

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Mettez le compteur de bande à zéro. Mettre la cassette dans le magnétophone en assurant qu'elle est complètement déroulée. Pour CPC 454 selon les instructions individuelles du jeu ou du modèle. Appuyer CTRL et ENTER en petites lettres. Appuyer sur PLAY sur le magnétophone. Pour CPC 6128 la connexion du magnétophone avec une rallonge entre le micro et les oreillettes. Presser les touches SHIFT @ et taper TAPE et presser sur RETURN. L'ordinateur sera prêt. Appuyer sur CONTROL et ENTER en petites lettres et n'importe quelle autre touche et appuyer sur PLAY sur le magnétophone.

Charger le 1er jeu en se servant du procede ci-dessus et moter le numero du compteur sur l'index du livret d'instructions a fin de pouvoir facilement trouver les jeux plus tard. Se souvenir de remettre l'ordinateur en marche en l'éteignant et le rallumant avant de recharger chaque jeu. Dans le cas de probleme de chargement s'assurer que les lettres de lecture du magnétophone sont propres et ajuster le niveau du volume si necessaire.

Pour Disquette

Mettez la disque dans l'ordinateur. Taper - RUN DISC et puis presser ENTER. La Page de Titre va apparaitre et apres quelques secondes pressez une touche deux fois pour obtenir le menu. Presser le numero pour le jeu demander.

INDEX D'EMPLACEMENT

Jeu Comptoir Cassette

CÔTÉ A

1. BRIDE OF FRANKENSTEIN
2. SPIN DIZZY
3. PULSATOR
4. THE SACRED ARMOUR OF ANTIIRAD
5. REVOLUTION
6. TRIAXOS

CÔTÉ B

1. DEACTIVATORS
2. UCHIMATA
3. CITY SLICKER
4. STARQUAKE
5. ELEKTRAGLIDE
6. DANDY

BRIDE OF FRANKENSTEIN

© Ariolasoft UK Ltd 1987

INDICATIONS ENIGMATIQUES!

C'est le milieu de la nuit, dehors, une tempête électrique fait rage et vous êtes tout seul dans le château de Frankenstein. Votre tâche est de faire revivre Frankie, le monstre qui vous veut en haut de la tour alors que vous cherchez partout les organes-vitaux qui rendront sa vie complète. Vous devez trouver une paire de jumeaux, une paire de reins, un foie, un coeur et bien sur un cerveau si vous voulez en faire un homme. Mais veillez à utiliser que des organes de qualité car certains des organes usagés peuvent entrainer une defaillance. Cela ne sera pas facile. Le château comporte de nombreuses salles, dongoups, couloirs sombres, cryptes, chaudières et laboratoires à explorer (soixante écrans en tout). Et qui sait qui peut se cacher derrière ces portes fermées à clé?

Certains endroits sont certainement plus accueillants que d'autres, c'est pourquoi il faut surveiller votre rythme cardiaque car tout choc soudain causé par les fantômes ou des vampires pourrait entrainer une crise cardiaque fatale. Si vous trouvez que votre vieux copain palpita trop, vous pouvez toujours chercher refuge à travers une des trois armoires et vous défendre un petit peu - mais quelle armoire? Gardez tous vos esprits car des choses mystérieuses peuvent se produire - est ce que le château tout entier change tandis que vous êtes au refuge ou n'est ce qu'une illusion? Tous ces efforts signifient que vous devez maintenir le niveau de votre élixir de vie avec le liquide vert vivifiant. Mesurez-vous pas avec précaution car il n'en existe que quelques sources. Souvenez-vous que vous n'avez qu'une vie et qu'elle est en jeu.

Pour trouver Frankie, vous aurez besoin de rassembler les outils corrects. Vous trouverez que vous avez un choix de sept clés différentes mais quelle clé ouvre quelle porte? Dans les dongoups, vous trouverez des prisonniers enchaînés desquels ardemment s'évader mais vous serez-ils reconnaissants de les avoir libérés ou vous sont ils plus utiles d'autres façons? Une pelle sera utile pour creuser des tombes, mais une pioche pourra aussi s'avérer utile si vous heurtez des os ou si vous vous sentez soudain le besoin de frapper un coup. Vous pourrez aussi trouver que vous passez des moments frappants dans les cryptes avec la pioche. Une lampe sera extrêmement utile pour explorer certains des endroits moins bien éclairés du château et quand vous parviendrez finalement en haut de la tour de Frankenstein, vous pourrez trouver que vous devez faire quelques réparations électriques. Bonne chance, mais si vous allez vite, vous n'en aurez peut-être pas besoin!

COMMANDES

Vous pouvez utiliser soit

LE MANCHE A BALAI	LE CLAVIER
en arrière	Z ← gauche
à gauche	X → droite
à droite	← en arrière
en avant	→ en avant

tir pour ramasser/changer/
utiliser des objets
tir et à gauche ou
tir et à droite pour
becher/piocher

espace pour ramasser/changer/
utiliser des objets
espace et Z ou
espace et X pour
becher/piocher

Les touches du curseur permettent de choisir l'objet à utiliser, par ex pelle, pioche, etc. Appuyer sur Escap pour arrêter momentanément/repandre le jeu.

SEULEMENT UNE VIE PAR JEU!

CONSEILS - Vers l'est de l'écran de départ se trouve une zone peu défendue, contenant des démonstrations simples de quelques techniques de jeu. Le temps passera lentement dans cette zone, vous permettant de faire des essais.

Certains écrans donnent une indication de la commande à utiliser. Elle provoquera l'apparition ou la disparition de certaines caractéristiques. Deux commandes d'arrêt parfois être utilisées en même temps. L'indication apparaît au coin inférieur gauche de l'écran. Les ascenseurs peuvent être utilisés mais ils doivent être mis en marche. On peut glisser sur la glace et sauter sur le tremplin. Établissez une carte: elle vous aidera à trouver des raccourcis (il y en a un certain nombre).

