

10 PACK

INSTRUCTION BOOKLET

10 PACK

INSTRUCTIONS

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD DISK

Insert Disk One Side A, and type **RUN**+**DISK**. You will be presented with an on screen menu which will then give you any further instructions you need.

SPECTRUM +3 DISK

Use the **DISK LOADER** as normal, run disk and select from menu.

CBM 64/128 DISK

Insert disk into drive. Type **LOAD**+"",**8**,1 and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

AMSTRAD CASSETTE

Insert the cassette you wish to load into the cassette player, and then press the **CONTROL** and small **ENTER** keys.

SPECTRUM CASSETTE

Insert the cassette you wish to load, and type **LOAD**+"", or alternatively use the built-in loader.

COMMODORE 64 CASSETTE

Insert the cassette you wish to load, and press the **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously.

Cassette users note that each game is loaded individually. So if you wish to load the second game off a tape, stop the cassette player once the first game has loaded. Turn off the computer then on again and repeat the loading procedure. You may find it worthwhile to make a note of the counter references on the cassette player. So for your convenience we have included the following grid.

Super Scramble

F.O.T.Y. 2

Dark Fusion

Road Runner™

INSTRUCTIONS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KEYBOARD CONTROL – Keys are redefinable by user.

*Trademark of Warner Bros. used by Atari Games Corporation under license. © 1985 Warner Bros. and Atari Games Corporation. All rights reserved. Licensed to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Butcher Hill™

PLEASE NOTE: Butcher Hill was originally on two sides of a cassette, but for this compilation all the files are on one side. Please ignore the instructions which say 'Rewind to start of side 2 and press play', instead, just press **PLAY**.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

Once the title screen has loaded and the drive light goes out, press **SPACE**. The music will fade out and the instructions and credits will appear. If the text moves too fast press the Commodore key to pause and restart it. Press **SPACE** to exit to title screen. The first section will now load. When each section has loaded, the message at the bottom of the screen changes. Press **FIRE** on the joystick to play.

KEYBOARD CONTROLS

Keys are user definable except **PAUSE - P**.

Spectrum version **BREAK** key.

You begin with six lives.

SCENARIO

SECTION ONE - THE RIVER

Travel along the river in your inflatable dinghy to one of the three jetties. Your progress will be hampered by natural obstacles such as twists in the river, boulders and reefs. You must also avoid floating mines and a barrage of gunfire from the enemy aircraft.

Fortunately, allied planes are occasionally able to drop first-aid, ammunition and bonus packs. You must steer through the fast flowing river to collect these bonuses.

SECTION TWO - THE JUNGLE

Leaving your dinghy behind you venture into the jungle with only your compass* and the knowledge that the enemy village is to the North East. As you make your way through the dense vegetation, you will come across clearings where the enemy forces have set up supply depots. These depots are guarded by enemy forces, you must eliminate them. Under the threat of being overwhelmed you can retreat into the jungle (to do this pull back on the joystick).

With the enemy forces now aware of your presence in the area, beware of sudden reprisals. Should an enemy sniper jump out in front of you, aim your gunsight and shoot.

Watch out for land mines!

SECTION THREE - THE VILLAGE

You have battled your way along the river and through the dense jungle to the enemy village which is in the shadow of Butcher Hill.

Use your machine gun and grenades to eliminate the enemy soldiers who will be running towards you. Beware of enemy soldiers who will be hiding out in buildings, shoot at the windows to eliminate them. Alternatively throw one of your grenades to destroy the building.

The game is complete once all of the buildings in the village have been destroyed only then are you the conqueror of **BUTCHER HILL**.

*Provided bonus compass collected in the River section.

GAME PLAY INSTRUCTIONS

THE RIVER

To move your inflatable dinghy push the joystick forward, left and right to steer. Use the **FIRE** button to shoot mines. While the **FIRE** button is held down your gun sight is visible: keep the **FIRE** button pressed and move the joystick to aim.

You can land at one of three jetties. If you land at the first jetty you will not have collected all of the equipment vital to your mission.

JOYSTICK CONTROLS

With fire button depressed

Steer left

Steer right

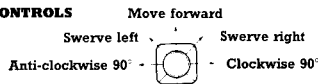
With fire button depressed

THE JUNGLE

To move forward push the joystick forward. Pull back to about face. Push left to turn anti-clockwise by 90° or right to turn clockwise by 90°. While moving forward, the diagonals on the joystick allow you to swerve. If you have collected the compass in the river section, your current direction will be displayed on the right of the control panel. To shoot hold the **FIRE** button down and use the joystick to aim. When you encounter the enemy soldiers you cannot move until they have been dealt with.

You will come across several clearings. Some clearings are occupied by the enemy. Shooting all of the enemy soldiers gives you extra bonuses of ammunition and stamina. Pressing the **SPACE BAR** will exit you out of any clearing (Spectrum users, pull back on the joystick and press **FIRE**).

JOYSTICK CONTROLS



About face

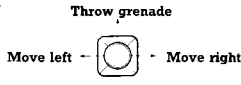
THE VILLAGE

You are allocated a time period in which to complete this section. Your mission is to destroy the enemy camp at the base of Butcher Hill by blowing up the buildings with the grenades. The number of grenades you have depends on how many you have collected earlier in the game. Enemy soldiers will try to escape to bring back reinforcements. Try to shoot them before they reach the front of the screen (should they reach the front, you will receive a time penalty).

Push the joystick forward to throw a grenade. If you hold the **FIRE** button down whilst pushing forward or pulling back on the joystick you can adjust the range of your gun.

Pull back on the joystick to start this section, also pull back to restart if you lose a life.

JOYSTICK CONTROLS



Whilst the fire button is depressed.

Designed and programmed by Imagext Design Limited

© 1988 Gremlin Graphics Software Limited

Skate Crazy™

PLEASE NOTE: Skate Crazy was originally on two sides of a cassette, but for this compilation all the files are one side. As a consequence, any instructions requesting you to 'Flip the Tape' should be ignored.

SKATE CRAZY

Freddie must buzz around on his skates performing daredevil stunts. Points are given for successful manoeuvres but the all important CREDOMETER is only hoisted upwards by achieving suitably "posy" feats. Keep an eye on the OUCH/FATIGUEMETER though, as this measures your grazes and bumps, and naturally leads to a loss of Cred.

SKATE CRAZY is made up of two separate, but interfacing games, the CAR PARK CHALLENGE and the CHAMPIONSHIP COURSE. Unlike ordinary computer games you may pass from one to the other without losing your score or level.

THE CAR PARK CHALLENGE

You and your roller skating friends have taken over a disused multi-storey car park where you are holding a competition to find the championship skater.

Each level of the car park has a course laid out using tyres, boxes, traffic cones, tin cans, ramps, etc. It is around this course you must skate, performing stunts to impress the judges, whilst passing between the timing gates.

Fellow skaters will judge your performance and award marks at the end of the course – should you complete it – and these marks determine whether you may progress to the next level.

There is a wide variety of stunts you can perform to impress the judges – jumping from the ground or from ramps, twisting in the air, jumping over obstacles, etc. However, be careful not to tire yourself too much. Jumping, falling down, crashing and skidding are all very tiring and will register on your fatigue meter. If your fatigue meter reaches full you will have to retire from the game, exhausted!

As you pass through the starting flags the timer on the screen will start. You have until the time runs out to reach either the next gate – a pair of cones (special cones if it is a "backwards gate"), or the flags at the end of a course. Failing to complete a section of the course between gates results in the loss of one of your four lives. Reaching the next gate with the timer in the green earns you a bonus. An extra bonus is awarded if you didn't crash after the last gate.

You may skip gates if you get lost or are in desperate trouble, but if a gate is skipped you must pass through the next one – and you may only skip up to a maximum of five gates, any more and you will be disqualified!

*PLEASE NOTE

On the CBM 64 version of 'SKATE CRAZY' all the gates are marked by flags. Yellow flags mark normal gates and red mark the "backward gates".

After the judges have awarded their marks – and providing you have impressed them enough to progress to the next level – you will be placed in front of two doors. * Skating towards the RIGHT door takes you to the next level of the CAR PARK CHALLENGE. The LEFT door takes you to the CHAMPIONSHIP COURSE.

Changing from one game to the other does not lose your level within either game. e.g. Should you change to the Championship course after completing level 2 and then later come back to CAR PARK CHALLENGE, you will resume on level 3.

All four levels of each game must be completed to finish SKATE CRAZY.

JUDGING: There are four judges each assessing different aspects of your skating ability.

MOVING FREDDY

Holding the joystick in the required direction causes Freddy to skate in that direction, accelerating to a maximum speed. Once you let go of the joystick and it returns to its central position, Freddy will freewheel to a halt.

To turn Freddy and keep his speed, move the joystick to an adjacent position (if travelling up, then up-left and up-right are adjacent positions). Freddy can do a large sharp turn without losing speed by moving the joystick to the required direction using adjacent directions.

*PLEASE NOTE

On the CBM 64 version after completing one level you are placed on a ramp. Skate to the RIGHT for the next level of the CAR PARK CHALLENGE or the LEFT for the CHAMPIONSHIP COURSE.

Moving the joystick to a new direction that is not adjacent will make Freddy skid to a halt, and then set off in the new direction (useful for braking).

JUMPING

Freddy can jump in two ways – from the floor and off ramps.

To jump from the floor, select the height of the jump using the FIRE button and power meter. When moving in the required direction and speed, hold the fire button down and you will see your power meter quickly rise. Release the button when the required power is reached to start the jump. Jumping obstacles on the floor requires good timing. Jumping from a ramp is similar – once direction and speed are reached use the button to select your jump power, but now the ramp will automatically release the power for you as you hit it, so keep the button pressed until after the jump has started. If you release the button too early, you will jump over the ramp like the other floor obstacles.

The judges base their marks for jumping on the variety and complexity of the manoeuvre. The complexity of a jump is assessed on the number of half turns and changes of direction, and whether the landing was O.K. (landing backwards particularly impresses the judges).

TWISTING IN JUMPS

Just during a jump is fairly easy – simply turn the joystick clockwise or anti-clockwise (or a mixture as you get better). Be careful to move through the adjacent directions throughout the turn.

There are rules to landing a jump correctly. You must either face the same direction, adjacent to take off direction, or directly backwards. If you land backwards you will continue moving backwards with all the directions reversed (you will need to be able to skate backwards for the special gates in the higher levels). To return to forward skating perform another jump and land facing forwards. If you crash into something you will get up facing forwards.

SOMERSAULTS

(Spectrum & Amstrad only)

Somersaults can only be performed on the later levels by using the trampolines. Jumping onto a trampoline from a ramp produces the best effect, but jumping from the floor also works.

Once you have bounced off the trampoline the jump is controlled as follows:-

JOYSTICK LEFT - rotate anti-clockwise

JOYSTICK RIGHT - rotate clockwise

To land correctly you must land with your skates downwards.

Somersaults always impress the judges and gain you lots of points.

DUCKING

This manoeuvre can be performed on all levels, but is only needed on the later levels. It is performed by pressing **FIRE** while freewheeling. Use the duck to pass under low barriers. Should you come to a halt while ducking you will get up immediately, so make sure you're going fast enough to clear the obstacles.

OBJECTS AND USES

FLAGS	Mark the beginning and end of the course.
ARROWS	Mark the course route. Ignore these and you may get lost or miss gates.
CONES	Used in pairs to mark a course gate.
TYRES	Used as course guides and obstacles to jump over.
BOXES	Used as course guides and obstacles to jump over.
CANS	Bonus multipliers. At the end of the level your score is multiplied by the number of cans knocked over - get as many as you can.
PILLARS	Support the roof of the car park! They may look small but you can't jump them.
RAMPS	To jump off, allowing complex jumps and twists.
OIL	Skating into an oil patch will make you skid. Avoid!
GLASS	Uneven and tiring surface.
SAND	Slows you down swiftly. Tiring to skate through.
POTHOLES	Throw you into a short skid at a random angle.
HOLES	Fall through floor - instant death - avoid at all costs.
TARGET	Skate onto this slowly to present yourself for judging at the end of a course.

Other skaters will also be skating in the Car Park. Some are nasty, some are just a nuisance, all will knock you down if you hit them.

CHAMPIONSHIP COURSE

Level 1:	Freddy must dodge and duck the obstacles in the building site without being caught out by the angry 'brickies'.
Level 2:	Here he must cross the lake to the park, avoiding the deadly wildlife.
Level 3:	Down in the London Underground, Freddy skates through the tunnels over the electric cables and battle with the giant rats.
Level 4:	Out on the street, Freddy causes havoc amongst the pedestrians and fights rival gangs.

Move the joystick from left to right to build up speed, but be careful as Freddy will trip over surfaces which are not smooth if he is skating too fast.

CBM 64/128

Collect the litter which is scattered around the course. If you reach the end of the course you will be able to exchange the litter for money with which you can buy pads, gear and wheels to increase your CRED and help you through the game. An

option will then be given to either load in the next level or reload the 'Car Park Challenge'.

SPECTRUM & AMSTRAD

Points are awarded for picking up tools and valuables, performing somersaults, jumping or ducking hazards and throwing missiles at anything in your way. Items will drop into Freddy's bag when collected, indicating the number of weapons or objects collected.

If Freddy gets to the end of the course, an option is given to load in the next level, or reload 'Car Park Challenge'.

CONTROLS

CBM 64/128	(GAME A)
Joystick Controls	
LEFT/RIGHT	SKATE LEFT/RIGHT
DOWN & FIRE	JUMP
DOWN	DUCK
Keyboard Controls	
CTRL	PAUSE
C (CBM key)	MUSIC/EFFECTS TOGGLE
RUN/STOP	TO QUIT (in pause mode)
	(GAME B)
Joystick Controls	
LEFT/RIGHT	SKATE LEFT/RIGHT
UP	THROW OBJECT
DOWN	DUCK
FIRE	JUMP
Keyboard Controls - As above.	
Move the joystick alternately LEFT and RIGHT to make Freddy skate along.	
SPECTRUM/AMSTRAD: Use Joystick or Keys	
Q	UP
A,Z	DOWN
J,K,I,O	LEFT
L,P	RIGHT
M,SPACE	FIRE
LEFT/RIGHT	SKATE LEFT/RIGHT
UP	JUMP
DOWN	CROUCH/PICK UP
FIRE	HIGH THROW
FIRE & DOWN	LOW THROW
'CIRCLE' JOYSTICK	SOMERSAULT

COMMODORE 64 USERS - Please Note

There is no fatigue meter - this is replaced by the 'OUCH' meter. The main difference is that if this meter reaches the top you lose one life rather than all of them.

Super Scramble Simulator™

SCENARIO

Take on the ultimate challenge of motorbike scrambling. This real life simulator takes you over 15 gruelling terrains, featuring 1:2 gradient hills, streams, water obstacles, logs, cars and lorries. Control your accelerating, braking and gear changing (avoid stalling it!) as you race against the clock.

GAMEPLAY

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD

The game has fifteen courses divided into five sets of three. There are three sets of mud courses and two sets of concrete courses. Within a set, the courses can be played in any order, but the whole set must be completed before progressing to the next set. Failure to complete the course within the time limit ends the game.

