Sätzen mit Haupt- und Tätigkeitswörtern erteilen (Sie werden über die Folgen jeder Maßnahme im Voraus gewarnt). Wenn Sie sich also an einem Punkt mit einem Ausgang nach Norden befinden, bringt Sie die Eingabe des Kommandos GO NORTH an den neuen Punkt. (Einige Kommandos können auf einen Buchstaben verkürzt werden, so daß z.B. die Eingabe von N für Norden ausreicht.)

Im Verlauf dieses Abenteuers werden Sie verschiedene Objekte entdecken, die Ihnen helfen werden – oder auch nicht...

SCREWBALL

KEYS

A	=	*Up/Left*
Z	=	*Down/Right*
□	=	*Up/Right*
/	=	*Down/Left*
SPACE	=	*Dig Hole*
RETURN	=	*Hyperspace*
Delete	=	*Freeze game*
COPY	=	*Unfreeze game*

You are Screwball and you have 60 seconds to change the colour of all the squares that surround you (by simply jumping on them).
Menacing you all the time, however, are the 'BLACK BUGS'. . . and they sure are mean. They even cheat by sometimes not even walking on the squares.
If they catch you then I'm afraid you lose a life. Kill the BUGS by digging holes for them to fall through. If you really are in a fix then as a last resort you may HYPERSPACE to the top of the grid. . . but you won't always survive the journey.

SCORES

50 Points for each square change
500 Points for killing a BLACK BUG
Bonus Screwball each level

THIS GAME HAS JOYSTICK OPTION

Getting Started

Insert cassette into cassette drive and press CTRL and ENTER together. Leave PLAY on cassette drive down during gameplay. When title screen appears choose the rank and scenario you wish to play.

(a) Whenever the border or screen slowly flashes red and white rewind the cassette to the start of Side 2 and press STOP. Press Fire Button and then press PLAY. Leave PLAY down during gameplay.

(b) Otherwise wait for control to be returned to you after completion of load.

Choosing Ranks (Skill Levels) and Scenarios

Move the joystick right and left to select scenarios and forward and backward to select ranks (skill levels). Press the joystick button when you have the ones you want. There are 5 ranks to choose from: Cadet (the easiest) to Ace of the Base (the hardest). There are 15 scenarios.

The first 7 scenarios are training missions, some with enemy tanks only, some with enemy planes only, some with both. Training missions contain no enemy Motherships and the enemy cannot destroy your home base.

In the 8 invasions you must protect your home base or lose your computer and whatever fighters you still have there.

When you wipe out all the enemy forces or when the enemy wipes out all your planes, you will be returned to base. When you get to the end of the game press any key, then press the button to play a new game with the same rank and scenario or use the joystick to change the settings first. To start over before the end of a game press Escape.

Launching a Skyfox Fighter

After you choose rank and scenario, the base computer will appear on the screen to launch automatically against the nearest targets, press the joystick button to enter the launch tube. If necessary, then use the joystick to select low (for launching against tanks) or high (for launching against planes). Press the button again to launch. Your launch speed depends on your rank.

Flying a Skyfox Fighter

Move the joystick right and left to turn the plane. Move it up and down to change altitude. Press the spacebar to engage the afterburners for a quick thrust. Release it to return to your pre-thrust speed. (Note: if you plug a 2nd joystick into port 2 you may use the button on that stick instead of the spacebar to control thrust.)

Using the Skyfox Weapons Systems

Press the main joystick button to fire the laser cannons. Press H on the keyboard to arm a heat seeking missile and G to arm a guided one. (Press again if you want to disarm an armed missile which you haven't yet fired). Press the button to send an armed missile against an enemy target. You must be pointed toward a target visible on your on-board radar scanner to fire a missile or you will get a "no target" message on the scanner.

Using Automatic Pilot to Find More Enemy Targets

When no enemy targets are in view, press A on the keyboard to engage the automatic pilot. Your on board computer will locate the nearest enemy targets and send you to their location. If there are no enemies left it will send you to your home base.

AS 32014

end of all enemy vehicles. While flying the Skyfox, press C to bring up a visual display of that map, transmitted from your base computer. Use the arrow keys (or I,J,K and M) to move the cursor to the sector you want to fly to, then press A to engage the automatic pilot. You may also follow this procedure to choose your own target to launch against from the base. Pressing C again disengages the base computer.

Flying Through the Clouds

There is a cloud barrier that stretches between 1,000 and 10,000 feet. You must fly through it each time you switch between ground and air combat. Flying up to 30,000 feet results in heavy fuel consumption. Look for enemy planes between 30,000 and 40,000 feet. They will only fly in that range. You can speed up the process of flying through the cloud barrier by pressing U to go to the high altitude combat arena and D to go to the low altitude one.

Landing a Skyfox Fighter

You may land at a home base to recharge your shields and take on fuel. You may not land at any installation other than your home base. (Your home base is shown on the tactical map as a white checkered square. All other installations are shown as solid white squares.) To land: 1) enter the sector containing your base, 2) reduce your speed to zero by pressing zero on the keyboard, 3) reduce altitude to zero by pushing forward on the joystick. Once you've successfully landed, the base computer will appear on the screen.

The Scenarios

Tank Training 1 - You are launched flying due east toward three consecutive waves of tanks. When you destroy the last one you will automatically be returned to base. Launch again to face even more tanks. Use your overhead scanner to spot your targets.