3 PULSATOR

© Martech

INSTRUCTIONS

Pulsator n'a pas le choix. Il a été placé au coeur de labyrinthes dangereux et épouvantablement complexes. Pour s'échapper, il faut qu'il libère les cinq "pulsars" manquants, chacun d'entre eux étant tenu prisonnier dans une partie différente du labyrinthe. Seulement, il n'est pas seul. Un ensemble de "Pulsators" rusés et intelligents patrouille les labyrinthes. Chaque ennemi a sa façon bien particulière et mémoine pour vous compliquer l'existence. Il y a cinq niveaux dans le jeu, comprenant 49 salles chacun. Chaque niveau doit être achevé avant que le "Pulsator" puisse en commencer un autre. À chaque niveau se trouve un "Pulsar" qui doit être secouru. Il vous faudra, pour cela, trouver la clé de sa cellule. Le "Pulsator" ennemi, à chaque niveau, devient de plus en plus intelligent et dangereux en cours de jeu. Le terrain de chaque niveau devient aussi de plus en plus hasardeux et difficile à pratiquer. Il ne s'agit pas de tout simplement traverser un labyrinthe. Certains chemins sont bloqués par des barrières. Il y en a 6 espèces, numérotées de 1 à 6. Ces barrières peuvent être ouvertes ou fermées en passant par dessus leur récepteur, numérotés aussi de 1 à 6. Si un genre de barrière est fermé et vous passez par dessus son récepteur, la porte s'ouvrira. Par contre, si elle est déjà ouverte et vous passez par dessus son récepteur, la porte se ferme.

A REMARQUER
1 - chemins à sens unique
2 - lampes électroniques dangereuses
3 - transports
4 - bidons à huile regeneratrice de pouvoirs
5 - d'autres choses dont nous ne parlerons pas!
6 - les "Pulsators" ennemis dont le degré d'intelligence et l'attitude varie. Ils ne sont pas tous mauvais. Leurs propriétés, qui il vous faudra identifier, sont comme suit:

BORIS, ARTHUR, NIGEL, VINCENT, HARRY - sont les cinq "Pulsars" que vous devez libérer. Chacun se trouvera derrière une porte fermée sur laquelle figurera son initiale.
GENERAL BADDIE - vous aide de vos pouvoirs des qu'il vous touche.
KILLER - aura une de vos vies si vous le touchez.
GATE MAN - si vous touchez ce "Pulsator" il changera chaque barrière du jeu en une. Ensuite, non loin de là, il se désintègre et vous empêchera ainsi de changer la position des barrières.
NUTTER - ce "Pulsator" est indestructible. Si vous osez faire feu sur lui, il s'approchera de vous pour vous vider de vos pouvoirs.

BLOCKER - ce "Pulsator" immobile bloque sans cesse la route la plus facile pour traverser le labyrinthe. Vous ne pourrez pas l'abattre mais vous pourrez passer par dessus lui. Il vous en coûtera une vie. Il vous faudra donc choisir entre la perte d'une vie ou un chemin plus difficile.

DISARMER - ce "Pulsator" immobilise votre arme pendant un certain temps si il vous touche. Vous ne le tuerez qu'en tirant cinq fois.
SHIELD - en le touchant, vous bénéficiez d'un bouclier pendant 30 secondes. Tant que vous êtes en possession de ce bouclier, vous aurez la possibilité de tuer tous les autres "Pulsators" tout simplement en les touchant.

THIEF - ce "Pulsator" s'accapatera de quelque chose que vous portez et ira ensuite l'agiter ailleurs.
HELPER - au toucher, ce "Pulsator" vous aidera à accomplir votre tâche. Mais comment?

Il y a également d'autres "pulsators" qui se promènent dans ce labyrinthe et nous n'en parlerons pas. Il y a aussi d'autres aspects et d'autres récepteurs à découvrir. Pouvez-vous libérer les cinq "Pulsars"? C'est un défi énorme qui fait appel à une réflexion et des réflexes rapides et un petit peu de chance!

Z ← GAUCHE
X → DROITE
M ← FN BAS) **OU JOYSTICK**
K ← FN HAUT)
BARRÈS D'ESPACES ← TIR)
TOUCHE COPY ← FAUSE)
N'IMPORTE QUELLE TOUCHE RECOMMENCER APRES UNE PAUSE.
DEL ← SORTIR DU JEU.

4 THE SACRED ARMOUR OF ANTIIRAD

© Palace Software

A LA UNE

"Il vient d'être annoncé que les négociations pour le désarmement viennent d'échouer... entre les délégations des secteurs nord et sud..." et que toute relation diplomatique risque de cesser. La situation est sombre... Les nordistes ont refusé d'abandonner le développement de l'habit de combat anti-radieux, et affirment qu'ils ont la preuve que les scientifiques sudistes ont étudié un projet identique... Les trous du secteur nord ont été mobilisés aux frontières... mais le gouvernement nous demande de rester calmes..."

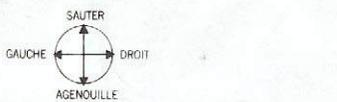
LE MONDE AU NORD DE L'ÉCHEC - TERRE 2086
C'était l'âge trop tard. Les armes à destruction totale étaient mobilisées, y compris les uniformes anti-combats récemment créés, en secret, par les deux zones. Chaque soldat, revêtu de ce costume, devenait invulnérable à toutes les armes et ses forces de combat devenaient effrayantes. Le replique était rapide et mortelle quand ils ont appuyé sur le bouton. ARRÊT... La planète détruite avait sombré dans un hiver nucléaire. Ses siècles sont passés... et une nouvelle race, forte et tenace, est née de ce chaos. Ce peuple connaissait une vie simple et paisible, mais, un jour, une force envahissante est venue d'un autre monde. Les villages, terrifiés et étonnés, couraient en désarroi. L'attaque était rapide et sauvage, les armes étaient sophistiquées et sans merci. Atterris par tant de morts, le peuple s'est bravement jeté à l'attaque... mais en vain. Tous les survivants avaient été envoyés aux mines pour soustraire le métal de la planète... alors que les tyrans régnaient à partir d'un volcan sombre, qui épiant sur les restes d'une vie ancienne. Les armes fabriquées un plan pour renverser l'ennemi. Les nouveaux nés maies étaient cachés et élevés dans des camps secrets où on leur enseignait

des tactiques anciennes. Lors de la croissance de ces jeunes combattants, un d'entre eux devenait CHAMPION. Il s'appelait TAL.

"Tal, tu es et toi chose comme notre sauveur". Tu as entendu l'histoire de l'armure secrète. Maintenant, il est temps d'aller la chercher. Les armes présenteront un document ancien à Tal. Ce parchemin sacré racontait les pouvoirs magiques de l'armure. Tal, dois faire face aux horreurs de la forêt, trouver l'armure secrète et l'en servir pour détruire le pouvoir des tyrans.

TU ES NOTRE SEUL ESPOIR!