Each course must be completed in the fastest possible time for a maximum score. Time penalties are incurred for failing to negotiate an obstacle correctly or for straying off the course, crashing or stalling the bike. Bonus points are given at the end of each course for time remaining.

SCREEN LAYOUT

TOP SCREEN – A detailed side view of the bike on the course and the obstacles being negotiated.

MIDDLE SCREEN – A plan view showing the players position on the course and a short distance ahead. Used for steering the bike through the obstacles, also displays the penalty messages.

BOTTOM SCREEN – (from left to right)

1. Timer.
2. Dashboard – The left dial is the speedometer. The central lights are gear indicators (all green – neutral, bottom red – first, middle red – second, top red – third). The dial on the right is the rev counter.
3. Your score.

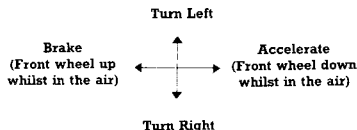
CONTROLS

All controls and option selections are joystick controlled except for:

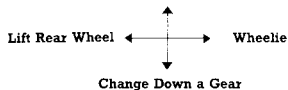
Pause – **COMMODORE KEY** (CBM 64/128), **P** (Spectrum/Amstrad)
Reset Game – **RESTORE KEY** (CBM 64/128)

JOYSTICK

Without **FIRE** button depressed:



With **FIRE** button depressed: Change Up a Gear



FIRE button depressed with joystick centred – Duck.

© Magnetic Fields (Software Design) Ltd.

Gary Lineker's Hot Shot!™

INTRODUCTION

Here is your chance to play in a full scale eleven a side football team complete with sliding tackles, headers, throw-ins, corners, goal kicks, fouls and even the dreaded referee with his red card! Try to take your team to the top of League Division One.

GETTING STARTED

When the game has loaded you are presented with a series of selections such as your team's strip colour, the surface on which you are to play and whether you want a one or two player game. Moving left and right changes the category you can affect and moving up and down makes your choice. The category, intelligence for example, is printed below a large football. Your choice is printed above the football. The joystick is used to control this selection process although the keyboard is used on the Spectrum; **Z** & **X** move left and right, **K** & **M** move up and down (Controls only applicable on option screen).

The available choices are listed below:

Players	– 1 or 2
Game Time	– Time per half
Intelligence	– Division 1 is the hardest
Joystick type	– Spectrum only
Surface	– Grass or Astro turf C64 only
Pitch colour	– C64 only
Team # 1 colour	– C64 only
Team # 2 colour	– C64 only

CONTROLS

The joystick controls the direction in which the player runs. Pressing the **FIRE** button has two functions depending on whether the player has the ball. If the player is in possession of the ball, pressing the **FIRE** button starts the kick process. The longer you hold the **FIRE** button down, the more powerful the kick. If the player does not have the ball, the **FIRE** button initiates a sliding tackle.

KEYBOARD CONTROLS (SPECTRUM)

Q	– Up
A	– Down
ENTER	– Fire

K - Left
L - Right

KICKING

Hot Shot allows you very precise control over the ball. If the joystick is held in the opposite direction to the player's direction then an overhead kick occurs when the **FIRE** button is released. If your joystick is held at right angles to the player's direction (e.g. player facing up, stick held right) the ball is flicked in that direction with the side of the foot.

DEFLECTIONS

When the ball hits a player it may either rebound off him or be chested down and controlled by the player it hit depending on its speed and height. The ball, when deflected off a player, may rebound in one of several ways depending on which part of the player it has struck and also the angle of impact. For example, a glancing blow off the player's arms or legs may be deflected past the player. A solid blow to the chest or back may bound back towards the kicker depending on the angle of impact (this is also true of goal posts and crossbars).

HEADING

When a player is positioned under a descending ball such that the ball strikes the player's head the ball will be headed in the direction in which the player is facing.

THROW-INS, CORNERS AND GOAL KICKS

Select the direction in which to throw or kick the ball and the power using the same procedure as kicking the ball normally.

FOULS, FREE KICKS AND PUNISHMENTS

A player is judged to have fouled when he illegally tackles a player who either is not in possession of the ball or tackles unfairly one who does have the ball.

If a player is fouled who is not in possession of the ball but his team is, then the advantage is played. If a player is fouled who has control of the ball then a free kick is awarded.

If a player fouls repeatedly he may be booked and/or sent off. He will then take no further part in the game.

GOAL KEEPERS

These are automatic and track the ball whilst in play. When a shot at goal is taken the goalie will attempt a save. When a save has been made or the keeper is in possession of the ball he will run forward to the edge of his 18 yard box and kick the ball upfield.

Footballer of the Year 2™

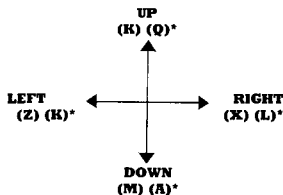
SCENARIO

The aim of this game could be described quite simply - to become the number one striker in the country. Footballer Of The Year. But that coveted title isn't just about ball skills and goals scored. The best player in the land also needs to be able to work as part of a team, needs to think on the field, needs to work hard off it, and needs to have knowledge of the sport and its history. You ask Gary Lineker...

CONTROLS

Spectrum 48/128K, +3

The game can be controlled by either **SINCLAIR, KEMPSTON** or **PROTEK** joystick. Alternatively you may use the keyboard. The keys are as follows:

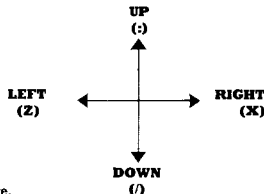


SPACE BAR - Fire.

(NB: Denotes AMSTRAD version).

CBM 64/128

A joystick can be used in port #2. Alternatively you may use a keyboard. The keys are as follows:-



RETURN KEY - Fire.

GAMEPLAY

Throughout this game, you will be asked to make decisions, most of which require a Yes or No answer. To speed up play, we have included a quick confirmation facility. In addition to keying either **Y** or **N**, you are also able to use your joystick/mouse to enter either Yes or No. If you are using a mouse, pressing the **LEFT** button gives a Yes, while pressing the **RIGHT** button gives a No. When using a joystick, moving left or right has the same effect.

When the game has loaded, you will be asked if you wish to load a previously saved game or not. Press **N**(o), unless you have already played a game and saved it. If you have a saved game on tape/disk, insert the tape/data disk and press **Y**(es).

Then at the prompt, input your first and second names and the skill level (1 – easy, 9 – hard) that you wish to play at.

You will then be asked if you wish to customise your league by editing the teams' names. If you wish to change any of the teams, press **Y**(es) and follow the simple on screen instructions, until you are satisfied with the changes you have made.

Now comes decision time. Choose the league side that you wish to play for initially, and then choose your nationality, just in case you get selected for an International side.

And now... here we go ('ere we go, 'ere we gooooo). In front of you is the main Control Menu. This is where all the decisions are made from. This is where it's at. (Fig. 1).



Fig. 1 Control Menu

You are now at the beginning of a brand new season, having just signed for a UK Superleague side. Every time you click on the **PLAY** icon, you will play another match in the season. These matches consist of–

- League Matches
- Gremlin Supercup Matches
- Supercup Matches
- European Supercup Matches
- World Supercup Matches (if you make it as an international!)

PLAY (A)

Before each match (if your team is playing that week), you will be asked if you wish to buy any extra goal cards. Goal cards represent the possibility of you scoring a goal, and initially you start off with ten cards. Extra cards cost £600 each. Your wages and your bank balance are shown, and you then make the decision to buy extra cards or not.

You will then be asked if you wish to use any goal cards in the coming match, and if so, how many (1 – 3). A selection screen will then ask you to decide which of the cards you wish to use. Each card represents a different tactical manoeuvre, which you will need to use to score a goal.

Each of the manoeuvres you have chosen will then be shown to you on a blackboard (fig. 2).

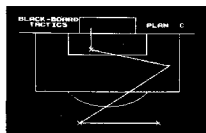


Fig. 2 – A Typical Tactical Plan

The straight lines represent what your team mates are hoping to do with the ball. The dotted line shows your part of the plan. At the right moment in the game, you must follow the plan, intercept the ball in the right place and then shoot for goal. Therefore, you must commit each manoeuvre to memory.

Having seen a plan and learnt it, press **FIRE** to either see the next plan or to play the match.

Now comes the moment of truth. Your player is controlled by the **KEYBOARD/JOYSTICK – UP, DOWN, LEFT and RIGHT** moves the player. **FIRE** kicks the ball. Watch the ball, wait for the right moment, run into position and put the plan into action. Score. As easy as that...

At the end of the match, the results will be given for your game as well as all the other results for that day. Press **FIRE** to return to the Control Menu.

DOUBLE OR NOTHING (B)

Obviously, the more goals you score, the more money you will make. But playing is not the only way to make money. As a potential football personality, money can also be earned from personal appearances, media events and sponsorship deals. Nobody wants just a football player though – you have to have personality, intelligence and a knowledge of football to make it big off the field.

This is where the **DOUBLE OR NOTHING** icon comes in. Clicking on this brings up the 'Quiz Show' screen, asking first how much money you wish to gamble. Type in an amount (£10 – £500) and press **RETURN**. You will then be asked a football trivia question, and asked to answer either 1, 2 or 3. If you get it right, you get double your money back. If you are wrong, you lose the lot.

If you are right, you get the chance to either take the money now, or gamble it again on the result of another question. Get this right, and you will get the chance to play for the third and final time (or again just take the money and run). Get it wrong, and all the money is lost. The decision is yours.

STATE OF AFFAIRS (C)

To check on how your team are doing in the league, click on the **STATE OF AFFAIRS** icon. This gives you the league table, along with the points won, matches played and goals scored for and against each team. This also gives you an idea of how all the other teams are doing, should you decide to...

TRANSFER (D)

If you have been scoring goals left, right and centre, but your team keeps losing its matches, maybe it is time to consider a change. Let's face it, no matter how good you are, you will never be picked as Footballer Of The Year if you are playing for a useless team, who'll never win any cups or trophies.

Clicking on **TRANSFER** gives you the option of buying a transfer card, thus putting yourself onto the transfer market. A card costs £5,000, and buying a card gets you scouted for another team. Either the scout will not be interested in you, your career has not yet sufficiently impressed him, or he will want to buy you, on the condition that you either answer a number of trivia questions or score a number of goals in your next match.

The amount of money offered, and your cut of it, will be shown to you, and of course you have the option to refuse the offer. If you accept, choose either goals or questions to prove yourself to the scout. If you then answer the questions or score the goals in the next match, the transfer will take place. Now you will get the chance to beat your old side as well as everybody else in the country.

CAREER (E)

Clicking on the CAREER icon gives you a list of teams that you have played for, cup medals you have won, and your F.O.T.Y. record (how many times you have won it). Click again to return to the Control Menu.

SAVE/LOAD (F)

This icon gives you the option to either SAVE your career up to present onto a TAPE/DISK, or to LOAD in a previously saved career. If you wish to save your present status, position a blank TAPE/DISK (Disk must be formatted) and click on 'SAVE GAME' to save out your career statistics.

QUIT (G)

Enables you to exit out of current game.

INTERNATIONALS

At certain times throughout the season, you will be considered for your International side, and offered a place on the condition that you score a number of goals in your next match. If you manage this, you will then play all the International matches for your country as well as your league matches, so improving your chance of becoming Footballer Of The Year.

To stay in the International side though, you must score at least one goal in every match that they play. Failure to do this and you're out.

END OF SEASON

At the end of the season, two awards are given. One is the top goalscorer award, given to the player who scored the most goals in the season. Winning this, if you can, helps enormously toward the winning of the big one. The Footballer Of The Year, Best Player in the Country. Can you do it? You'll have to play through the seasons to find out. Good Luck.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Side Arms™

TO START THE GAME

CBM 64/128 Disk

Type **LOAD****B,1** and press **RETURN**. Once loading is complete "INSERT LEVEL DISK" will appear on screen. This advises you to remove Side A (labelled side of disk) to then insert Side B (turn over disk) then press **RETURN**.

Select LEVEL OF DIFFICULTY: Press **F7** to advance levels of difficulty i.e. Moderate, Difficult, Easy, back to Moderate.

SPACE AGE ARMAMENT

SIDE ARMS is today's SDI - it's a space age cache of weapons to defend against outer world invaders of Planet Earth. So technically advanced. So powerful!!

WEAPONS



SPEED UP

Successfully hit "Pow" and a player's speed of projectiles increases to a maximum of 3 times.



SPEED DOWN

Player's power is decreased by 1 should "woP" be stuck.



3-WAY SHOT

Propels one (1) shot forward and two (2) shots backward diagonally.



TAIL GUN

Fires away in three separate directions. Big increase in your power - doubles and triples.



MEGA BAZOOKA LAUNCHER (M.B.L.)

What a blast! Devastating fire power which increases to 2 times.



AUTO

Rapidly rotates, unleashing a horde of electrifying laser beams towards the target.

→	→	→	→
M.B.L.	3-WAY	TAIL GUN	AUTO


Each player can choose one of the four above described weapons by hitting SHIFT key:

Player No. 1 - SHIFT key left

Player No. 2 - SHIFT key right



ALPHA/BETA

That stage of SIDE ARMS reached by Player No. 1 obtaining  (ALPHA/BETA). Gives Player Multi-Alpha beams launching.



Player No. 2 achieves Alpha/Beta. Players 1 and 2 combine their weaponry - firing Beta-Photons in multi-directions.



BONUS CHARACTERS/POINTS EARNED



COW
10,000 points



BARREL
3,000 points



STRAWBERRY
1,000 points

These characters appear differently on Spectrum/Amstrad versions.

ENEMY CHARACTERS/POINTS EARNED

	Points
U Ship	200
Fighter Planes	200
Surface Scuba Divers	400
Spacemen	300
Weapon Holder	200
Scorpion Worm	500
Crab Man	300
Floor Dog	500
Vertical Ship	200
Eye Saucer	300
Parachute Bomb	200
Mutant Ship	800
Mutant Fighter Planes	1,000
Storm Trooper	1,000

Capcom USA Inc. © 1987. All rights reserved.

H.A.T.E.™

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

SCENARIO

The year is AD2320 and the Galaxy is in turmoil. With the alien threat ever increasing, the lack of experienced assault personnel is severely undermining the defences of civilised sectors. You are needed to repel the hostile alien forces – but you have to qualify first. Prepare to go to Stripworld – the training ground for all Galactic Fighter Pilots!

Initially controlling a Star Fighter, PLASMA CELLS lining the route must be collected and taken through the barrier. Upon completion of this level you will take the controls of the ground assault vehicle. Manoeuvre the GAV to the next barrier, again collecting Plasma Cells to power the waiting Star Fighter. This will continue until you can advance no further.

To test you to the limit alien defences line the way and must be overcome. Ground skimming projectiles, intelligent missiles, enemy star fighters, mine barriers and many more obstacles will challenge even the most advanced Fighter Pilot.

GAME PLAY

You begin with four lives (one CBM 64/128). Each time your craft is destroyed a life is lost. Extra lives are gained by collecting the PLASMA CELLS (the remains of the nuclear generators). If your craft is hit whilst carrying one or more cells one cell will be destroyed whilst saving you from destruction. The number of Plasma cells carried through determines the number of lives for the next level.