Tank Training 2 - Sectors all over the map will be occupied by tanks all advancing on your base. When you clear out the tanks in your immediate area press A to engage the automatic pilot. This will take you at Mach 2 to the next nearest target. Note: **when using the keyboard, depress the key and hold it down long enough to see its effect. Do not simply give the key a quick tap.**

Plane Training 1 - You will be launched onto the tail of an enemy plane. Shoot fast or it will circle and attack you. The forward scanner shows planes which are in range and will help you determine whether they are above or below you (Tab toggles between forward and overhead scanners). Try your guided and heat seeking missiles. (Press G or H to arm and the joystick button to launch.) Succeed and you can relaunch against successively more planes.

Plane Training 2 - Launches you nose to nose with the enemy. This is for pros only.

Plane Training 3 - Like Tank Training 2 but with planes.

High/Low Training - Alternate waves first of tanks then of planes. You will automatically be returned to base after each success.

Combo Training - Like High/Low but a wave consists of both tanks and planes. You may fly through the cloud layer that separates air and ground wars.

Small Invasion - 1 Mothership to defeat before it launches enough planes and tanks to destroy your base. Protect your base and the outlying installations containing your friends and relatives. Be sure to save some missiles to use against Motherships. When a Mothership launches a plane on a bombing run to one of your installations, the message "launch detected" will appear on the radar scanner display in your cockpit.

Full Invasion - A 3 Mothership invasion. **Massive Onslaught** - 6 Motherships.

Halo, Alamo, Advancing Wall, Chess and Cornered - Each is a multiple Mothership invasion each with its own shape and pressure. To study enemy movement patterns in the scenarios choose a scenario and press the button to enter the base. Then don't launch. Just watch the enemy movement on the tactical map to understand the strategies.

Skyfox

Link With Computer's Tactical Map

C brings up the computer map. Pressing **C** again removes it. With the map up:

I,J,K,M or the cursor keys move the cursor (blinking square).

Z zooms in on square under cursor.

A engages automatic pilot targeting square under the cursor. If tactical map is not up when automatic pilot is engaged, computer will automatically select the nearest enemy occupied square instead.

S brings up the score summary.

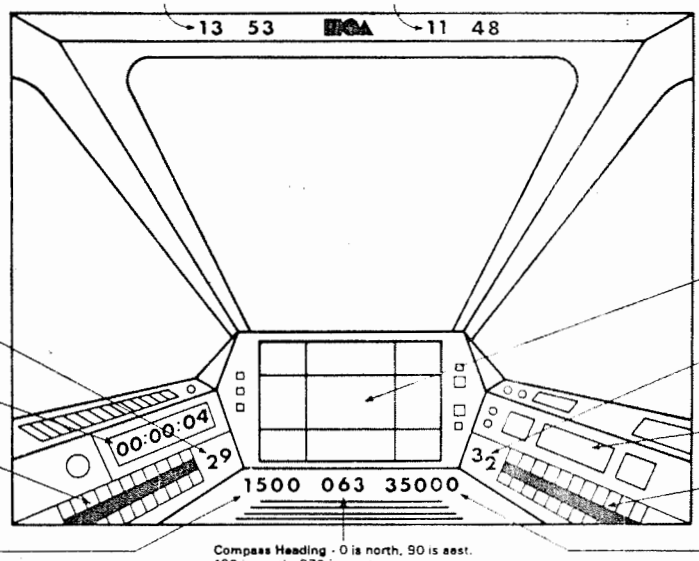
R brings up an installation status report. Check the shields on each installation. When they reach zero the installation is destroyed.

T brings back the tactical map.

Each square on the base computer's tactical map is one mile on a side

X Coordinate - Your current position in miles from the left of the tactical map.

Y Coordinate - Your current position in miles from the bottom of the tactical map.



Compass Heading - 0 is north, 90 is east, 180 is south, 270 is west.

Guided Missile Count - press G to arm (and G again to disarm) and the joystick button to fire. You must be facing a target on your radar scanner to fire.

Clock - Shows elapsed time since invasion onset.

Fuel Indicator - Fuel consumption increases with speed. Using afterburners for thrust boosts (with the spacebar) and climbing to fight planes are especially expensive. Land at home base to refuel. Running out of fuel in flight is fatal.

Speed Indicator - In miles per hour. Press a number on the keyboard to set a new speed. 0 stops, 1 sets at 10% of maximum, 2 at 20%, etc. Press + to increase speed by 100mph and - to decrease speed by 100 mph. Maximum is 3000 mph.

Escape - Restarts the game.

Del - Pauses the game, any key resumes it.

H - Gets help when you are at the base or flying with the computer map up.

Note: When using the keyboard, depress the key and hold it down long enough to see its effect. Do not simply give the key a quick tap.

Radar Scanner Display - **Tab** toggles between overhead and forward radar screens. Overhead radar shows installations as well as enemy targets. Enemy targets blink. Watch for messages to appear here.

Heat Seeking Missile Count - Press H to arm (and H again to disarm) and the joystick button to fire. You must be facing a target on your radar scanner to fire.

Auto Pilot Indicator - Will show either AUTO or nothing depending on your flying mode. Press A to engage.

Shield Indicator - When all the red is gone, so are you. Land at home base to recharge.

Altitude Indicator - Be careful. Above the rank of Cadet, hitting the ground hard costs some shield strength.