INSTRUCTIONS POUR LE JOYSTICK POUR FAIRE AVANCER TAL



APPUYER SUR LE BOUTON DE TIR LORS DE LA COURSE POUR SAUTER
APPUYER SUR LE BOUTON DE TIR PENDANT LA POSITION DE BOUT POUR LANCER UNE PIÈRE
S'AGENOUILLEUR POUR RAMASSER UN OBJET
POUR SE METTRE DANS L'ARMURE, MARCHER DEVANT ET FAIRE FACE À L'EXTERIEUR
POUR SORTIR DE L'ARMURE, COURIR VERS LA GAUCHE OU LA DROITE
APPUYER SUR LA TOUCHE 'Q' POUR QUITTER LE JEU ET RECOMMENCER

5 REVOLUTION

© Vortex

Un jeu unique en relief qui vous permet de contrôler une balle réaliste à travers de nombreux obstacles hasardeux afin de résoudre des puzzles intrigants et complexes.

LE BUT

Le but du jeu est d'atteindre le niveau 8 et plus élevé. Une fois arrivé, il vous faudra résoudre les 4 puzzles sur chaque niveau et de retourner à l'ascenseur dans le temps indiqué. Vous serez ensuite transporté au niveau suivant et recevrez une vie supplémentaire (maximum de 5 vies).

POUR RESOUDRE UN PUZZLE

Chaque puzzle contient deux blocs de couleur grise. Si vous en touchez un, il devient instable pendant un petit instant. Si, pendant ce temps, l'autre bloc est aussi touché, ils s'évaporeront tous les deux, sans conséquence. Il y a plusieurs façons de résoudre un puzzle. Cependant, plus vous montez plus la peine d'instabilité diminue. Les solutions devraient de moins en moins nombreuses.

LE DIAGRAMME

- Les renseignements suivants seront indiqués:
- 1 - niveau accompli
 - 2 - nombre de vies restantes
 - 3 - endroit du puzzle à résoudre
 - 4 - endroit présent

2 SPINDIZZY

© Electric Dreams 1987

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'ingénieur stagiaire du Cartographe des Mondes Inconnus. Du fait des méfaits de la Société, tout jeu horroreux (ou tel 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. Plus vous passez de temps là-bas, plus la société peut demander d'argent. L'Aéronautique d'Éclairage à Distance qui vous a été dotée est un Engin Cartographique de Reconnaissance de l'Environnement Géographique, surnommé GÉRALD. Son utilisation revient cher et votre temps est donc limité. Si vous ne voulez pas vous délester, pas rapidement, un métra 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. Étant donné que ce monde est suspendu dans l'infini de l'espace, il n'est pas conseillé d'en tomber. Si vous perdez votre aéronautique ou si vous la détectez, je suis recréé et renvoyé par rayons au dernier lieu visible par nous 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

COMMANDES
Utilisez le joystick pour diriger l'aéronautique GÉRALD, le bouton de tir donne une vitesse supplémentaire.
Si vous appuyez sur la barre d'espace, votre aéronautique s'arrêtera sur toute surface de frottement.
CARTE - Appuyez sur M pour voir la carte sur l'écran. Appuyez sur la barre d'espace pour reprendre le jeu.
SCORE - Appuyez sur S pour voir votre score courant à tout moment durant le jeu.
POINT DE VUE - Les touches de fonction F1, F3, F5 et F7 modifieront votre point de vue. Le compas situé au coin inférieur droit de l'écran montre toujours le nord pour vous aider à vous orienter.
ABANDON DE LA MISSION - Appuyez sur la barre d'espace jusqu'à la fin du temps qui vous reste.
COULEUR - Appuyez sur C pour passer de la couleur au noir et blanc et vice-versa.
PAUSE - Appuyez sur P pour faire une pause dans le jeu. Durant la pause, la bordure clignotera. Appuyez sur n'importe quelle autre touche pour reprendre le jeu.
FATIGUE OCULAIRE - Appuyez sur I pour modifier la forme de l'aéronautique GÉRALD.
GÉNÉRIQUE - Si vous appuyez sur ESC lorsque vous voyez la page de titre, le générique sera présenté.
PRÉSENTATION DE L'ÉTAT - Sont affichés du coin gauche de l'écran: le temps qui lui reste à jouer, les zones non encore explorées, le nombre de joyaux recueillis. La case située en bas de l'écran montre les commandes actionnées.

LE CONTRÔLE DE LA BALLE

- 1 - la direction
La direction de la balle ne peut pas être amenée en cours de jeu. Elle ne peut être changée qu'en touchant le sol ou tout autre objet.
- 2 - le rebondissement
La partie supérieure de l'écran indique le niveau d'énergie pour rebondir. Ceci représente la hauteur à laquelle la balle rebondit. La partie inférieure indique le niveau d'énergie desse. Celui-ci peut être changé en appuyant sur le bouton de tir et la touche appropriée jusqu'à ce que le niveau voulu soit atteint. L'acier pour mettre en route.

LE CONTRÔLE DU CLAVIER

Utiliser les touches F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8, F9 et pour contrôler la direction.
Barre d'espaces ← énergie du bondissement
M ← Plan, Enter pour retourner au jeu
P ← Pause, enter pour retourner au jeu
CTRL/SHIFT/ESC ← sortir du jeu

CONTRÔLES DU JOYSTICK (CONSEILLE)

Utiliser le joystick pour la direction. Le bouton de tir détermine la force de rebondissement. Utiliser le clavier pour toute autre fonction.

6 TRIAXOS

© Ariolasoft 1987

Pendant le vol d'approche, vos scanners signalent une activité électromagnétique intense et 6 crates apparaissent sur l'analyseur de spectre. La provision de systèmes électroniques de défense et de gardes robotiques. Elle possède au moins cinq niveaux de programmation.