If you loose all of your lives beyond level two CENTRAL COMMAND will send you back one level.

HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER has 30 levels, divided into three stages.

Levels 1 – 10 Trainee
Levels 11 – 20 Fighter Pilot
Levels 21 – 30 Commander

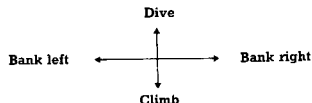
Upon completion of levels 11/21 all subsequent games will begin at these levels. To return to level 1 the game must be reloaded.

SMART BOMB (CBM 64/128 Version only)

Touching the smart bomb causes it to detonate, destroying everything on screen except your ship. This includes any Plasma cells that your ship may be carrying.

CONTROLS : STAR FIGHTER

Fire Lasers → ●

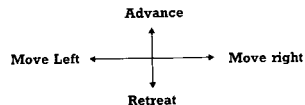


Alternatively the following keyboard controls can be used:

Q – Climb
A – Dive
K – Bank Left
L – Bank Right
SPACE BAR or Z to M – Fire lasers.

CONTROLS : GROUND ASSAULT VEHICLE

Fire lasers → ●



To launch a bomb press the **FIRE BUTTON** whilst pushing the joystick forward. Alternatively the following keyboard controls can be used:

Q - Advance
A - Retreat
K - Move left
L - Move right
SPACE BAR or **Z** to **M** - Fire lasers
Q and **SPACE BAR** - Launch Bomb
P - Pause
ENTER - Return to game
G & U - Abort game

N.B. You are unable to move forward whilst launching a bomb.

CREDITS

H.A.T.E. written by Costa Panayi (Spectrum, Amstrad). CBM 64/128, Atari ST and CBM Amiga programming and graphics by Sentient Software Limited from an original design by Costa Panayi for Vortex Software. Music and sound effects by Benn Daglish.

© 1989 Vortex Software.

Dark Fusion™

PLEASE NOTE: As Dark Fusion is put after other games on this compilation, the instruction to 'rewind the cassette to the beginning' should be ignored, and instead it should simply be rewound to the starting point of Dark Fusion, before pressing FIRE and PLAY.

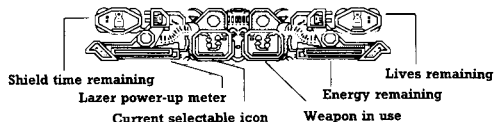
SCENARIO

Only the elite can pass the three phase test of the Corps of Guardian Warriors - co-ordinated fury in destruction of the mutant hordes of the underworld; supreme command skills in frantic defence against the invading alien space fleets and merciless nerve in bloody battle against the monster in the Pit of Despair. Then the final chilling decision - enter the Metamorphosis Chamber to fuse lifeforms with your vanquished foe or face your next challenge with only the powers your mortal form bestows on you.

HOW TO PLAY

Each level is divided into three zones - Combat zone, Alien zone, and Flight zone. To enter a zone the player must first find a *fusion pod* (denoted on the screen by a strobing beacon). To complete the Combat zone the player must enter two Alien zones and destroy the aliens within. After killing these aliens make your way to the Flight zone *fusion pod* then fly carefully through to the next level.

THE CONTROL PANEL



HOW TO MOVE

COMMODORE 64/128

All movement controlled by joystick in port 2.
 Select weapon - press **SPACE BAR**
 To pause game - press **COMMODORE KEY**
 To quit game - press **Q**

AMSTRAD CPC

Move Left - press **K**
 Move Right - press **L**
 Move Up - press **A**
 Move Down - press **Z**
 To Fire - press **SPACE BAR**
 Select Weapon - press **S**
 Pause - press **P**
 Quit - press **Q**

The above keys can be re-defined from the menu.

SPECTRUM 48/128K

Move Left - press **Z**
 Move Right - press **X**
 Move Up - press **K**
 Move Down - press **M**
 To Fire - press **L**
 Select Weapon - press **SPACE BAR**
 Pause - press **P**
 Quit - press **Q**

The above keys can be re-defined from the menu.

CREDITS

Program Design and Coding - Jobbee
 Commodore 64 conversion - Scott Guest
 Graphic Design - Berni
 Music and Sound - Jobbee and Benn

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Street Fighter™

PLEASE NOTE: Street Fighter was originally on two sides of a cassette, but for this compilation all the files are on one side. As a consequence, the instruction to 'Rewind to start of side 2 and play tape' should be ignored, instead you should just simply press PLAY.

GAME SCENARIO

In this game you take the part of a Street Fighter who travels the world in order to test his skills against combatants of different nationalities.

The game is presented in a five part multi-load format: each load containing data for a particular country. The countries are Japan, USA, England, China and Thailand.

On loading; the player is presented with a number of options:

A - start game with 3 credits.

B - multiloop on/off - the player may elect to stay in Japan rather than progress through tape loads.

C - one or two joysticks.

D - joystick (Kempston or Sinclair joysticks Spectrum).

Player 1 takes the part of Street Fighter Ryu. If a two player game is selected then player 2 takes the part of Ken. These must battle to determine who will go on to fight opponents throughout the world.

In each country you must fight two computer controlled opponents before progressing to the next load. These are:

Japan	Retsu and Geki
USA	Joe and Mike
England	Birdie and Eagle
China	Lee and Gen
Thailand	Adon and Sagat

Each contest is arranged as the best of three rounds with the victor awarded bonus points for remaining time and energy (the player loses energy when he is kicked or punched or hit by projectile).

After defeating all of the opponents in a country the player takes part in a bonus round. Here he must perform a Karate Chop on a pile of concrete slabs. The strength of your blow is determined by the reading on the strength display when the FIRE button is pressed and released. The move must be carried out before the time limit is reached.

CONTROLS

SPECTRUM 48/128K, +2, +3

Player 1: Kempston or Sinclair joystick 2. Keyboard keys 1 - 5.

Player 2: Sinclair joystick 1. Keyboard keys 6 - .

AMSTRAD CPC

Q - Up, **A** - Down, **O** - Left, **P** - Right, **@** - Fire, **S** - Pause or use joystick.

CBM 64/128

Use port #1 for Player 1 and port #2 for Player 2 (US version).

Use port #2 for Player 1 and port #1 for Player 2 (UK version).

SELECTION MENU:

F1 - multiloop on/off

F3 - one/two player

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 CASSETTE

- Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together.

- Press **PLAY** on your cassette recorder.

- Once the title screen has loaded reset the tape counter to zero.

- Press **PLAY** then leave **PLAY** key depressed as when you have completed one level the next one will load automatically.

- If you wish to replay rewind to zero and press **PLAY**.

- US version on side 1. UK version on side 2.

CBM 64/128 DISK

Type **LOAD****,B,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically. US version on side 1. UK version on side 2.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE

Type **LOAD****** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. Once game has loaded off Side 1, turn over cassette to Side 2 and rewind. When the first level has loaded stop the tape. Once you have played the first level, press **PLAY** on the cassette recorder to load the second level. Repeat this procedure for all levels. If you wish to replay once the game has finished, rewind tape Side 2 and press **PLAY**.

SPECTRUM +3 DISK

Turn on the computer, insert disk and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Once game has loaded off Side 1, turn over cassette to Side 2 and rewind. Press **PLAY** and then leave **PLAY** key depressed, as when you have completed one level the next one will load automatically. If you wish to replay, rewind Side 2 and press **PLAY** again to commence.

AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN**DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

The player controls the contestant as follows:

Joystick	Result
DOWN	Crouch
DOWN & RIGHT	Crouch & lean forward
DOWN & LEFT	Crouch & lean back
RIGHT	Advance
LEFT	Withdraw
UP	Lean
UP & LEFT	Backward somersault
UP & RIGHT	Forward somersault

The player kicks or punches by pressing and then releasing the FIRE button with the following effects:-

DOWN & RIGHT	Crouch & kick
DOWN	Crouch punch
DOWN & LEFT	Spinning crouch kick
RIGHT	Punch
NEUTRAL	Kick
LEFT	Turn kick
UP & RIGHT	Flying kick
UP	Flying punch
UP & LEFT	Flying spin kick

NOTE:

1. The shorter the time which the FIRE button is depressed the harder the kick.
2. The direction of the joystick may be varied while jumping adding to the variety of moves.

OTHER KEYS

C changes screen colour (Spectrum).

© 1990 Gremlin Graphics Software. All rights reserved. Gremlin Graphics Software Limited, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

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

© 1987 CAPCOM CO. LTD.

10 PACK INSTRUCTIONS

LADEANWEISUNG

AMSTRAD DISK

Diskette 1 Seite A einlegen und **RUN**"DISK eingeben. Es erscheint dann ein Menü auf dem Schirm, das Ihnen alle benötigten Anweisungen gibt.

SPECTRUM + 3 DISK

Benutzen Sie wie gewöhnlich DISK LOADER, lassen Sie die Diskette laden und wählen sie dann vom Menü.

CBM 64/128 DISK

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk, tippen Sie **LOAD**"**", **8,1** ein und drücken Sie **RETURN**. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

AMSTRAD KASSETTE

Eine beliebige Kasette in den Rekorder einlegen, dann **CONTROL** und die kleine **ENTER**-Taste drücken.

SPECTRUM KASSETTE

Eine beliebige Kasette in den Rekorder einlegen und dann **LOAD**"***", eintippen oder die eingebaute **LOADER**-Option benutzen.

COMMODORE 64 KASSETTE

Eine beliebige Kasette in den Rekorder einlegen, dann gleichzeitig die kleine **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten drücken.

An Kassettenbenutzer: Jedes Spiel wird einzeln geladen. Wenn Sie das zweite Spiel vom Band laden wollen, müssen Sie den Rekorder anhalten, sobald das erste Spiel geladen ist, den Computer dann aus- und wieder einschalten und den Ladevorgang wiederholen. Es würde sich auch lohnen, die entsprechende Zahlenangabe auf dem Rekorder zu notieren. Um Ihnen dabei zu helfen, haben wir die folgenden Kästchen beigefügt.

Super Scramble

F.O.T.Y.2

Dark Fusion

Road Runner™

Entkommen Sie dem Coyoten, umgehen Sie die vielen Hindernisse, die sich Ihnen in den Weg stellen, kommen Sie sicher durch die vielen Level und sammeln Sie dabei so viele Punkte wie möglich ein.

KÖRNER: Versuchen Sie, dem Coyoten stets einen Schritt voraus zu sein, während Sie die Körner aufpicken, denn wenn Sie fünf dieser Körnerhaufen verfehlen, verlieren Sie eines Ihrer Leben. Achten Sie darauf, daß Sie nicht versehentlich von den mit Eisen versetzten Körnern essen, weil Sie ansonsten langsamer werden und dem Coyoten mit seinem Magneten zum Opfer fallen können. Wenn Sie alle Körner aufgepickt haben, gibt es dafür Punkte.

MINEN: sie explodieren, sobald Sie oder der Coyote darüber laufen, und wenn Sie es sind, verlieren Sie ein Leben. Wenn Sie über eine Mine springen, gibt dies Extra-Punkte.

LIMONADE: Wenn Sie oder der Coyote über eine Limonadenflasche laufen, halten Sie oder er an, am zu trinken. Jede von Ihnen getrunkene Limonade bringt Ihnen Punkte, und es gibt außerdem am Ende des Levels noch einmal Punkte, wenn Sie dann erst alle Limonade trinken.

LKW's: gehen Sie ihnen aus dem Weg, oder locken Sie den Coyoten vor eines der Fahrzeuge, um so weitere Bonuspunkte zu bekommen. Sollten Sie selbst vor einen LKW geraten, verlieren Sie ein Leben.

"ZÜNGEN-BONUS": Gehen Sie doch einmal das Risiko ein, den Coyoten erst etwas näher an Sie herankommen zu lassen, um ihm dann pfeilschnell davonzulaufen und dabei die Zunge herauszustrecken, weil dies Bonuspunkte bringt.

FELSBROCKEN: vermeiden Sie sie, denn Sie verlieren ein Leben, wenn Sie mit einem Felsen in Berührung kommen. Wenn dies jedoch dem Coyoten passiert, bekommen Sie Bonuspunkte.

GLETSCHERSPALTEN: überspringen Sie sie, weil Sie ansonsten hineinfallen und ein Leben verlieren würden. Wenn dies jedoch dem Coyoten passiert, bekommen Sie wieder Bonuspunkte.

UNSICHTBAR MACHENDE FARBE: Wenn Sie damit in Berührung kommen, werden Sie unsichtbar und der Coyote hat kaum eine Chance. Sie zu kriegen. Wenn jedoch der Coyote damit in Berührung kommt, wird er unsichtbar, und Sie können ihm kaum noch entweichen.

DER COYOTE: Er wird Sie mit allen Mitteln verfolgen; er wirft mit Dynamit, fliegt mit einem Jet-Pack hinter Ihnen her, jagt Ihnen auf einer Rakete sitzend nach, ist Ihnen auf seinem Pogo-Stick auf den Fersen, fährt Ihnen auf seinem Jet-Skateboard nach, oder er rennt Ihnen ganz einfach hinterher. Lassen Sie sich nicht kriegen!

ABKÜRZUNGEN: sie ermöglichen Ihnen, in das in diesem Spiel zuletzt gespielte Level zu gelangen.

JOYSTICKSTEUERUNG: sie erfolgt analog zu den Bewegungen (rechts, links, oben, unten). Wenn sie den **FEUERKNOPF** drücken, springt der Road Runner.

TASTATURKONTROLLE: (nur für Schneider und Spectrum). Die Tasten können selbst definiert werden.

Das Firmenzeichen von Warner Bros. wird von Atari Games Corporation in Lizenz verwendet. 1985 Warner Bros. und Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX

Cosmic Causeway™

(TRAILBLAZER II)

ANWEISUNGEN

Als wir Ihnen **TRAILBLAZER** brachten, haben wir Ihre Reflexe bis zum Äußersten gefordert.

Das war Ihr Training, hier ist nun die wirkliche Herausforderung.

COSMIC CAUSEWAY bewahrt die atemberaubende Geschwindigkeit und Hochstimmung enthält aber noch aufregendere neue Merkmale, als Sie sich je gewünscht haben.

Donnern Sie über 24 gefährliche Kurse, überwinden Sie Hindernisse und ausserirdische Wesen auf Ihrem Weg, sammeln Sie Gutschriften, die Ihre Chancen verbessern.

COSMIC CAUSEWAY besteht aus 24 Ebenen in sechs Abschnitten. Am Ende eines jeden Abschnitts werden Sie auf einen Drachen stoßen, den Sie unentwegt beschließen müssen, um ihn zu zerstören, während Sie seinem Feueratem ausweichen müssen. Die Zeit, die am Ende einer Ebene übrigbleibt, wird für die nächste Ebene gutgeschrieben. Aber- bei der Vervollständigung eines Abschnitts wird die übriggebliebene Zeit Bonuspunkte umgewandelt.

Der Zusammenstoß mit schimmernden weiß en Scheiben wird Ihnen zwischen 1 und 3 Gutschriften einbringen, das Sie für ICON-Merkmale ausgeben können.