VOUS MISSION NE PAS ÊTRE FACILE

Le vaisseau atterrit et vous entrez dans l'enceinte de la prison. Le son des pas résonne dans le vide et meurt pour ne laisser derrière lui que le bourdonnement des machines et installations dans le lointain. Vous remarquez aussi un gemissement aigu, vaguement familier, qui devient de plus en plus puissant. Et soudain, un petit robot apparaît par la trappe dans le plafond. Instinctivement, vous vous préparez au combat, pistolet laser à la main, en regardant le robot descendre le long du mur qui le nettoie en se déplaçant. Noyant qu'il ne s'agit que d'un robot de nettoyage, vous vous détendez mais très rapidement vous mesurez de précaution. Il s'arrête et laisse tomber tout ce qu'il ramasse. Au bout de quelques secondes, il recommence à se déplacer et repartez tout ce qu'il trouve par terre. Vous vous approchez du centre de la pièce et se trouve l'ascenseur propulseur. Un système permettant de se déplacer d'un mur à l'autre dans un environnement où le poids du corps n'est pas efficace. Vous apparaîtrez ensuite sur le mur au même endroit que le robot et il vous lui tira dessus une seconde fois. En fouillant les articles qui il a laissé tomber, vous découvrez des grenades et une certaine quantité d'explosifs directionnels que vous ajoutez à vos maigres ressources. En pénétrant dans la pièce suivante, vous vous heurtez à deux gardes. Il s'agit véritablement des gardes du premier niveau car ils ont un grand I peint sur le corps. Vous vous en débarrassez en tirant au pistolet laser et examinez la pièce. Elle ne contient aucun sortie, c'est pourquoi vous décidez d'avoir recours aux explosifs. Vous placez une charge sur le plancher, pres du mur, et vous vous reculez pour la faire exploser. Une fois la fumée dissipée, vous apercevez l'officine qui sert perce dans le plancher. Quelle description en voyez que cet orifice donne directement sur une autre sortie. Vous poussez certainement sautoir pour entrer dans la pièce suivante, mais si vous passez par les deux trous, vous risquez de vous tuer. En utilisant l'ascenseur

propulseur pour passer sur un autre mur, vous transformez le tour en porte et arrivez sain et sauf dans la pièce suivante.

Vous y trouvez un groupe propulseur dont aura besoin le prisonnier pour regagner votre vaisseau. Vous le mettez donc de côté. La pièce suivante est une salle de communication. Au centre de la pièce se trouve une tour de communication et un appareil de communication. Il agit là aussi d'un instrument vital dont vous avez besoin pour appeler votre vaisseau, après avoir trouvé la clé contrôlant les systèmes de défense de la prison et l'avoir mise en œuvre.

Deux autres gardes patrouillent dans la pièce et commencent à tirer. Heureusement vous n'êtes pas touché, mais la tour, elle, s'enflamme. C'est à votre tour de tirer, et si vous ne manquez pas votre but.

Sur votre droite, se trouve une pièce contenant une cabine de reproduction. Pour vous protéger de la mort dans la suite de la mission, vous décidez d'échanger le mot de l'énergie, qu'il vous reste contre une reproduction de vous-même. Une fois vos statistiques enregistrées, la porte de la cabine s'ouvre et vous en émergez. En faisant demi-tour, vous voyez votre reproduction se former lentement.

À ce moment précis, un son retentit dans votre ceinture: le sondeur d'évitement d'atterrissage. Vous avez perdu trop le temps. Dépêchez-vous de découvrir les quatre parties du laser de sonde, une arme spéciale capable de détruire la sonde mais TRIAXOS. Reussirez-vous à arriver à temps? Vous n'avez même pas découvert le prisonnier qui l'instant.

Voici la fin de cette histoire et le début de la votre.

Touchez de commande de Triaxos

A = vers la gauche et le haut
Z = vers la droite et le bas
N = vers la gauche et le bas
M = vers la droite et le haut
P = pause (tir pour reprendre)
Q = quitter le jeu
Barre d'espace = tir
Pour laisser tomber un objet appuyez sur le bouton de tir jusqu'à ce que l'objet se mette en évidence sur la ligne du bas. Pour sélectionner un objet, déplacez-vous vers la gauche/droite et appuyez à nouveau sur le bouton de tir.

CHARGEMENT: VOIR INSTRUCTIONS SUR L'ÉTIQUETTE

1 ▶ DEACTIVATORS

© Ariolasoft

Un groupe de saboteurs fanatiques s'est infiltré dans le Gravitational Research Institute et y a planté un certain nombre de bombes dans les cinq laboratoires. Il n'y a ni aussi reprogrammés mes gardes robots à agir contre moi. En tant que Chef de Sécurité, je dois faire appel à moi force d'élite de robots pour ôter les bombes et réparer l'ordinateur. Il leur sera difficile de se déplacer sur des murs: les planchers peuvent être des plafonds et les plafonds peuvent être des murs. La gravité dans chaque pièce varie. Les robots sont munis d'un moteur espion pour éviter la destruction totale de l'Institut. Espérons qu'ils n'ont pas fait la force!

POUR JOUER

Le but du jeu est d'ôter toutes les bombes des cinq bâtiments. Vous commencez au premier étage d'une annexe de quatre par quatre. L'affichage en haut de l'écran représente les deux salles adossées. Un plan du bâtiment montrant la position des robots et des bombes se trouve en bas de l'écran.

Le déplacement de pièce à pièce des robots est limité. Votre score est indiqué dans le carré à droite, ainsi que les boutons supplémentaires à votre disposition. Le carré des statuts, sur la droite, indique si le robot que vous contrôlez porte une bombe ou une plaquette de circuit.

La seule façon d'enlever des bombes du bâtiment sera de les porter à la sortie et de les tirer. Il n'y a pas toujours une sortie directe et il faudra donc lancer la bombe entre les robots pour vous en débarrasser. La salle de sortie est la seule pièce avec une porte donnant sur l'extérieur.

Certains éléments de chaque bâtiment ne fonctionneront pas tant que vous n'aurez pas remplacé la plaquette correspondante à la chambre des ordinateurs. Ceux-ci comprennent l'allumage, les transmetteurs et l'ouverture des portes et des fenêtres. Certaines plaquettes sont vierges et il n'ont aucun effet alors que d'autres éteignent des champs de force gênants. Vous pouvez vous déplacer dans le bâtiment de plusieurs façons. Soit en passant par les portes d'accès, soit en montant ou descendant long d'une perche ou en utilisant le transporteur.

LES OPTIONS

Une fois que le jeu est chargé, l'écran de commencement apparaît. Vous aurez la possibilité de choisir le niveau de débutants ou perfectionné. Au premier niveau, les gardes sont plus lents, vous bénéficiez aussi de plus de temps et de choix plus nombreux avant que les bombes explosent. Si vous avez déjà joué et avez perdu, vous aurez la possibilité de recommencer à zéro.

Si vous réussissez à ôter toutes les bombes d'une annexe, vous serez placé au commencement du niveau suivant.

LES OPTIONS DISPONIBLES SONT LES SUIVANTES:

F1 - sortir
F1 - commencer un nouveau jeu au bâtiment 1
F1 - commencer un nouveau jeu à partir du bâtiment le plus élevé atteint lors du jeu en cours
F2 - débutant/expert
F3 - musique/sons

Si vous utilisez le 464/664, utilisez les références numériques et non pas la touche F.