Diese sind:

Punktzahl x3	Ihre gegenwärtige Punktzahl auf einer Ebene wird mit drei multipliziert.	2 Gutschriften
An der Decke rollen	Wenn es eine gibt!	3 Gutschriften
Hellblau wird entschärft	Veranlaßt hellblaue Quadrate, wie braune zu reagieren.	3 Gutschriften
Violett wird entschärft	Erlaubt Ihnen, über violette Quadrate zu rollen	4 Gutschriften
Turbo	Gibt Ihnen große Geschwindigkeit. Wenn Ihre Geschwindigkeit groß genug ist, können Sie durch Wände brausen	5 Gutschriften
Schild	Zusammenstöße mit außerirdischen Wesen wird Sie nicht vom Kurs abbringen, sondern sie zerstören und Ihnen Punkte einbringen.	6 Gutschriften

Über Löcher rollen	Laßt uns nur das tun!	7 Gutschriften
Zeitverzögerer	Verlangsamt den Zeitmesser auf halbe Geschwindigkeit	7 Gutschriften

Diese **ICON**-Merkmale gelten nur für eine Ebene. Wählen Sie das **ICON**, das Sie wollen am Start auf der Ebene aus, indem sie **FIRE (Feuer)** drücken, wenn Ihr gewünschtes **ICON** aufleuchtet.

Außerirdische Wesen können abgeschossen werden, wenn Sie den Joystick vorwärts schieben. Hindernisse wie Bäume, Felsblöcke usw., können jedoch nicht abgeschossen werden und müssen vermieden werden. Punkte können für Zusammenstöße mit 'Zielen' gewonnen werden, aber nicht für ihre Abschieße.

Wenn Sie den **COSMIC CAUSEWAY** entlangfahren, werden Sie auf Mauern mit drei verschiedenen Arten von Toren treffen, die Sie passieren müssen. Einige Tore öffnen und schließen sich immerzu, einige öffnen sich nur, wenn Sie sich nähern und einige werden sich schließen, sobald Sie sich ihnen nähern.

QUADRATTYPEN

Braun	Sicheres Quadrat
Grau	Zeigt das Ende einer Ebene an. Dann können Sie Ihre ICONS auswählen. Der Zeitmesser wird nicht starten, bis Sie die Gebiet verlassen haben.
Blau	Wirft Sie in die Luft.
Grün	Vergrößert Ihre Geschwindigkeit.
Rot	Verlangsamt Ihre Geschwindigkeit.
Violett	Wirft Sie zurück auf dem Kurs.
Hellblau	Links/Rechts Kontrolle ist seitenverkehrt. Auf höheren Ebenen werden einige der roten Quadrate wie die Hellblau reagieren.
Schwarz	In den Abgrund – vermeiden Sie diese!

WERTUNG

1 Punkt pro Quadrat.

DRACHEN – 1000 – 5000 Punkte

AUßERIRDISCHE WESEN – 50 – 200 Punkte

ZIELE – 200 – 500 Punkte

BONUS FÜR DAS ENDE DER EBENE – von der Zeit abhängig.

BONUS FÜR DAS ENDE DES ABSCHNITTS – von der Zeit abhängig.

BONUS FÜR DAS ENDE DES SPIELS – WOW!!!!

KONTROLLEN

Schließen Sie den Joystick an den Port 1 oder:

1 – **SCHNELLER/FEuern**

← – **LANGSAMER**

CTRL – LINKS

Z – RECHTS

LEERTASTE – SPRUNG

SHIFT LOCK TASTE – MUSIK AN/AUS

© 1987 Gremlin Graphics Software Limited.

Skate Crazy™

HINWEIS: 'Skate Crazy' wurde ursprünglich auf beiden Seiten einer Kassette gespeichert, aber alle Dateien dieser Kompilation befinden sich nun auf nur einer Seite des Bandes. Alle Meldungen, die Sie dazu auffordern, die Kassette zu wenden, sind also nicht zu beachten.

SKATE CRAZY

Freddy muß auf seinem Skateboard herumtauschen 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. Bahalten Sie aber den OUCHOMETER 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.

*BEACHTÉ

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 Spiels müssen durchlaufen werden, um SKATE CRAZY zu beenden.

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

BEWEGEN VON FREDDY

Freddy fährt in die Richtung, in die Sie Ihre 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.

BEACHTÉ

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 Kraftmessers. 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 andere 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.

DUCKEN

Diese Darbietung können Sie auf allen Stufen vorführen, sie wird aber erst auf den späteren Stufen verlangt. Ausgeführt wird das Ducken, indem Sie während der Fahrt **FIRE** drücken. Machen Sie von dieser Möglichkeit Gebrauch, um unter Hindernissen durchzutauchen. Kommen Sie bei dieser Darbietung zum Stillstand, richten Sie sich sofort wieder auf. Achten Sie deshalb darauf, daß Sie genügend Schwung haben, wenn Sie die Hindernisse angehen.

GEGENSTÄNDE UND IHRE VERWENDUNG

FLAGS (Flaggen)	Markieren Start und Ziel des Kurses.
ARROWS (Pfeile)	Geben die Fahrtrichtung an. Ignorieren Sie diese, können Sie sich verfahren oder ein Tor verfehlen.
CONES (Hütchen)	Als Paar benutzt stellen sie ein Tor dar.
TYRES (Reifen)	Sind entlang der Strecke aufgestellt und dienen als Hindernisse zum Überspringen.
BOXES (Kartons)	Sind entlang der Strecke aufgestellt und dienen als Hindernisse zum Überspringen.
CANS (Dosen)	Bonuspunkte. Am Ende jeder Stufe wird Ihr Punktestand mit der Anzahl der umgefahrenen Dosen multipliziert. Fahren Sie also so viel wie möglich um.
PILLARS (Pfeiler)	Stützen die Decke des Parkhauses. Sie sehen vielleicht klein aus, aber Springen hat keinen Sinn.
RAMPS (Rampen)	Dienen zum Absprung und ermöglichen komplizierte Sprünge und Drehungen.
OIL (Öl)	Wenn Sie auf einen Ölfleck kommen, rutschen Sie. Vermeiden Sie dies!
GLASS (Glas)	Unebene und holprige Oberflächen.

SAND (Sand)	Sie werden langsamer. Hier macht es keinen Spaß zu fahren.
POTHOLES (Schlaglöcher)	Sie rutschen und müssen sich anstrengen, um nicht vom Skateboard zu fallen.
HOLES (Löcher)	Sie fallen durch die Decke und sind sofort tot. Vermeiden Sie dies unbedingt.
TARGET (Ziel)	Fahren Sie langsam weiter und stellen Sie sich der Jury am Ende des Kurses.

Andere Skateboard-Fahrer sind natürlich auch im Parkhaus unterwegs. Einige davon sind gefährlich, andere sind nur lästig – alle werfen Sie jedoch um, wenn sie mit Ihnen in Kontakt kommen.

CHAMPIONSHIP COURSE

STUFE 1:	Freddy muß auf dem Baugeände 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 Park den See überqueren und die Begegnung mit den gefährlichen 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 rivalisierende 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.

STEUERUNG

CBM 64/128 (SPIEL A)

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

CBM 64/128 (SPIEL B)

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

Tastatur – siehe oben

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

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.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Super Scramble Simulator™

SZENARIO

Nehmen Sie an dieser absoluten Herausforderung für Geländemotorräder teil. Diese lebenssechte Simulation schießt Sie auf 15 mörderische Geländekurse, Hügel mit einer Steigung von 1:2, durch Flüsse und Wasserhindernisse, über Baumstämme, Autos und Lastwagen. Beim Rennen gegen die Uhr kommt es auf die richtige Beschleunigung, rechtzeitiges Bremsen und die richtigen Gänge an (ohne dabei die Maschine abzuwürgen).

DAS SPIEL

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD

Das Spiel besteht aus fünfzehn Kursen, die in fünf Abschnitte ('Sets') mit jeweils drei Kursen unterteilt wurden. Drei Abschnitte sind im Gelände und zwei auf Asphalt. Innerhalb eines Abschnitts können Sie die Kurse in jeder beliebigen Reihenfolge absichern. Ein Abschnitt muß zuerst erfolgreich beendet werden, bevor Sie zum nächsten Abschnitt weitergehen können. Wird ein Kurs nicht in der zur Verfügung stehenden Zeit beendet, endet das Spiel.

Je schneller Sie einen Kurs beenden, desto mehr Punkte gibt es. Sie erhalten Zeitstrafen, wenn Sie ein Hindernis nicht korrekt klären, vom Kurs abkommen, mit dem Motorrad anfallen oder die Maschine abwürgen. Sie erhalten Bonuspunkte für die übriggebliebene Zeit.

DER BILDSCHIRM

OBERER BILDSCHIRM RAND – eine detaillierte Seitenansicht der Hindernisse und des Motorrads auf dem Kurs.

MITTLERER BILDSCHIRM – Ein Plan, der die Position des Spielers mit einer kurzen vor ihm liegenden Wegstrecke auf dem Kurs anzeigt. Wird zum Lenken des Motorrads zwischen den Hindernissen benutzt und zeigt die Mitteilungen für die Straßen an.

UNTERER BILDSCHIRM RAND – (Von links nach rechts)

1. Uhr.
2. Anzeigen – Links ist die Geschwindigkeitsanzeige. In der Mitte befinden sich die Leuchten für die Gänge (Grün – Leerlauf, Unten rot – erster Gang, Mitte rot – zweiter Gang, Oben rot – dritter Gang). Rechts befindet sich die Drehzahlanzeige.
3. Ihre Punktzahl.

STEUERUNG

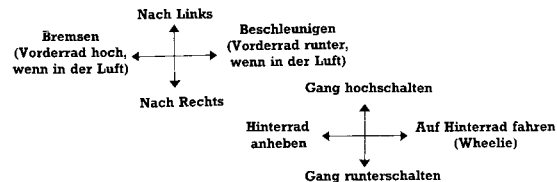
Lenken des Motorrads und die Wahl der Optionen erfolgen mit Hilfe des Joysticks – mit Ausnahme von:

Pause – COMMODORE-Taste (CBM 64/128), P-Taste (Spectrum/Amstrad)

JOYSTICK

FEUERKNOFF nicht gedrückt:

Mit gedrücktem **FEUERKNOFF**:



Joystick in Mittelstellung und **FEUERKNOFF** gedrückt – Drücken.

© Magnetic Fields (Software Design) Ltd.

Litti's Hot Shot!™

EINLEITUNG

Hier ist Ihre Chance, ein vollständiges Fußballspiel mit elf Spielern auf jeder Seite zu spielen mit Stoppen durch Hineinrutschen, Köpfen, Einwürfen, Ecken, Abstoßen, Fouls und selbst dem gefürchteten Schiedsrichter mit seiner roten Karte! Bringen Sie Ihre Mannschaft an die Tabellenspitze der ersten Liga.

STARTEN

Nach Beendigung des Ladevorgangs erscheint eine Reihe von Optionen wie der Streifenfarbe der Trikots Ihrer Mannschaft, dem Platz und seiner Oberfläche und ob Sie das Spiel mit einem oder zwei Spielern spielen wollen. Bewegen nach 'Links' oder 'Rechts' ändert die Kategorie, die Sie bestimmen, und 'Hoch' oder 'Runter' trifft Ihre Wahl. Die Kategorie zum Beispiel 'Intelligenz', erscheint unter einem großen Fußball. Ihre Wahl wird über dem Fußball angezeigt. Der Joystick wird zur Steuerung dieses Wahlvorgangs benutzt, beim Spectrum die Tastatur: **Z** und **X** sind für 'Links' und 'Rechts', **K** und **M** sind für 'Hoch' bzw. 'Runter' (Diese Steuerungen betreffen nur den Optionenbildschirm).

Ihre Optionen sind wie folgt:

Spieler ('Players')	– 1 oder 2
Spielzeit ('Game Time')	– Zeit für eine Hälfte.
Intelligenz ('Intelligence')	– 1. Liga ('Division 1') ist die schwerste.
Joysticktyp ('Joystick Type')	– Nur für Spectrum
Spielfläche ('Surface')	– Grasrasen oder Astro-Rasen (nur für C64)
Farbe des Feldes ('Pitch Colour')	– Nur für C64
Farbe Mannschaft 1 ('Team # 1 colour')	– Nur für C64
Farbe Mannschaft 2 ('Team # 2 colour')	– Nur für C64

STEUERUNGEN

Der Joystick steuert die Richtungen, in die sich die Feldspieler bewegen. Das Drücken des **FEUERKNOPFES** hat zwei Funktionen, was davon abhängt, ob der Spieler in Ballbesitz ist oder nicht. Ist er in Ballbesitz, starten Sie durch Drücken des **FEUERKNOPFES** das Kicken des Balles. Je länger Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, desto stärker wird der Ball gekickt. Ist der Spieler nicht in Ballbesitz, wird durch Drücken des **FEUERKNOPFES** das Hineinrutschen in den Gegner eingeleitet.

TASTATUR-STEUERUNGEN (SPECTRUM)

Q – Hoch
A – Runter
ENTER – Feuer
L – Links
K – Rechts

KICKEN

HOT SHOT erlaubt Ihnen eine sehr genaue Ballkontrolle. Wird der Joystick in die entgegengesetzte Richtung gedrückt, in die der Spieler gerade schaut, macht er einen Rückzieher, wenn sie den **FEUERKNOPFES** wieder loslassen. Halten Sie den Joystick ein einem rechten Winkel zur Spielerichtung (wenn z.B. der Spieler geradeaus schaut und der Joystick nach rechts gedrückt wird), wird der Ball mit dem Fußriß in die entsprechende Richtung rübergeschoben.

ABPRALLER

Trifft der Ball eine Spieler, prallt er entweder von ihm zurück oder wird mit der Brust kontrolliert angefangen. Dies hängt von der Höhe und Geschwindigkeit des Balles ab. Der Ball kann von einem Spieler in verschiedene Richtungen abprallen, was sowohl davon abhängt, welches Körperteil vom Ball getroffen wird, als auch davon, in welchem Winkel der Ball auf den Spieler trifft. Ein Ball, der zum Beispiel den Arm oder das Bein eines Spielers trifft, wird häufig nach hinten abgelenkt. Ein starker Aufprall auf die Spielerbrust läßt den Ball in dessen ursprüngliche Flugrichtung zurückprallen, was vom Winkel des Aufpralls abhängt. (Das gleiche trifft auch auf die Torpfosten und die Latte zu).

KÖPFER

Plaziert sich ein Spieler unter einem anfliegenden Ball, so daß dieser direkt auf seine Kopf zufliegt, wird der Ball in die Richtung geköpft, in die der Spieler gerade schaut.

EINWÜRFE, ECKEN UND ABSTÖßE

Wählen Sie die Richtung für den Wurf oder den Tritt und benutzen Sie den gleichen Vorgang für die Stärke wie beim normale Kicken des Balles.

FOULS, FREISTÖßE UND VERWEISE

Ein Spieler begeht dann ein Foul, wenn er entweder einen Spieler, der nicht in Ballbesitz ist, regelwidrig angreift, oder wenn er einen Spieler in Ballbesitz unfair zum Stoppen bringt.

Wird eine Spieler gefoult, dessen Mannschaft in Ballbesitz ist, gilt Vorteil. Beim Foul an einem Spieler in Ballbesitz wird ein Freistoß vergeben.

Begeht ein Spieler wiederholt Fouls, wird er verwarnet und ausgeschrieben oder des Felds verwiesen. Danach nimmt er keinen Einfluß mehr auf den weiteren Spielverlauf.

TORHÜTER

Diese reagieren automatisch auf den Ball und verfolgen ihn während des gesamten Spieles. Wird ein Schuß auf das Tor unternommen, versucht der Torhüter, den Ball zu fangen. Wurde der Ball sicher gefangen oder ist der Torhüter in Ballbesitz, rennt er an die Ecke des Strafraums und kickt den Ball ins Feld.

© 1988 Gremlin Graphics Software Limited.

Footballer of the Year 2™

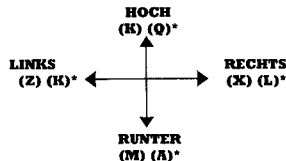
SPIELHINTERGRUND

Das Ziel dieses Spiel ist einfach zu beschreiben – die Nummer Eins werden im Land. Fußballer des Jahres. Aber bei diesem begehrten Titel geht es nicht nur darum, Fertigkeiten mit dem Ball zu beweisen und Tore zu schießen. Der beste Spieler muß auch in der Lage sein, als ein Mitglied des Teams zu arbeiten, er muß flink im Denken sein, auch außerhalb des Fußballfelds hart arbeiten und über den Sport und seine Geschichte Bescheid wissen. Fragen Sie Gary Lineker...

STEUERUNG

Spectrum 48/128K, +3

Das Spiel kann entweder mit einem Sinclair-, Kempston- oder Protek-Joystick gespielt werden. Sie können auch die Tastatur benutzen. Die Tasten sind wie folgt belegt.

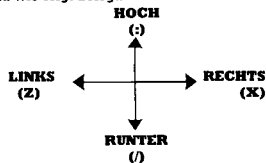


LEERTASTE – Feuer.

(Anmerkung: Bezeichnet Schneider-Version.)

CBM 64/128

Ein Joystick kann in Öffnung #2 benutzt werden. Sonst müssen Sie die Tastatur nebenutzen. Tasten sind wie folgt belegt:



RETURN – Feuer.

SPIELANWEISUNG

Während des gesamten Spiels werden Sie gebeten, Entscheidungen zu treffen, die ein Ja oder Nein erfordern. Um das Spiel zu beschleunigen, haben wir eine schnelle Bestätigungs-Möglichkeit eingebaut. Neben den Tasten **Y** für Ja und **N** für Nein können Sie auch Ihre Maus oder Ihren Joystick benutzen, um Ja oder Nein einzugeben. Benutzen Sie die Maus, so bedeutet der **LINKE** Mausknopf Ja, während der **RECHTE** Mausknopf Nein bedeutet. Benutzen Sie den Joystick, so haben Bewegungen nach rechts oder links die gleiche Wirkung.

Wenn das Spiel geladen ist, werden Sie gefragt, ob Sie ein vorher gespeichertes Spiel laden wollen. Drücken Sie **N(o)**, es sei denn, Sie haben schon einmal gespielt und dieses Spiel gespeichert. In diesem Falle geben Sie die Kassette oder Dateidiskette ein und drücken **Y(es)**.

Auf die entsprechende Frage auf dem Bildschirm geben Sie Ihren Namen ein und die Geschicklichkeitsstufe, auf der Sie spielen wollen (1 – leicht; 9 – sehr schwierig).

Daraufhin werden Sie gefragt, ob Sie die Liga auf Ihre Verhältnisse zuschneiden wollen, indem Sie die Namen der Mannschaften ändern. Wollen Sie die Namen ändern, so drücken Sie **Y(es)** und folgen dann den einfachen Anweisungen auf dem Bildschirm, bis Sie mit den Änderungen zufrieden sind.

Nun kommt Ihre erste große Entscheidung. Wählen Sie die Liga, in der Sie anfangs spielen möchten und wählen Sie dann Ihre Nationalität, falls Sie für ein internationales Spiel aufgestellt werden.

Und jetzt geht's los. Vor Ihnen befindet sich das Hauptsteuerungsmenü, von dem aus alle Entscheidungen getroffen werden (Abb. 1).



Abbildung 1: Steuerungsmenü

Es ist der Beginn einer neuen Spielsaison und Sie haben sich gerade für eine englische Superliga eingeschrieben. Jedemal, wenn Sie das **PLAY-ICON** klicken, spielen Sie ein anderes Spiel in dieser Saison. Diese Spiele bestehen aus:

- Liga-Spiele
- Gremlin Supercup-Spiele
- Supercup-Spiele
- Europäische Supercup-Spiele
- Weltweite Supercup-Spiele (falls Sie es zum internationalen Spieler schaffen)

DAS SPIEL (A)

Vor jedem Spiel (falls Ihre Mannschaft in dieser Woche spielt) werden Sie gefragt, ob Sie zusätzliche Torkarten (goal cards) kaufen möchten. Diese Karten stellen die Wahrscheinlichkeit, daß Sie ein Tor schießen, dar. Zu Anfang des Computerspiels besitzen Sie zehn solcher Karten. Jede zusätzliche Karte kostet £600. Ihre Gagen und der Stand Ihres Bankkontos werden gezeigt, und Sie können sich dann entscheiden, ob Sie eine zusätzliche Karte kaufen wollen oder nicht.

Daraufhin werden Sie gefragt, ob Sie eine Torkarte im kommenden Spiel verwenden möchten und falls ja, wieviele (1 – 3). Ein Auswahl-Screen wird Sie dann fragen, welche der Karten Sie benutzen wollen. Jede Karte repräsentiert ein anderes taktisches Manöver, das Sie brauchen, um ein Tor erzielen zu können.

Jedes der Manöver, das Sie gewählt haben, wird dann auf einer Tafel dargestellt (Abbildung 2).

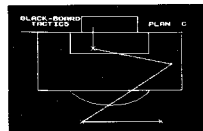


Abbildung 2: Ein Typischer Taktikplan

Die geraden Linien stellen dar, was Ihre Mannschaftskameraden mit dem Ball vorhaben. Die gepunktete Linie zeigt Ihren Teil des Plans. Im richtigen Spielmoment müssen Sie Ihren Plan in die Tat umsetzen, den Ball abfangen und aufs Tor zielen. Deswegen müssen Sie alle Manöver im Kopf haben.

Wenn Sie den Plan studiert und auswendig gelernt haben, drücken Sie **FEUER**, um entweder den nächsten Plan zu sehen oder das Spiel zu beginnen.

Jetzt ist der Augenblick der Wahrheit gekommen. Ihr Spieler wird mit der folgenden Tasten- oder Joystick-Steuerung bewegt – **HOCH, RUNTER, RECHTS und LINKS**. Der Feuerbefehl tritt den Ball. Beobachten Sie den Ball, warten Sie auf den richtigen Augenblick, stellen Sie sich in Position und folgen Sie dem Plan. Schießen Sie Ihr Tor. So einfach ist es...

Am Ende des Spiels werden die Ergebnisse Ihres Spiels als auch die der anderen bekanntgegeben. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zum Steuerungsmenü zurückzukehren.

DAS DOPPELTE ODER NICHTS (B)

Je mehr Tore Sie schießen, desto mehr Geld bekommen Sie. Aber Sie können nicht nur Geld machen, indem Sie Fußball spielen. Als zukünftige Fußballer-Persönlichkeit, können Sie auch Geld für öffentliche Auftritte, Fernsehprogramme und Sponsorship-Deals verdienen. Aber niemand will einen einfachen Fußballer – Sie müssen schon eine bestimmte Ausstrahlung, Intelligenz und Fußballwissen besitzen, um auch weg vom Rasen etwas darzustellen.

Hier kommt das **DOUBLE OR NOTHING**-Icon zur Geltung. Wenn Sie es klicken, so erscheint der "Quiz Show"-Bildschirm und fragt Sie, wieviel Geld Sie riskieren wollen. Geben Sie den Betrag ein (£10 – £500) und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Daraufhin wird Ihnen eine Fußballfrage gestellt, die Sie entweder mit 1, 2 oder 3 beantworten können. Ist Ihre Antwort richtig, so erhalten Sie das Doppelte Ihres eingesetzten Geldes. Ist Ihre Antwort falsch, verlieren Sie Ihr Geld.

Bei einer richtigen Antwort erhalten Sie die Gelegenheit, entweder das gewonnene Geld zu nehmen oder es noch einmal einzusetzen. Ist auch die zweite Antwort richtig, so können Sie wiederum entweder das Geld behalten oder noch einmal, zum dritten und letzten Mal, spielen. Ist Ihre Antwort falsch, ist alles Geld verloren. Die Entscheidung liegt bei Ihnen.

TABELLENSTAND (C)

Wenn Sie die Position Ihrer Liga wissen möchten, so klicken Sie das STATE OF AFFAIRS-Icon. Dies gibt Ihnen den Tabellenstand, die gewonnenen Punkte, Anzahl der Spiele und Torestand für und gegen jede Mannschaft an. So können Sie auch verfolgen, wie es den anderen Mannschaften ergangen ist, falls Sie sich zu einem Transfer entscheiden.

TRANSFER (D)

Wenn Sie ein Tor nach dem anderen schießen, aber Ihre Mannschaft trotzdem Spiele verliert, so ist es vielleicht Zeit für einen Wechsel. Seien wir doch ehrlich, egal, wie gut Sie wirklich sind, niemand wird Sie zum Fußballer des Jahres wählen, wenn Sie für eine schlechte Mannschaft spielen, die nie irgendwelche Cups gewinnen wird.

Klicken Sie TRANSFER, und Sie erhalten die Möglichkeit, eine Transfer-Karte für £5000 zu kaufen. Damit sind Sie auf dem Transfer-Markt und ein Talentsucher wird Sie unter die Lupe nehmen. Entweder ist er nicht an Ihnen interessiert, weil Ihre Karriere nicht beeindruckend genug ist, oder er möchte Sie kaufen, unter der Bedingung, daß Sie entweder eine Reihe von Fußballfragen beantworten oder eine Anzahl von Toren schießen im nächsten Spiel.

Der Betrag, der für Sie geboten wird und Ihr Anteil daran, wird Ihnen gezeigt, und natürlich haben Sie das Recht, das Angebot abzulehnen. Nehmen Sie an, so müssen Sie entweder die Fragen oder die Tore wählen, um vor dem Talentsucher zu bestehen. Beantworten Sie die Fragen richtig oder schießen Sie die geforderten Tore, so findet der Transfer statt. Jetzt haben Sie die Chance, Ihre alte Mannschaft als auch alle anderen zu schlagen.

KARRIERE (E)

Klicken Sie das CAREER-Icon, so erscheint eine Liste der Mannschaften, für die Sie gespielt haben, die Cups, die Sie gewonnen haben und wie oft Sie zum Fußballer des Jahres (F.O.T.Y.) gewählt worden sind. Klicken Sie wieder, um zum Steuermenü zurückzukehren.

SPEICHERN/LADEN (F)

Dies Icon gibt Ihnen die Option, entweder Ihre Karriere bis zum gegenwärtigen Stand auf einer Kassette oder Diskette zu speichern, oder eine vorher gespeicherte Karriere zu laden. Wollen Sie Ihren gegenwärtigen Stand speichern, so geben Sie eine leere Kassette oder Diskette (Diskette muß formatiert sein) ein und klicken sie SAVE GAME.

VERLASSEN DES SPIELS (G)

Mit dieser Option verlassen Sie das Spiel.

INTERNATIONALE SPIELE

Zu bestimmten Zeiten während des Spiels werden Sie für internationale Spiele in Betracht gezogen und vorläufig aufgestellt, unter der Bedingung, daß Sie in Ihrem nächstem Spiel eine Anzahl von Toren schießen. Gelingt Ihnen das, so werden Sie alle internationalen Spiele für Land spielen, zusätzlich zu Ihren Ligaspielen. All dies erhöht natürlich Ihre Chance, Fußballer des Jahres zu werden.

Um weiterhin in der Nationalmannschaft zu bleiben, müssen Sie jedoch mindestens ein Tor in jedem Spiel schießen oder Sie fliegen raus.

ENDE DER SAISON

Am Ende der Saison werden zwei Titel vergeben. Einer ist der Torschützen-Titel für denjenigen Spieler, der die meisten Tore in der Saison geschossen hat. Erringen Sie diesen Titel wenn Sie können; er ist eine große Hilfe für den zweiten Titel, Fußballer des Jahres, bester Spieler der Nation. Schaffen Sie es? Mit jeder Saison steigen Ihre Chancen. Viel Glück!

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Side Arms™

DAS SPIEL STARTEN

CBM 64/128 Diskette

Tippen Sie **LOAD** und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Wenn der Ladungsvorgang abgeschlossen ist, wird auf dem Bildschirm "INSERT LEVEL DISK" erscheinen. Dies weist Sie an, Seite A (beschriftete Seite der Diskette) zu entfernen, um dann Seite B (Rückseite der Diskette) einzulegen. Drücken Sie dann **RETURN**. Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad "LEVEL OF DIFFICULTY". Drücken Sie **F7**, um den Schwierigkeitsgrad zu ändern, d.h. mittel, schwer, leicht, zurück zu mittel.

Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zu starten.

WAFFENAUSRÜSTUNG IM RAUMZEITAL TER

SIDE ARMS ist das SDI von heute – es ist das geheime Waffenlager im Raumzeitalter, um den Planeten Erde gegen Invasoren aus der äußeren Welt zu verteidigen. Das ist technischer Fortschritt. Das ist Macht.

WAFFEN



GESCHWINDIGKEIT ERHÖHEN

Wenn Sie erfolgreich "Pow" drücken, dann erhöht sich die Geschwindigkeit des Geschosses maximal bis auf das Dreifache.



GESCHWINDIGKEIT VERRINGERN

Die Kraft des Spielers verringert sich um 1, wenn "woP" getroffen werden sollte.



3-WEG SCHUSS

Feuert einen (1) Schuß vorwärts und zwei (2) Schüsse diagonal zurück.



HECKKANONE

Schießt in drei verschiedene Richtungen. Starkes Anwachsen der Kräfte-doppelt und dreifach.



MEGA-PANZERFAUSTABSCHUB
Was für eine Explosion! Eine vernichtende Feuerkraft, Sie können ein-bis zweimal so schnell feuern.



AUTO
Dreht sich schnell und entfesselt einen Schwarm von elektrisierenden Laser-strahlen in Richtung des Ziels.

→	→	→	→
M.B.L.	3-WEG	HECKKANONE	AUTO

Jeder Spieler kann eine der oben beschriebenen Waffen wählen, wenn er die **SHIFT**-Taste drückt: Spieler Nr. 1 - linke **SHIFT**-Taste
Spieler Nr. 2 - rechte **SHIFT**-Taste.



ALPHA/BETA
Wird dieses Stadium von **SIDE ARMS** von Spieler Nr. 1 erreicht, so erhält er ☒ (ALPHA/BETA). Der Spieler kann dann Multi-Alphastrahlen feuern.



Spieler Nr. 2 erreicht Alpha/Beta. Spieler 1 und 2 kombinieren ihre Waffen - sie können Beta-Photons in viele Richtungen feuern.