SÉLECTIONNER ET CONTRÔLER LES ROBOTS

Le choix d'un nouveau niveau commence, vous vous trouvez en régime de sélection de robots. Ceci sera indiqué par une lumière clignotante sur la carte.

En déplaçant le joystick de droite à gauche, le curseur se déplacera vers tous les robots disponibles dans le bâtiment. Le choix du robot se fera en appuyant sur le bouton de tir. Si le curseur se trouve sur deux robots, seul celui qui se balance pourra être choisi.

Pour réparer un robot supplémentaire (si disponible) déplacez le curseur de gauche à droite pour le distinguer et appuyez sur le bouton de tir.

Un curseur simple apparaît dans la salle en haut à gauche sur le plan. Utilisez le joystick pour placer le curseur dans la salle ou vous désirez placer le robot supplémentaire et appuyez sur le bouton de tir. Le curseur choisi le robot va apparaître. Pour déplacer le robot supplémentaire que vous venez de déposer, appuyez encore une fois sur le bouton de tir. Lorsque vous êtes en régime de déplacement des robots, un mouvement de gauche à droite du joystick déplacera le robot de gauche à droite relativement au sol. Un mouvement vers le haut envoie le robot au fond de la pièce et un mouvement vers le bas l'envoie vers l'avant. En appuyant sur le bouton de tir, le tableau des contrôles s'ouvre pour permettre une pause. Toutes les bombes transportées par votre robot continueront à siffler mais ceci s'arrêtera jusqu'à ce que vous retourniez en mouvement.

TABULEAU DES CONTRÔLES

Il y a quatre possibilités, comme suit de gauche à droite:

Sélectionner le robot - permet de sélectionner un autre robot en déplaçant le joystick de gauche à droite et en appuyant sur le bouton de tir. Le contrôle est transféré à ce robot.

Lancer une bombe - permet au robot en service de lancer une bombe ou une plaquette de circuit.

Camera - vous permet de voir toutes les pièces de gauche à droite, de haut en bas.

Mouvement du robot - vous permet de retourner au mouvement du robot en service.

LES BOMBES

Toutes les bombes sont réglées de façon à exploser les unes après les autres. Si vous transportez une bombe chargée, vous verrez la meche brûler dans le tableau des statuts. Vous êtes prêtre de faire attention lorsque vous lancez des bombes car elles ne supportent qu'un nombre limité de chocs avant d'exploser. Lorsque vous lancez une bombe, par la porte ou une ouverture, essayez de placer un robot de l'autre côté pour attraper cette bombe. Lorsqu'une bombe va dans une autre pièce, le contrôle sera automatiquement transféré à un nouveau robot.

REPLACER LES PLAQUETTES

Ces plaquettes ont besoin d'être changées dans la salle des ordinateurs pour permettre le fonctionnement de certains éléments dans le bâtiment. Il n'y a qu'une seule salle d'ordinateurs par bâtiment. Pour remplacer une plaquette, placez le robot en possession de la plaquette au fond de la salle jusqu'à ce que la plaquette disparaisse du tableau des statuts et réapparaisse dans l'ordinateur. Quelle joie de le faire dans le noir au niveau 4!

RAMASSER ET LANCER DES OBJETS

Un robot ne peut porter qu'un seul objet à la fois. La bombe explosera si le robot essaie de la ramasser alors qu'il porte quelque chose d'autre. Placez votre robot sur l'objet à ramasser, soit une bombe ou une plaquette de circuit. Pour lancer, appuyez sur le bouton de tir afin d'ouvrir la cage des contrôles et sélectionner celle de lancement en appuyant sur le bouton de tir. L'affichage sera remplacé par une trajectoire indiquant l'angle et la direction à suivre pour le lancement. Déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite pour choisir la direction à suivre et appuyez sur le bouton de tir lorsque l'angle de votre choix est indiqué. En tenant le joystick en position gauche ou droite, vous ralentirez le mouvement de la trajectoire et vous permettra de lancer plus efficacement.

En tirant le joystick vers vous, vous ferez tomber les objets et vous retournerez en régime de contrôles des mouvements. Ceci permet aussi de cesser la pause.

En poussant le joystick vers le haut, vous annulez le lancement et vous retournerez en régime de contrôles des mouvements.

LES GARDES ROBOTS

Les gardes ne poursuivront un robot que si ils se trouvent dans le même secteur. Ils s'arrêteront sur place dès qu'ils ne seront plus dans la même zone. Les gardes peuvent être détruits que si ils tombent par les numérisation en court instant. Si un garde se met en contact avec un robot, ce dernier se désintègre. Par contre, si il transporte une bombe, elle explosera.

LES CAMERAS

Dans cette zone, n'importe quel mouvement du joystick permettra au curseur de parcourir le plan du bâtiment. Si vous lâchez le joystick, des salles seront mises en évidence. Ceci vous permettra d'établir votre itinéraire et de surveiller les gardes qui pourraient se trouver dans les salles adjacentes. En appuyant sur le bouton de tir, vous retournerez à l'endroit où se trouve le robot actuel. Dans le bâtiment 5, les caméras ne fonctionneront pas tant que les plaquettes de circuit ne sont pas remplacées dans l'ordinateur.

LES SALLES

La gravité varie de pièce en pièce à cause de la nature des recherches entreprises dans l'Institut. La gravité varie de Forces 1 à 4 et à quatre directions. Elles sont comme suite:

1/2 G = 1 Bloc
1 G = 2 Blocs
2 G = 3 Blocs
3 G = 4 Blocs (en haut à gauche de la salle)

LES CHAMPS DE FORCE

Lancer des objets ou se déplacer dans ces champs de force causant des dégâts.

LES SCORES

Vous marquez des points lorsque vous ramassez et remplacez les plaquettes de circuit mais plus important encore pour la vitesse à laquelle les bombes sont transportées vers la sortie.

2 ▶ UCHIMATA

© match

Introduction de Brian Jacks

Le Judo est une forme de combat japonais, non armé, ancien et subtil. Il permet aussi bien l'attaque que la défense. Au plus, c'est un combat rituel sur tapis, entre deux adversaires, mais hors de la salle, le judo est une préparation portée à la survie. Un expert en judo, qui est allié par une personne armée et physiquement plus forte que lui, peut, en utilisant ses connaissances, son adresse et son habileté surprendre son adversaire. La règle essentielle du judo est d'attraper et/ou de faire tomber l'adversaire. Les coups de pieds et les coups de poings et sont interdits. En judo, il faut trouver l'occasion d'exploiter. Par exemple, le poids de votre adversaire peut être utilisé à votre avantage si vous l'attrapez hors d'équilibre. Il n'y a aussi possible de faire cubiter un adversaire beaucoup plus fort et beaucoup plus de fois que vous. Inutile de vous dire qu'un expert et adroit peut s'affronter au monde entier.