BONUS FIGUREN/ERZIELTE PUNKTE



KUH
10,000 Punkte



FAB
3,000 Punkte



ERDBEERE
1,000 Punkte

Diese Figuren erscheinen unterschiedlich in den Schneider Versionen.

FEINDLICHE FIGUREN/ERZIELTE PUNKTE

	Punkte
U Boot	200
Kampfflugzeuge	200
Oberflächentaucher	400
Taucher	400
Raumfahrer	300
Waffenträger	200
Skorpionwurm	500
Krebsmann	300
Bodenhund	500
Vertikales Schiff	200
Augen-Untertasse	300
Fallschirmbombe	200
Mutantenschiff	800

Mutantenkampfflugzeuge	1,000
Sturmsoldat	1,000

Capcom USA Inc. © 1987.

H.A.T.E.™

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

SZENARIO

Wir schreiben das Jahr 2320, und die Galaxis befindet sich in Aufruhr. Während die feindliche Bedrohung immer größer wird, bedeutet der Mangel an erfahrenen Kampftruppen eine ernsthafte Gefährdung der Zivilverteidigung. Ihre Hilfe wird benötigt, um den feindlichen Angriff zurückzuwerfen - aber zuerst müssen Sie sich qualifizieren. Bereiten Sie sich darauf vor, nach Stripworld zu gehen - dem Trainingszentrum für alle galaktischen Kampfpiloten!

Zu Anfang steuern Sie einen Star Fighter, und PLASMAZELLEN, die sich entlang der Flugroute befinden, müssen eingesammelt und durch die Barrieren transportiert werden. Nach Vollendung dieses Levels steuern Sie das Bodenangriffsfahrzeug ("Ground Assault Vehicle", auch kurz GAV). Manovrieren Sie das GAV zur nächsten Barriere und sammeln Sie Plasmazellen ein, die den Treibstoff des Star Fighters bilden. Dies wird solange fortgesetzt, bis Sie nicht weiter fortschreiten können... Ihre Erfahrung und Geschicklichkeit werden bis an die Grenzen getestet und Sie müssen die simulierten feindlichen Verteidigungen überwinden, die sich entlang Ihres Weges befinden. Geschosse im Niedrigflug, intelligente Raketen, feindliche Star Fighters, Minen-Barrieren und sich bewegendes Hindernisse stellen selbst an die erfahrensten Piloten eine Herausforderung dar.

DAS SPIEL

Sie beginnen mit vier Leben (eines bei CBM 64/128). Jedesmal, wenn Ihr Flugzeug oder Fahrzeug zerstört wird, verlieren Sie ein Leben. Sie erhalten Extra-Leben für das Einsammeln von PLASMAZELLEN (die Überreste von Nukleargeneratoren). Wird Ihr Flugzeug oder Fahrzeug getroffen, während es eine oder mehrere Plasmazellen transportiert, wird eine der Zellen zerstört, doch Sie bleiben am Leben. Die Zahl der durch die Barriere transportierten Plasmazellen bestimmt die Anzahl Ihrer Leben im nächsten Level.

Verlieren Sie alle Leben nach dem zweiten Level, werden Sie vom CENTRAL COMMAND einen Level zurückgeschickt.

HOSTILE ALL TERRAIN ENCOUNTER verfügt über 30 Level, die in drei Stufen aufgefiedert sind:

- Level 1-10 - Training
- Level 11-20 - Fighter Pilot
- Level 21-30 - Commander

Nach Beendigung der Level 11 bzw. 21 beginnt jedes nachfolgendes Spiel in diesem Level. Wenn Sie zu Level 1 zurückkehren wollen, muß das Spiel zuerst neu geladen, werden.

Intelligente Bomben (nur bei der CBM 64/128-Version)

Die Berührung einer intelligenten Bombe ("Smart Bomb") führt zur Explosion und Zerstörung aller Gegenstände, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden. Ihr Schiff und die auf dem Schiff befindlichen Plasmazellen sind dabei ausgenommen.

STEUERUNG : "STAR FIGHTER"

Laser feuern → ●



Als Alternative können Sie die folgenden Tasten benutzen:

- Q – Absinken
- A – Steigflug
- K – Querneigung links
- L – Querneigung rechts
- LEERTASTE** oder **Z** bis **M** – Laser feuern

STEUERUNG : "GROUND ASSAULT VEHICLE" (Bodenangriffsfahrzeug)

Laser feuern → ●



Für den Abschluß einer Bombe drücken Sie den **FEUERKNOPF** und bewegen den Joystick nach vorne.

Als Alternative können Sie die folgenden Tasten benutzen:

- Q – Vorrücken
- A – Rückzug
- K – Nach links bewegen
- L – Nach rechts bewegen
- LEERTASTE** oder **Z** bis **M** – Laser feuern
- Q und **LEERTASTE** – Bombe abfeuern
- P – Pause
- ENTER** – Zum Spiel zurückkehren
- G & U – Spiel abbrechen

N.B. Beim Abschluß einer Bombe können Sie nicht vorrücken.

ANERKENNUNGEN

H.A.T.E. wurde geschrieben von Costa Panayi (Spectrum, Schneider). CBM 64/128, Programmierung und Grafiken für Atari ST und Amiga nach einem Original-Entwurf Costa Panayi von Sentient Software Limited für Vortex Software. Musik und Soundeffekte von Benn Daglish.

© 1989 Vortex Software.

Dark Fusion™

HINWEIS: 'Dark Fusion' wurde dieser Kompilation erst nach den anderen Spielen zugefügt. Alle Meldungen, die Sie dazu auffordern, das Band zum Anfang zurückzuspulen, sind also nicht zu beachten. Anstatt sollten Sie einfach zum Startpunkt von 'Dark Fusion' zurückspulen, bevor Sie auf **FEUER** und **PLAY** drücken.

SZENARIO

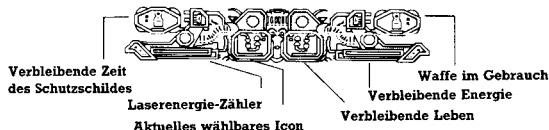
Nur die Elite überlebt den Drei-Phasen-Test der Corps of Guardian Warriors (Die Truppen der Wachsoldaten) – ein gut abgestimmter Ausbruch an Zerstörung der mutierten Horden der Unterwelt, überlegene Steuerfähigkeiten in dem wilden Verteidigungskampf gegen die Invasion der Weltraumflotte der Aliens und eine gnadenlose Zerreiþprobe in der blutigen Schlacht gegen die Monster aus dem Pit of Despair (die Höhle der Verzweiflung). Und dann kommt die letzte Entscheidung, die einem einen Schauer über den Rücken jagt: Sie müssen in die Kammer der Metamorphosis, um Lebensformen mit Ihrem bezwungenen Feind zu verschmelzen, oder Sie müssen sich der nächsten Herausforderung stellen, bei der Ihnen nur Ihre normalen, sterblichen Kräfte zur Verfügung stehen.

SO WIRD GESPIELT

Jede Spielebene ist in drei Zonen unterteilt, die Kampfzone (Combat Zone), die Alienzone und die Flugzone (Flight Zone). Um in eine Zone zu gelangen, muß der Spieler zuerst eine Fusionskammer finden (auf dem Bildschirm dargestellt durch ein stroboskopartiges Leuchtfeld).

Um die Kampfzone erfolgreich abzuschließen, muß der Spieler in zwei Alienzonen und deren Aliens vernichten. Sobald man die Aliens vernichtet hat, muß man zur Fusionskammer der Flugzone und vorsichtig zur nächsten Spielebene fliegen.

DAS KONTROLLBILD



SO BEWEGT MAN SICH

Commodore 64/128

Alle Bewegungen werden mit dem Joystick im Anschluß 2 gesteuert.

- Auswahl der Waffe – **LEERTASTE** drücken
- Spiel anhalten – **COMMODORE**-Taste drücken
- Spiel verlassen – **Q**-Taste drücken

Schneider CPC

Nach links – **K**-Taste drücken; nach rechts – **L**-Taste drücken
nach oben – **A**-Taste drücken; nach unten – **Z**-Taste drücken
Feuern – **LEERTASTE** drücken

Waffe bestimmen – **S**-Taste drücken
Spiel anhalten – **P**-Taste drücken
Spiel verlassen – **Q**-Taste drücken

Die oben genannten Tasten können über das Menü neu definiert werden.

Spectrum 48/128K

Nach links – **Z**-Taste drücken; nach rechts – **X**-Taste drücken
nach oben – **K**-Taste drücken; nach unten – **M**-Taste drücken
Feuern – **L**-Taste drücken
Waffe bestimmen – **LEERTASTE** drücken
Spiel anhalten – **P**-Taste drücken
Spiel verlassen – **Q**-Taste drücken

Die oben genannten Tasten können über das Menü neu definiert werden.

AUTORENHINWEIS

Programmtextwurf – Jobbee
Bearbeitung für den Commodore 64 – Scott Guest
Grafik – Berni
Musik und Ton – Jobbee und Benn.

© 1988 CREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Street Fighter™

HINWEIS: 'Street Fighter' wurde ursprünglich auf beiden Seiten einer Kassette gespeichert, aber alle Dateien dieser Kompilation befinden sich nun auf nur einer Seite des Bandes. Alle Meldungen, die Sie dazu auffordern, auf Seite 2 zum Anfang zurückspulen und auf **PLAY** zu drücken, sind also nicht zu beachten. Drücken Sie einfach **PLAY**.

SPIELSZENARIO

Im diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines 'Street Fighters', der durch die Welt reist, um seine Kampfkunst im Zweikampf mit Vertretern unterschiedlicher Nationalitäten zu testen.

Das Spiel wird in einem fünfteiligen Mehrfach-Ladeformat präsentiert: Jeder Ladevorgang enthält die Date für ein bestimmtes Land. Die Länder sind Japan, USA, England, China und Thailand.

Beim Laden werden dem Spieler eine Anzahl von Optionen angeboten:

- A – Starten des Spiels mit 3 'credits' (Punktwertungen)
- B – Mehrfach-Laden an/aus – der Spieler kann wählen, ob er in Japan bleibt, ohne durch die Kassetten-Ladevorgänge fortzuschreiten.
- C – Ein oder zwei Joysticks.
- D – Joystick.

Spieler 1 übernimmt die Rolle des 'Street Fighters' Ryu. Wenn Sie die Option für zwei Spieler wählen, übernimmt Spieler 2 die Rolle von Ken. Diese müssen im Kampf antreten, um zu bestimmen, wer gegen die Gegner in der ganzen Welt kämpfen wird.

In jedem Land müssen Sie gegen zwei Gegner antreten, die vom Computer kontrolliert werden, bevor Sie zum nächsten Ladeschritt übergehen können.

Diese sind in:

Japan Retsu und Geld
USA Joe und Mike
England Birdie und Eagle
China Lee und Gen
Thailand Adon und Sagat

Jeder Kampf ist so arrangiert worden, daß der beste Kämpfer von drei Runden gewinnt. Der Sieger erhält Bonuspunkte für die übriggebliebene Zeit und Energie (der Spieler verliert Energie, wenn er getreten, geschlagen, oder von einem Projektil getroffen wurde).

Nachdem er alle Gegner in einem Land besiegt hat, nimmt der Spieler an einer Bonusrunde teil. Hier muß er einen Karateschlag auf einem Stapel von Zementplatten ausführen. Die Stärke Ihres Schlags wird durch den Wert der Stärke-Anzeige bestimmt, wenn Sie den **FEUERKNOPF** drücken und wieder loslassen. Der Schlag muß ausgeführt werden, bevor die dafür vorgegebene Zeit abgelaufen ist.

KONTROLLEN

SPECTRUM 48/128K, +2, +3

Spieler 1: Kempston- oder Sinclair-Joystick 2. Tastaturtasten 1-5.

Spieler 1: Sinclair-Joystick 1. Tastaturtasten 6-0.

SCHNEIDER CPC

Q – Hoch, **A** – Runter, **O** – Links, **P** – Rechts, **@** – Feuer, **S** – Pause, oder benutzen Sie den Joystick.

CBM 64/128

Benutzen Sie den Port-Anschluß 1 für Spieler 1 und den Port-Anschluß 2 für Spieler 2 (US-Version).

Benutzen Sie den Port-Anschluß 2 für Spieler 1 und den Port-Anschluß 1 für Spieler 2 (GB-Version).

WÄHL-MENÜ

F1 – Mehrfach-Laden an/aus.

F3 – Ein/zwei Spieler.

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 KASSETTE

– Die **SHIFT** und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig drücken.

– **PLAY** auf dem Kassetteneinkorder drücken.

– Wenn der Titelbildschirm geladen hat, den Kassettenzähler auf Null zurückstellen.

– Auf **PLAY** drücken und dann die **PLAY**-Taste gedrückt lassen, denn, nachdem ein Level beendet ist, läßt der nächste automatisch.

– Sollten Sie das Spiel wiederholen wollen, auf Null zurückspulen und **PLAY** drücken.

– US-Version auf Seite 1. GB-Version auf Seite 2.

CBM 64/128 DISKETTE

Tippen Sie **LOAD****,8,1** ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch. US-Version auf Seite 1. GB-Version auf Seite 2.

SPECTRUM 48/128K, +2 KASSETTE

Tippen Sie **LOAD****** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassetteneinkorders. Wenn das Spiel von der Seite 1 der Kassette geladen hat, drehen Sie die Kassette um und spulen Sie die Seite 2 zurück. Wenn der erste Spiellevel geladen wurde, stoppen Sie den Kassetteneinkorder. Wenn Sie den ersten Level beendet haben, drücken Sie wieder die **PLAY**-Taste Ihres Kassetteneinkorders und laden den zweiten Level. Wenn Sie wieder von vorne

anfangen wollen, nachdem das Spiel beendet ist, spulen Sie die Seite 2 Ihrer Kassette zurück und drücken wieder die **PLAY**-Taste.

SPECTRUM +3 DISKETTE

Schalten Sie den Computer an schieben Sie dann die Diskette ein. Drücken Sie dann die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

SCHNEIDER CPC KASSETTE

Drücken Sie gleichzeitig die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste. Drücken Sie dann die **PLAY**-Taste Ihres Kassetteneinkorders. Wenn das Spiel von der Seite 1 der Kassette geladen hat, drehen Sie die Kassette um und spulen Sie die Seite 2 zurück. Drücken Sie die **PLAY**-Taste und belassen Sie diese Taste gedrückt. Wenn Sie einen Spiellevel beendet haben, wird der nächste Level automatisch geladen. Wenn Sie von vorne anfangen wollen, spulen Sie die Seite 2 Ihrer Kassette zurück und drücken wieder die **PLAY**-Taste, um mit dem Spiel anzufangen.

SCHNEIDER CPC DISKETTE

Tippen Sie **RUN**DISK** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Der Spieler kontrolliert die Kämpfer wie folgt:

Joystick

RUNTER

RUNTER & RECHTS

RUNTER & LINKS

RECHTS

LINKS

HOCH

HOCH & RECHTS

HOCH & LINKS

Der Spieler tritt oder schlägt durch Drücken und wieder Loslassen des Joysticks mit den folgenden Effekten:

RUNTER & RECHTS

RUNTER

RUNTER & LINKS

RECHTS

NEUTRAL

LINKS

HOCH & RECHTS

HOCH

HOCH & LINKS

Funktion

Ducken

Ducken & Vorwärtslehnen

Ducken & Rückwärtslehnen

Vorwärtschreiten

Zurückziehen

Springen

Rückwärtssalto

Vorwärtssalto

Ducken & Tritt

Ducken & Faustschlag

Ducken & Tritt im Drehen

Tritt

Faustschlag

Tritt nach hinten

Tritt im Fliegen

Faustschlag im Fliegen

Tritt im Drehen beim Fliegen

BEACHTEN SIE:

1. Je kürzer Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, desto stärker ist der Tritt.
2. Die Richtung des Joysticks kann beim Springen geändert werden und ergibt damit weitere Bewegungsmöglichkeiten.

ANDERE TASTEN

C ändert die Farbe des Bildschirms (Spectrum).

© 1987 CAPCOM CO. LTD.

© 1990 Gremlin Graphics Software. Alle Rechte vorbehalten. Gremlin Graphics Software Limited, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Ausstrahlen, Senden über Kabel, öffentliche Aufführungen, kopieren oder Wiederaufnahmen, Leihen oder Verleihen, Austausch oder Wiederkauf wie auch immer, ist streng verboten.

10 PACK INSTRUCTIONS

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

AMSTRAD DISCO

Inserisci il Dischetto 1 Lato A, poi batti **RUN**DISK**. Sullo schermo appare un menu con le istruzioni occorrenti.

SPECTRUM +3 DISCO

Usa il CARICATORE (LOADER) come al solito, poi avvia il disco e seleziona dai menu.

CBM 64/128 DISCO

Inserisci il dischetto nell'unità. Batti **LOAD****,8,1** e premi **RETURN**. Il programma si carica e gira automaticamente.

AMSTRAD CASSETTA

Inserisci la cassetta che desideri caricare, poi premi **CTRL** e **INVIO** piccolo.

SPECTRUM CASSETTA

Inserisci la cassetta che desideri caricare, poi batti **LOAD******, oppure utilizza il CARICATORE (LOADER) incorporato.

COMMODORE 64 CASSETTA

Inserisci la cassetta che desideri caricare, poi premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**.

Avvertenza per gli utenti con cassetta. Ogni gioco viene caricato individualmente, per cui, se intendi caricare il secondo gioco sul nastro, ferma il registratore dopo che è stato caricato il primo gioco. Spegni il computer e poi riaccendilo e ripeti la procedura di caricamento. Si consiglia di annotare i numeri sul contagiri, e a questo scopo abbiamo fornito il seguente specchietto.

Super Scramble

F.O.T.Y.2

Dark Fusion

Road Runner™

Sei Road Runner e devi collezionare tutti i punti che puoi, evitando Wile E. Coyote e tutti gli ostacoli che trovi sul tuo cammino.

SEMI: Mantenendoti sempre ad una certa distanza da Wile E. Coyote, devi cercare di mangiare tutti i semi che trovi sul tuo cammino, ma attento, se vieni catturato perdi una vita. Se lasci indietro 5 semi svieni e perdi un'altra vita. Se mangi semi che contengono ferro, Wile E. Coyote potrebbe rallentare la tua corsa usando una calamita. Guadagni punti mangiando semi.

MINE: Le mine esplodono se Road Runner o Wile E. Coyote vi passano sopra. Guadagni punti saltando sopra le mine appure facendani passare sopra Wile E. Coyote. Se ci passi sopra perdi una vita.

LIMONATA: Se Road Runner o Wile E. Coyote passano sopra un bicchiere di limonata si fermano per berla. Guadagni punti se alla fine di ogni livello bevi tutta la limonata. Guadagni punti anche quando ambedue bevono la limonata.

CAMION: Evita tutti i camion ma se riesci a scorgere Wile E. Coyote mentre, sta per essere travolto da un camion, vinci des bonus. Perdi una vita se vieni travolto da un camion.

BONUS "LINGUA": Se vuoi rischiare, lascia che Wile E. Coyote si avvinci a te quindi scappa e guadagni punti mentre Road Runner tira fuori la lingua a Wile E. Coyote.

MASSI: Evita tutti i massi che cadono altrimenti perdi una vita. Guadagni un bonus se Wile E. Coyote viene colpito da un masso.

PRECIPIZI: Salta attraverso i precipizi, se vi cadi dentro perdi una vita. Guadagni punti se vi cade dentro Wile E. Coyote.

VERNICE INVISIBILE: Quando Road Runner passa sopra la vernice invisibile, diventa ed è più difficile da catturare. Se Wile passa sopra la vernice diventa anche lui invisibile e più difficile da evitare.

WILE E. COYOTE: Evita i candelotti di dinamite che Wile ti tira addosso mentre sta volando con il suo jet-pac. Evita Wile E. mentre passa con il suo missile. Evita Wile E. salta verso di te sul suo Pogo Stick. Evita Wile E. che ti corre dietro. Evita Wile E. mentre vola con il suo Jet Skate Board.

SCORCIATOIE: Ti permettono di tornare al livello perso del gioco precedente.

CONTROLLO JOYSTICK

Il soliti sinistra destra, su o giù. Premi il bottone **FUOCO** per saltare.

CONTROLLO TASTIERA

(Spectrum e Amstrad) I tasti sono ridefinibili.

Marchio depositato della Warner Bros. utilizzato su licenza dalla Atari Games Corporation. © 1985 della Warner Bros. e Atari Games Corporation. Tutti i diritti riservati. Licenziataria U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX

Butcher Hill™

NOTA: Originariamente, Butcher Hill era situato su due lati della cassetta, ma in questa compilazione tutti i file si trovano su un solo lato. Per cui occorre ignorare l'istruzione che dice: "Riavvolgere per avviare il Lato 2 e premere PLAY", e premere invece solo PLAY.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CEM 64/128

Una volta caricata la videata titolo e la spia del drive si spegne, premi la barra. La musica svanisce e appaiono le istruzioni e i titoli. Si il testo si muove troppo in fretta, premi il tasto Commodore per fare pausa e poi riprendi. Per uscire alla videata titolo, premi la barra. Adesso si carica la prima sezione. Quando tutte le sezioni sono caricate, il messaggio in basso sullo schermo cambia. Per eseguire, premi **FUOCO** sul joystick.

CONTROLLI TASTIERA

I tasti sono ridefinibili dall'utente, eccetto **PAUSA - P**.

Nella Versione Spectrum, eccetto il tasto **BREAK**.

Inizi con sei vite a disposizione.

SCENARIO

PRIMA SEZIONE - IL FIUME

Naviga sul fiume con il tuo gommone verso uno dei tre pontili. Il tuo cammino è pieno di ostacoli naturali, come curve nel fiume, rocce e canneti. Inoltre, devi evitare mine galleggianti e un fuoco di sbarramento degli aerei nemici.

Fortunatamente, gli aerei alleati sono in grado, ogni tanto, di lanciare cassette di pronto soccorso, munizioni e pacchi premio. Dovrai destreggiarti nella corrente rapida per poter raccogliere questi premi.

SEZIONE DUE - LA GIUNGLA

Abbandonato il gommone, ti addentri nella giungla contando solo sulla bussola * e sapendo che il villaggio nemico si trova a Nord Est. Mentre ti apri la strada tra la folta vegetazione, incontrerai delle piccole radure dove le forze nemiche hanno costituito dei depositi rifornimenti. Questi depositi sono sorvegliati dal nemico e tu devi eliminarlo. Quando rischi di essere sopraffatto, puoi battere in ritirata nella giungla (per fare questo, tira indietro il joystick).

In nemico, adesso, si è accorto della tua presenza nell'area e tu devi stare attento ad attacchi improvvisi. Se un cecchino ti si para davanti, inquadralo nel mirino e spara.

Stai attento alle mine!

SEZIONE TRE - IL VILLAGGIO

Hai lottato sul fiume e nella giungla. Adesso sei al villaggio, che si trova all'ombra di Butcher Hill.

Per eliminare i soldati nemici che ti assalgono, usa il mitra e le bombe a mano. Stai attento ai soldati nascosti negli edifici. Per eliminarli, devi sparare alle finestre. Alternativamente, puoi tirare una bomba a mano per distruggere l'edificio.

Il gioco termina quando tutti gli edifici del villaggio sono stati distrutti solo allora potrai considerarti il conquistatore di BUTCHER HILL.

*A patto di aver raccolto una bussola premio nella Sezione Fiume.

ISTRUZIONI DI GIOCO

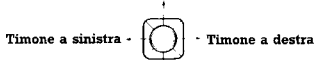
IL FIUME

Per navigare il gommone, spingi il joystick avanti per muovere, a sinistra e a destra per il timone. Per tirare alle mine, usa il bottone di **FUOCO**. Quando il bottone di **FUOCO** è schiacciato, appare il mirino: tieni il bottone schiacciato e prendi la mira muovendo il joystick.

Puoi sbarcare su uno dei tre pontili. Se sbarchi sul primo, non avrai raccolto tutta l'attrezzatura necessaria alla tua missione.

CONTROLLI JOYSTICK

Con bottone di fuoco premuto



Con bottone di fuoco premuto

LA GIUNGLA

Per avanzare, spingi il joystick in avanti. Per fare dietro-front, tira indietro. Spingi a sinistra per girare di 90 gradi in senso antiorario, oppure a destra per girare di 90 gradi in senso orario. Quando avanzi, le diagonali sul joystick ti permettono di deviare bruscamente. Se hai raccolto la bussola nella sezione Fiume, la tua direzione in corso viene indicata sulla destra del pannello di controllo. Per sparare, tieni schiacciato il bottone di **FUOCO** e usa il joystick per mirare. Quando incontri dei soldati nemici, non puoi proseguire fino a che li hai sistemati.

Incontrerai diverse radure. Alcune sono occupate dal nemico. Se spari a tutti i soldati nemici, ottieni premi supplementari di munizioni e resistenza. Per uscire da qualsiasi radura, premi la **BARRA SPAZIATRICE** (gli utenti di Spectrum devono tirare indietro il joystick e premere **FUOCO**).

CONTROLLO JOYSTICK



IL VILLAGGIO

Per completare questa sezione, ti viene assegnato un certo periodo di tempo. La tua missione è di distruggere il campo nemico nella base di Butcher Hill, facendo saltare gli edifici con le bombe a mano. Il numero delle bombe disponibili dipende da quante ne hai raccolte lungo il percorso. I soldati nemici cercheranno di fuggire per andare a chiedere rinforzi. Devi abatterli prima che vengano in primo piano sullo schermo (se ci riescono ti viene addebitata una penalizzazione sul tempo).

Per tirare le bombe a mano, spingi il joystick in avanti. Tenendo schiacciato il bottone di **FUOCO** mentre spingi avanti o tiri indietro il joystick, puoi regolare la portata della tua arma.

Per iniziare questa sezione, tira indietro il joystick. Ugualmente, se perdi una vita, tira indietro per ricominciare.

CONTROLLI JOYSTICK



Disegnato a programma della Imagitec Design Limited.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Skate Crazy™

NOTA: Originariamente, Skate Crazy era situato su due lati della cassetta, ma in questa compilazione tutti i file si trovano su un solo lato. Di conseguenza, tutte le istruzioni che dicono: "Voltare la cassetta" devono essere ignorate.

Freddy deve ronzare in giro sui suoi pattini, esibendosi in figure mozzafiato. Le mosse riuscite ottengono punti, ma l'importantissimo CREDOMETER si alza solo quando riesci a fare imprese da "fanatico". Tieni d'occhio l'OUCE/FATIGUEMETER (AHIA/FATICOMETRO) però, perché questo misura le scorticature e i bozzi, che naturalmente portano ad una perdita di Credibilità.

SKATE CRAZY si compone di due parti separate ma interfacciate, la SFIDA NEL PARCHEGGIO (CAR PARK CHALLENGE) e il PERCORSO DEI CAMPIONI (CHAMPIONSHIP COURSE). A differenza dei normali giochi per computer, qui puoi passare dall'uno all'altro senza perdere il tuo livello o i punti accumulati.

LA SFIDA NEL PARCHEGGIO

Tu e i tuoi amici pattinatori avete invaso un vecchio parcheggio a multi-piani non usato in disuso, dove adesso si tiene una gara per trovare il campione dei pattini.

Ogni piano del parcheggio è stato trasformato in un percorso, usando copertoni, scatole, coni di plastica spartitraffico, barattoli, rampe, ecc. Su questo percorso devi pattinare eseguendo figure che stupiscano i giudici, mentre volteggi tra le porte a tempo.

Al termine del percorso - se lo finisci -, i tuoi compagni giudicheranno la tua prestazione assegnandoti dei punti che decideranno se puoi passare al prossimo livello.

Per impressionare i giudici, hai a disposizione un'ampia varietà di figure - salti da terra o dalle rampe, giravolte al volo, salto di ostacoli, ecc. Comunque, devi stare attento a non stancarti troppo. Saltare, cadere, rovinare a terra e scivolare, sono tutte cose molto faticose che verranno registrate dal faticometer. Quando questo arriva al massimo, dovrai ritirarti esausto!

Quando passi tra le bandierine di partenza, il contatore sullo schermo si attiva. Prima che il tempo scada, dovrai raggiungere la prossima porta - un paio di coni (coni speciali, se si tratta di una porta all'indietro), oppure le bandierine al termine del percorso. Se non riesci a completare una sezione tra le due porte, perdi una delle tue quattro vite. Se arrivi alla prossima porta con il contatore sul verde, guadagni un premio. Un altro premio lo ottieni se non sei caduto dopo l'ultima porta.

Se ti perdi o sei nei guai, puoi saltare le porte, ma quando ne salti una, devi poi passare la prossima – e ne puoi saltare solo un massimo di cinque, oppure vieni squalificato!

ATTENZIONE

Sulla versione CBM 64 di SKATE CRAZY, tutte le porte sono segnate da bandierine. Quelle gialle contrassegnano porte normali, mentre quelle rosse contrassegnano le 'porte indietro'.

Dopo che i giudici hanno assegnato il loro punteggio – e a condizione che tu li abbia impressionati a sufficienza per procedere al prossimo livello – verrai messo davanti a due porte. Partinando verso quella di DESTRA, vai al prossimo livello della SFIDA NEL PARCHEGGIO. Quella di SINISTRA, ti porta sul percorso dei CAMPIONI.

Passando da un gioco all'altro non ti fa perdere il tuo livello in nessuno dei due. P. es: se passi dal percorso dei Campioni dopo aver completato il livello 2, e poi torni alla SFIDA NEL PARCHEGGIO, riprenderai dal livello 3.

Per terminare il gioco, devi completare tutti e quattro i livelli in ciascuna parte del programma.

I GIUDICI: Vi sono quattro giudici, ognuno dei quali valuta aspetti diversi delle tue abilità di pattinatore:

MUOVERE FREDDY

Se tieni il joystick nella direzione richiesta, Freddy pattina in quella direzione accelerando fino alla velocità massima. Quando lasci il joystick che ritorna in posizione centrale, Freddy va a ruota libera fino a fermarsi.