Pour maîtriser toutes les techniques de combat, il faudra faire preuve d'efforts, de dévotion et de courage. N'oubliez pas que plus vous souffrez, en entraînant, le moins vous souffrirez sur le tapis.

Brian Jacks, 7ème Dan.

INSTALLATION

Le joystick pour contrôler le joueur 1.

Les touches du curseur contrôlent le joueur 2.

Copy ou espace pour tirer.

Escape vous emmène toujours en régime Demo.

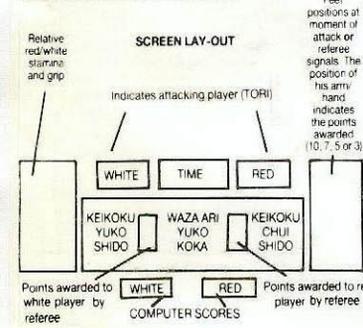
Touches facultatives

F1 F11 vs Comp } votre adversaire s'améliore au fur et à mesure
F2 F12 vs Comp } que vous gagnez.
F3 F13 vs F12 }
F4 Pratique

TABULEAU DES SCORES ÉLEVÉS

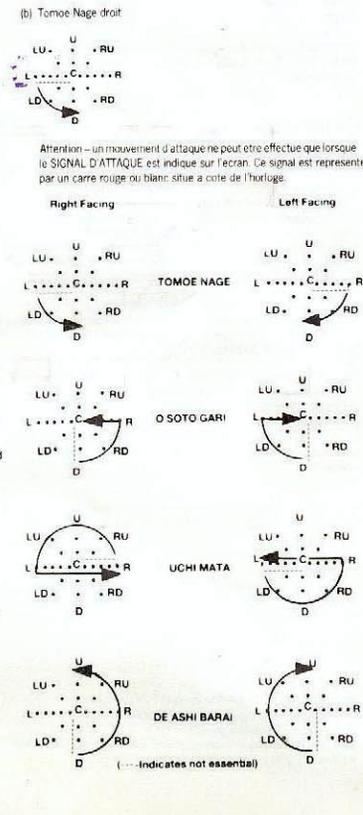
Vous aurez la possibilité d'inscrire votre nom si votre score est assez bon. Déplacez le joystick, soit vers la gauche soit vers la droite pour choisir les lettres.

Appuyez sur le bouton de tir pour sélectionner.



COMMENCEMENT

Apprenez à attraper votre adversaire: mettez-vous en régime pratique (le joueur 2 n'attaque jamais). Marchez vers votre adversaire. Appuyez sur le bouton de tir. Si vous n'êtes bien placé vous aurez une meilleure prise. Le plus tôt vous réussirez à attraper l'adversaire, le plus de force vous sera attribuée. Par exemple la prise TOMOE-NAGE est dite sacrificatoire parce qu'elle consiste à vous jeter sur le tapis en premier et à utiliser le transfert de poids pour ensuite porter votre adversaire par dessus vous. Vous tombez sur le tapis en arrière, c'est donc le mouvement à effectuer avec le joystick pour cette prise. Appuyez sur le bouton de tir (pour montrer que vous attaquez) et laissez-vous aller: cette position pendant que vous déplacez le joystick vers l'arrière (droite), ensuite vers le bas - comme sur le diagramme.



Il y a d'autres prises que vous découvrirez, soit par accident ou en travaillant très dur dans la salle d'entraînement. N'oubliez pas non plus que l'arbitre ne sera pas impressionné par des prises interdites. Maintenez, allez vous affronter au monde entier.

INFORMATIONS GÉNÉRALES ET TERMES UTILISÉS DANS LE JEU

TORI - attaque sans prendre compte du carré rouge ou blanc.

UKE - le défenseur.

GRADES - les judokas sont classés de la ceinture blanche pour les débutants jusqu'au 10ème Dan. Dans le jeu de UCHI-MATA, vous commencez à la ceinture blanche et essayez de vous améliorer.

Brian Jacks, un judoka d'élite, a atteint le 7ème Degré. Il est la personne la plus jeune au monde à avoir atteint ce niveau tout en participant aux compétitions.

IPPON - une prise parfaite gagnant 10 points.

WAZARU - une prise presque parfaite valant 7 points. Deux WazaAns sont équivalents à un Ippon.

YUKO - une bonne prise de 5 points.

KOIKO - un petit avantage de 3 points.

KEIKOKU CHUI SHIDO - Divers degrés de mouvements interdits menant à des points de pénalité pour le coupable ou même...

HANSOKU MAKE - la disqualification.

QUELQUES PRISES IMMOBILISANTES

TOMOE NAGE - prise sacrificatoire.

O SOTO GARI - mouvement de jambes.

DE ASHI BARAI - mouvement de chevilles.

UCHI MATA - mouvement de cuisse (il y a d'autres mouvements que vous pourrez découvrir).

Contrôles du joystick: Une prise de judo est un ensemble de mouvements et d'action effectuée pour construire une attaque. Il vous faudra les apprendre pour faire tomber votre adversaire.

Prise: Avant d'attaquer votre adversaire, il faut prendre sa veste (JUDOGI). Il faudra avoir une bonne prise (plus forte que la sienne) pour avoir des points légers. Lorsque vous approchez votre adversaire, appuyez sur le bouton de tir et si vous êtes bien placé, vous réussirez à avoir la première prise (la meilleure).

Attaque: Pour attaquer, appuyez sur le bouton de tir et laissez-le dans cette position lorsque vous déplacez le joystick pour effectuer l'attaque de votre choix. Si vous réussissez votre adversaire va voler et atterrir sur son dos (vous gagnez). Si l'attaque est partielle, l'arbitre vous donnera 10 points (Ippon) et votre adversaire sera renvoyé.

Vous rencontrerez l'adversaire suivant. L'arbitre vous administrera moins de 10 points si votre adversaire n'atterrit pas sur son dos. (peut être aussi parce que vous n'avez pas eu la meilleure prise, de plus de force ou peut-être a-t-il réussi à échapper à votre attaque).

Défense: Il y en a 2 pour ne pas être projeté et ne pas perdre.

1. Se défendre rapidement (avant que vos pieds quittent le sol) en tirant vers l'arrière ou à vous bassant (le joystick vers la droite ou vers la gauche selon la façon dont vous battez). Si vous choisissez le mouvement de défense adéquat et l'effectuez rapidement, vous pourrez bloquer l'attaque.

2. Si vous êtes projeté, essayez de torner le joystick. Vous pourrez ainsi échapper à l'attaque et atterrir sur vos pieds, si bien que votre adversaire ne marque pas de points. La vitesse et la force sont essentielles et la défense devient difficile alors que votre résistance physique diminue.

3 ▶ CITY SLICKER

© Hewson 1986

Introduction

Sau! Je m'appelle 'Slick'! La plupart des playboys qui savent ce que ça veut dire m'appellent Slicker - City Slicker. J'ai été appelé par... Oh là, désolé mais je ne peux pas donner de noms - pour décharger une bombe plantée par Abu Cadabba, les actions de la société. Vous avez été choisi pour contrôler mes activités, l'ordinateur contrôle celles d'Abu et tout autre caractère dans le jeu. A nous de jouer les copains - à l'assaut.

Le but

Le but du jeu est de décharger une bombe plantée au Parlement par Abu et qui doit exploser à minuit. Pour déminer la bombe, il existe un gadget du Ministère de la Défense, connu sous le nom de B.D.U. Unité de déchargement de bombes, que 'Slick' doit assembler afin de sauver cette situation périlleuse.

Les pièces du B.D.U. sont parsemées sur Londres et 'Slick' n'en connaît même pas le nombre exact. Afin de contrôler le B.D.U., il doit affronter les composants de son repaire, ou est habilement lâché au Parlement. Lorsque le gadget est terminé, il se transformera automatiquement en B.D.U. portatif qu 'Slick' pourra transporter et utiliser au Parlement pour accomplir sa tâche d'importance vitale.

LES CONTRÔLES

Gauche, les touches Q, E, T, U, O, @, joystick gauche.

Droite, les touches W, R, Y, P, L, joystick droit.

Sauter/Shift, Espace, joystick vers le haut.

Ramasser, les touches J, K, L, joystick tir.

Lacher, les touches A,S,D,F,G,H, joystick bas.

Pause on/off, ESC.

Sons on/off, ENTER.

Reset, CTRL, ENTER.

Contrôler 'Slick'

Lorsque 'Slick' se cogne dans certains décors, ou certains objets ou caractères animés, les noms de ces objets apparaîtront dans le tableau de ramassage. Si la touche de ramassage est appuyée et si l'objet n'est pas ramassé à ce moment-là, il sera ajouté à l'inventaire seulement si 'Slick' (l'unité) n'est pas ramassé en mains. Si l'objet ne peut pas être ramassé, la fonction sera, par exemple, elle peut être utilisée sur une entrée que 'Slick' pourra traverser.

Lacher les objets

L'objet qui devra être lâché sera affiché dans l'inventaire. Il sera possible de lâcher des objets que dans un décor vide. Pour changer un objet en cours alors que vous tenez deux objets ou plus, appuyez sur la touche Pause et en utilisant la gauche ou la droite, choisissez un objet. En appuyant encore une fois sur la touche Pause, le jeu recommencera avec le nouvel objet choisi figurant dans l'inventaire.

L'énergie

Plusieurs facteurs contrôlent l'énergie. 'Slick' est soumis aux lois normales sur la gravité si bien que lorsqu'il tombe de haut, il se blesse et perd de l'énergie. Il y a d'autres critères hostiles dans le jeu qui font perdre de l'énergie à 'Slick' si elles le touchent. Au commencement du jeu, trois pièces sont attachées en bas à gauche de l'écran. 'Slick' peut en prendre une à volonté en appuyant sur la touche Pause et l'importe quelle touche pour ramasser et la touche Enter simultanément. De la nourriture aussi apparaît de temps en temps.

Les autres caracteres

Les autres caracteres ont tous des caracteristiques differentes. Ils peuvent sauter par dessus des obstacles, ramasser des objets, traverser les portes, lancer des objets, s'enfuir ou poursuivre 'Slick', etre de vrais floux et enjurer 'Slick'. Si un caractere ramasse un objet que vous voulez (une piece du B.O.D.U., par exemple), il disparaîtra de l'ecran et la seule facon de l'acquiesser sera de l'attraper et de le lâcher d'une certaine hauteur ou en faisant tomber un poids lourd sur lui. De cette facon, il lâchera l'objet et si vous etes rapide vous pourrez le prendre avant que le caractere essaie de le reprendre.

Le Metro

Pour aller dans le metro, dirigez 'Slick' vers une station et appuyez sur une touche de ramassage. 'Slick' se trouvera sur le quai d'un arret de metro dont le nom sera indique sur le tableau d'affichage. Dirigez 'Slick' vers la porte, appuyez sur une touche de ramassage et 'Slick' montera dans le metro. Au bout d'un moment, la porte se fermera et le metro avancera vers la station suivante, indiquee, elle aussi, sur le tableau d'affichage. Pour descendre, appuyez sur une des touches pour lâcher, lorsque la porte du metro s'est ouverte. Quitter la station en prenant la sortie.

L'horloge et la fin du jeu

L'horloge commence à 8 heures, sonne toutes les heures, comme Big Ben, jusqu'à minuit, heure à laquelle la bombe doit exploser et 'Slick' aura échoué. Le jeu doit normalement se terminer de cette facon mais la fin peut etre beaucoup plus sinistre — une rencontre avec Abu Cadabra. Abu suit 'Slick' de pres et si il l'attrape, le jeu se termine par une mort instantanee.

4 ▶ STARQUAKE

© Bubble Bus Software

La Terra a recu un message indiquant qu'une planete instable vient d'emergier d'un trou noir situe au bord de la galaxie. Si le noyau de cette planete n'est pas reconstruit, elle se desintegre caasant un grand BOMM dans l'univers tout entier — Quoi un tremblement cosmique... Un HUMAN A FONCTIONS BIOLOGIQUES, surnomme BLOB, a ete choisi pour cette mission super dangereuse. Pourquoi lui? Serait-ce a cause de ses capacites hybrides incroyables ou de l'intelligence artificielle de son ant-cervele? Donc, BLOB s'embarque dans son fidele vaisseau spatial, avec un ordinateur de bord et un plan de la galaxie pour compagnons. Oh! mais va-t-il reussir? — y parviendra-t-il? ou est-ce que l'univers et Blob vont faire bang?

Ah! Ah! qui sait? Mais nous devons nous poser toutes ces questions avant qu'il ne soit trop tard!!!

CONTROLLER BLOB

CLAVIER

TOUCHE 'O' _____ GAUCHE
TOUCHE 'P' _____ DROITE
TOUCHE 'A' _____ EN BAS OU PLATE-FORME
TOUCHE 'Q' _____ EN HAUT ET RAMASSER UN OBJET
BARRÉ D'ESCAPES _____ TIR

Possible de choisir ses propres codes.

JOYSTICK

UTILISER LE JOYSTICK O, LE JOYSTICK I OU LA TOUCHE DU CURSEUR ARRETER LE JEU AVEC LA TOUCHE DEL ET LE RECOMMENCER EN DEPLACANT
LE JOYSTICK OU AVEC LA TOUCHE DE MOUVEMENT
QUITTER LE JEU EN APPUYANT SIMULTANEMENT SUR LES TOUCHES 'SHIFT' & 'ESC'.

5 ▶ ENGLISHRAGLIDE

© English Software

100% GRAPHISME HAUTE RESOLUTION
VITESSE A COUPER LE SOUFFLE
DES TUNNELS
TROIS CIRCUITS DIFFERENTS
DES VIRAGES DANS LES TUNNELS
CHOIX DE TROIS CONTROLES DE DIRECTION
DEROULEMENTS DE PAYSAGES EN PERSPECTIVE
ATTIQUES COSMIQUES EN 3-D
VIRAGES EN ZIG ZAG
ACTION 24 HEURES SUR 24

POUR LE COMMENCER LE JEU

1. Appuyer sur le bouton/incliner la manette de jeu pour aller à l'ecran des options
2. Incliner la manette vers la gauche ou la droite afin de selectionner votre controle de direction
3. Appuyer sur le bouton pour deplacer la fleche vers la selection de circuit puis incliner la manette vers la gauche ou la droite pour choisir: Ecosse, Angleterre, Pays de Galles, Amerique ou Australie.
4. Incliner la manette vers l'avant pour commencer

CONTROLE DE DIRECTION

la direction est la plus lourde
ou elle est la plus legere

OBJECT DE JEU

Pas compliqué: rester en piste contre qui coule et atteindre le tunnel qui vous permet de passer à la selection suivante

INSTRUMENTS DE BORD

Le compte de rebours à gauche de l'ecran indique les unites de temps qui restent pour attendre la section suivante

LE COMPTEUR DE VELOCITE

A droite de l'ecran indique votre vitesse jusqu'à un maximum de 60 unites

TRUCS ET ASTUCES

1. Choisissez le controle de direction le plus compatible avec votre manette de jeu
2. Les spheres ennemies sont intelligentes et analysent constamment vos rondonnies: soyez prudent.
3. Entendez vous la husee au-dessus de votre tete dans les virages. Elle va emettre des colonnes electrostatiques qui vous ralentiront
4. Pas de coups de volant trop secs dans les tunnels
5. Gardez toujours un oeil sur les ombres: Vous eviterez quelques accidents
6. Attention au signal sonore: il ne reste plus beau coup de temps

CONTROLES

Port 1. Pour la manette de jeu. A la fin de la partie appuyez sur le bouton pour recommencer avec les memes options

OU

Incliner la manette vers l'avant pour retourner à l'ecran des options.

Pause ESC. Permet de faire la pause puis de repartir

CHARGEMENT:

6 ▶ DANDY

© Electric Dreams Software

Jetez-vous à corps perdu dans la destruction, les massacres et les pillages: pour descendre au plus profond des tenebres de l'ame humaine, vous deux complices: Sheeba, un mastodonte de 120kg, assouffe de sang et Thor, le celebre guerrier norvegien avec qui on ne plaisante pas, mais qui s'combatent ensemble ou separent, le deli reste le meme: s'emparer du tresor et aneantir les hordes d'ennemis pretes à tout pour vous detruire. Pour conserver votre energie, mangez les aliments que vous trouvez en chemin. Vous avez une tres faible chance de vous en sortir. Si vous arrivez à survivre et à vous emparer de tout le tresor, vous avez droit à un indice à la fin de chaque ensemble de donjons. Il vous faut les indices de trois ensembles de donjons pour pouvoir resoudre l'énigme.

* SELECTIONNEZ UN OBJET JOUEURS

* OPTIONS: UN ET DEUX JOUEURS
* VOUS CONVIENT
* ECHANGER UNE PARTIE DE VOTRE TRESOR POUR DE L'ENERGIE

Manette de jeu obligatoire

Commandes au clavier

PREMIER JOUEUR

HAIRE D'ESPACEMENT jeter un sort (mode 1 joueur)
F jeter un sort (mode 2 joueurs)
R echanger un tresor pour de l'energie

DEUXIEME JOUEUR

G jeter un sort (mode 2 joueurs)
T echanger un tresor pour de l'energie
O suspendre le jeu

COMMANDES AU CLAVIER

PREMIER

6 _____ MONTER
5 _____ DESCENDRE
R _____ GAUCHE
T _____ DROIT
G _____ FEU
O _____ JETER UN SORT (MODE 1 JOUEUR)
SPACE _____ JETER UN SORT (MODE 2 JOUEUR)
B _____ ECHANGER UN TRESOR POUR DE L'ENERGIE
V _____ MONTER
DEUXIEME JOUEUR _____ DESCENDRE
_____ GAUCHE
_____ DROIT
_____ FEU

ENTER

N _____ JETER UN SORT
M _____ ECHANGER UN TRESOR POUR DE L'ENERGIE
O _____ SUSPENDRE LE JEU

AMSTRAD

Laden

Stellen Sie den Zaehlerstand auf Null ein. Die Kasette in den Rekorder einlegen und ggf. zurueckspeulen. CPC 464 fuer individuelle Spielanforderungen oder standard: CTRL und das kleine ENTER. PLAY-Taste am Rekorder druecken. Beim CPC 128 den Rekorder INDIRECT verbinden mit dem Mic und Christopeein. SHIFT und K0-Tasten druecken. TAPE eingeben und RETURN-Taste druecken. Der Computer reagiert "ready" an. CONTROL, kleine ENTER-Taste und eine beliebige Taste druecken, und am Rekorder PLAY druecken. Laden Sie das erste Spiel wie oben angedeutet, und notieren Sie den Zaehlerstand im Inhaltsverzeichnis, damit Sie spaeter das Spiel leicht wiederfinden. Schalten Sie den Computer aus und an bevor jedes Spiel geladen wird.

Laden der Diskette

Legen Sie die Diskette ein. Geben Sie "RUN" DISC ein, und druecken Sie ENTER. Das Menue erscheint. Druecken Sie die entsprechende Nummer des Spiels. Stellen Sie den Computer fuer jedes Spiel neu ein.