Per far voltare Freddy mantenendo la velocità, sposta il joystick su una posizione adiacente (se vai su, allora su-sinistra e su-destra sono posizioni adiacenti). Se muovi il joystick sulla direzione richiesta usando le direzioni adiacenti, Freddy compie una grossa voltata a secco.

ATTENZIONE

Sulla versione CBM 64, dopo aver completato un livello, vieni posto su una rampa. Per andare al prossimo livello della SFIDA NEL PARCHEGGIO, pattina verso DESTRA, oppure verso SINISTRA per il PERCORSO DEL CAMPIONE.

Muovendo il joystick in una direzione non adiacente, Freddy si ferma e poi riparte nella nuova direzione (utile per le frenate).

SALTI

Freddy può saltare in due modi – da terra e dalle rampe. Per saltare da terra, seleziona l'altezza del salto mediante il bottone di **FUOCO** o il misuratore di potenza. Muovendoti nella direzione e alla velocità richieste, tieni schiacciato il bottone di fuoco e il misuratore si alza rapidamente. Quando arriva alla potenza richiesta per il salto, rilascia il bottone. Saltare ostacoli a terra, richiede un perfetto tempismo. Il salto dalle rampe è pressappoco lo stesso – una volta raggiunte direzione e velocità, seleziona la potenza di salto con il pulsante, ma adesso la rampa rilascia automaticamente la potenza non appena ci sei sopra, per cui tieni pigiato il bottone fino a quando non hai iniziato il salto. Se lo rilasci troppo presto, finisci per saltare la rampa come uno degli altri ostacoli.

I giudici assegnano il punteggio ai salti basandosi sulla varietà e complessità della manovra. La complessità viene data dal numero di mezze giravolte e cambi di direzione, oltre ad un perfetto atterraggio (atterrare all'indietro risulta particolarmente gradito).

GIRAVOLTE

Fare giravolte nel corso di un salto è abbastanza facile – basta girare il joystick in senso orario o antiorario (oppure, quando ti sei impraticito, anche una mistura dei due). Stai attento a muoverti nelle direzioni adiacenti per tutta la girata.

Per atterrare correttamente, ci sono delle norme. Devi guardare nella stessa direzione adiacente a quella di partenza, oppure direttamente all'indietro. Se atterri all'indietro, continui a muoverti all'indietro con tutte le direzioni a rovescio (ai livelli superiori, dovrai essere capace di pattinare all'indietro per le porte speciali). Per tornare in posizione frontale, effettua un altro salto e atterra in avanti. Quando urti qualcosa, ti rialzi in avanti.

ACCUCCIATA

Questa manovra la puoi eseguire su tutti i livelli, ma occorre farla solo verso gli ultimi livelli. Per eseguirla, premi **FUOCO** mentre vai a ruota libera. Usala per passare sotto ostacoli bassi. Se ti succede di fermarti mentre fai un'accuciata, ti rialzi immediatamente, per cui assicurati di andare abbastanza veloce per passare l'ostacolo.

OGGETTI E LORO USO

BANDIERINE	Segnano l'inizio e la fine del percorso.
FRECCIE	Segnano il tracciato. Se le ignori, rischi di perderti o di saltare una porta.
CONI	Usati a coppie per segnare una porta.
COPERTONI	Usati come segna pista e ostacoli da saltare.
SCARTELLE	Usati come segna pista e ostacoli da saltare.
BARATTOLI	Moltiplicatori di premi. Al termine del livello, il tuo punteggio viene moltiplicato per il numero dei barattoli rovesciati – fanno più che puoi.
COLONNE	Sostengono il tetto del parcheggio! Sembrano piccole, ma non le puoi saltare.
RAMPE	Usate come trampolini, permettono salti elaborati e giravolte.
OLIO	Se finisci su una macchia d'olio, scivoli. Da evitare!
VETRO	Superficie scottosa e faticosa.
SABBIA	Ti rallenta subito. Estremamente faticosa.
BUCHE	Ti mandano a gambe all'aria in direzione a caso.
VORAGINI	Preecipiti nel pavimento – morte istantanea – da evitare a tutti i costi.
BERSAGLIO	Pattina lentamente su questo per presentarti ai giudici al termine del percorso.

Nel parcheggio ci sono anche altri pattinatori. Alcuni sono cattivi, altri solo dei rompiscatole, ma tutti ti sbattono a terra se li tocchi.

PERCORSO DEI CAMPIONI

Livello 1:	Freddy deve schivare ed evitare gli ostacoli nel cantiere senza essere preso dai muratori arrabbiati.
Livello 2:	Qui devi attraversare il lago verso il parco, evitando le bestie pericolose.
Livello 3:	Giù nella sotterranea di Londra, Freddy pattina nei tunnel, sopra i cavi elettrici e lotta contro ratti giganti.
Livello 4:	Per le strade, Freddy provoca lo scompiglio tra i pedoni e lotta contro bande rivali.

Per prendere velocità, muovi il joystick da sinistra a destra, ma sta attento, perché Freddy inciampa su superfici che non sono lisce, se pattina troppo svelto.

CBM 64/128

Raccogli le immondizie sparpagliate lungo il percorso. Se riesci ad arrivare al termine del percorso, potrai scambiare l'immondizia con i soldi, con i quali potrai acquistare imbottiture, attrezzi e ruote per aumentare la tua CREDIBILITÀ e per sostenerti durante il gioco. Ti verrà data l'opzione di caricare al prossimo livello, oppure di ricaricare la 'Sfida nel Parcheggio'.

CONTROLLI

CBM 64/128

Controlli Joystick
SINISTRA/DESTRA
GIÙ e FUOCO
GIÙ

Controlli Tastiera
CTRL
C (Tasto CBM)
RUN/STOP

Controlli Joystick
SINISTRA/DESTRA
SU
GIÙ
FUOCO

Controlli Tastiera - Come sopra

Per far pattinare Freddy, muovi alternativamente il joystick a **SINISTRA** e a **DESTRA**.

ATTENZIONE UTENTI COMMODORE 64

In questa versione non vi è faticometro - questo viene sostituito dal 'OUCH' (AHIA) metro. La differenza principale consiste nel fatto che se questo misuratore arriva al massimo, perdi una vita invece che tutte.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Super Scramble Simulator™

LO SCENARIO

Cimentati nell'ultima gara di arrampicamento con la motocicletta. Questo simulatore realistico ti porta su 15 terreni molto difficili, con salite 1:2 di ripidità, ruscelli ostacoli d'acqua, tronchi d'albero, macchine e camion. Controlla l'accelerazione, i freni, e il cambiamento delle marce (cerce di non stallare!) mentre gareggi contro il cronometro.

GIOCO

SPECTRUM/CBM64/128/AMSTRAD

Il gioco ha 15 percorsi divisi in cinque gruppi di tre tipi ciascuno. Ci sono tre tipi di percorsi con fango a due con cemento. Entro un tipo, i percorsi essere completato prima di poter progredire al prossimo gruppo. Se non si completa il percorso entro i limiti di tempo stabiliti, il gioco finisce.

Ogni corso deve essere completato nel minor tempo possibile per un punteggio massimo. Si hanno penalità di tempo se non si supera un ostacolo nel modo giusto o se si va fuori dal percorso, si ha un incidente o la motocicletta si ferma si possono ottenere punti in più alla fine di ciascun percorso se c'è del tempo rimasto.

PIANO DELLO SCHERMO

LO SCHERMO SOPRA - Una vista dettagliata di lato della motocicletta sul percorso e degli ostacoli che cercate di superare.

SCHERMO IN MEZZO - Una vista del piano che mostra la posizione del giocatore sul percorso ed un bravo spazio davanti. E' necessario per guidare la motocicletta attraverso gli ostacoli, mostra anche le penalità.

SCHERMO DI SOTTO - (da sinistra a destra)

1. Cronometro.
2. Cruscotto - Il quadrante a sinistra indica la velocità. Le lampadine centrali mostrano la marcia (tutte verdi - in neutro, sotto rosso - la prima, metà rossa - la seconda, rossa sopra - la terza). Il quadrante a destra è il contatore giri.

CONTROLLI

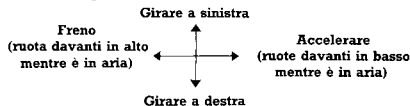
Il joystick controlla tutti i controlli e la scelta delle opzioni eccetto:

Pausa - **TASTO COMMODORE** (CBM 64/128), **P** (Spectrum/ Amstrad)

Resettaggio del gioco - **TASTO DI RESTAURO** (CBM 64/128),

JOYSTICK

Senza il pulsante **FIRE** premuto:



Con il pulsante **FIRE** premuto:



Pulsante **FIRE** premuto con il joystick al centro – abbassatevi.

© MAGNETIC FIELDS (SOFTWARE DESIGN) LTD.

Gary Lineker's Hot Shot!™

INTRODUZIONE

Ecco che hai la possibilità di giocare a calcio con una squadra completa, con tanto di 'tackle', colpi di testa, rimesse in gioco, calci d'angolo, calci di rimessa, falli anche il temuto arbitro con la sua carta rossa! Cerca di far arrivare la tua squadra in testa alla classifica della Serie A.

PER COMINCIARE A GIOCARE

Quando il gioco si è caricato devi fare una serie di scelte, per esempio il colore della maglia della tua squadra, il tipo di terreno sul quale giocare e se vuoi giocare a due o contro il computer. Muovendo a sinistra e destra cambia la categoria, e muovendo su e giù effettua la tua scelta. La categoria, per esempio Intelligenza, è scritta sotto a un grosso pallone. La tua scelta è scritta sopra a questo pallone. Per controllare la selezione bisogna utilizzare il joystick, anche se per SPECTRUM bisogna usare la tastiera (**Z & X** – Sinistra e Destra, **M & M** – Su e Giù). I controlli sono solo per la videata opzioni.

Le scelte disponibili sono:

- Giocatori** – 1 o 2.
- Durata del gioco** – Durata per tempo.
- Intelligenza** – Serie A è la più difficile.
- Tipo di joystick** – Solo per SPECTRUM.
- Terreno** – Erba o Astro turf solo per C64.
- Colore del campo** – Solo per C64.
- Colore squadra # 1** – Solo per C64.
- Colore squadra # 2** – Solo per C64.

CONTROLLI

Il joystick controlla la direzione nella quale corre il giocatore. Premendo **FUOCO** ha due funzioni. Se il giocatore è in possesso del pallone allora premendo **FUOCO** dà inizio al calcio, il più a lungo che tieni premuto **FUOCO**, il più potente sarà il calcio. Se il giocatore non è in possesso del pallone allora premendo **FUOCO** fa che il giocatore effettui un 'tackle'.

CONTROLLI DI TASTIERA (SPECTRUM)

SU GIÙ FUOCO SINISTRA DESTRA

CALCIARE

Hot Shot ti consente un controllo del pallone molto accurato. Se il joystick è tenuto nella direzione opposta a quella del giocatore allora un rovescio sarà effettuato quando **FUOCO** viene rilasciato. Se il joystick viene tenuto ad angoli retti rispetto alla direzione del giocatore (per esempio, il giocatore guarda in su, il joystick è tenuto a destra) allora il pallone viene calciato in quella direzione con il lato del piede.

RIMPALLI

Quando il pallone colpisce un giocatore può o rimbalsare o può essere controllato dal giocatore che colpisce secondo la velocità e altezza del pallone. Il pallone può rimbalsare in parecchi modi a scondo di dove e a che angolo colpisce il giocatore. Per esempio, se il pallone sfiora il giocatore, allora il pallone viene deviato ma passa oltre il giocatore. Se il

RIMESSE DI LATO, CALCI D'ANGOLO E CALCI DI RIMESSA

Scegli la direzione e la potenza con la quale calciare il pallone o fare una rimessa di lato come se fosse un calcio normale.

FALLI, CALCI DI PUNIZIONE E AMMONIZIONI

Un giocatore viene giudicato di aver giocato in modo scorretto se effettua un 'tackle' su un giocatore che non ha il pallone o se effettua un 'tackle' scorretto su il giocatore che è in possesso del pallone.

Se un giocatore senza il pallone subisce un fallo, ma la sua squadra ha il pallone, allora viene usata la regola del vantaggio. Se un giocatore con il pallone subisce un fallo allora viene dato un calcio di punizione.

Se un giocatore effettua falli ripetutamente, può essere ammonito e/o espulso dal gioco. Questi non potrà poi partecipare alla partita.

PORTIERI

Questi sono automatici e seguono i movimenti del pallone durante la partita. Quando un tiro a porta viene fatto, il portiere cercherà di fermarlo. Quando il pallone è stato salvato, o quando il portiere è in possesso del pallone, correrà in avanti fino al limite del area di rigore e rimetterà il pallone in gioco con un calcio.

© 1988. GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Footballer of the Year 2™

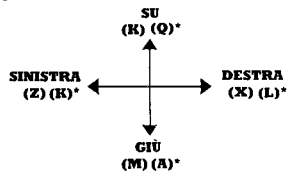
SCENARIO

Lo scopo di questo gioco può essere descritto molto semplicemente – diventare il cannoniere numero uno del paese. Calciatore dell'Anno. Ma questo titolo ambito non consiste solo di gioco di palla e di reti segnate. Il migliore giocatore del paese deve anche essere capace di lavorare come uno della squadra, sul campo deve pensare, fuori campo deve lavorare sodo, e deve sapere tutto sullo sport e la sua storia. Prova a chiedere a Gary Lineker....

CONTROLLI

Spectrum 48/128K, +3

Il gioco si controlla con joystick SINCLAIR, KEMPSTON o PROTEK.
Alternativamente, puoi usare la tastiera. I tasti sono i seguenti:

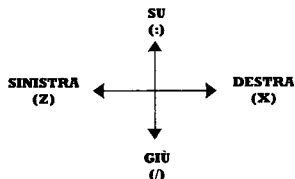


BARRA SPAZIATRICE – Fuoco.

(NB: * Indica versione Amstrad)

CBM 64/128

Puoi usare un joystick nella porta #2. Alternativamente, puoi usare la tastiera. I tasti sono i seguenti:



RETURN – Fuoco.

IL GIOCO

Durante tutto il gioco, ti verrà chiesto di prendere delle decisioni, molte delle quali richiedono una sola risposta di SI o NO. Per velocizzare il gioco, abbiamo inserito una funzione di conferma rapida. Oltre a digitarli, Y o N possono essere effettuati con il joystick/mouse. Se usi il mouse, premendo il bottone di SINISTRA ottieni Y (SI), mentre premendo quello di DESTRA, ottieni N (NO). Con il joystick, i movimenti a sinistra o a destra ottengono lo stesso risultato.

Caricato il gioco, ti viene chiesto se vuoi caricare un gioco salvato in precedenza. Premi N (No), a meno che non hai già eseguito e salvato un gioco. Se hai salvato un gioco su nastro/disco, inserisci quel nastro/disco e batti Y (SI).

Quando appare il sollecito, scrivi il primo e il secondo nome e il livello di abilità (1 – facile, 9 – difficile) a cui vuoi giocare.

Ti viene, quindi, chiesto se vuoi personalizzare la lega calcio editando i nomi delle squadre. Se vuoi cambiare qualsiasi squadra, premi Y (SI) e segui le abbastanza semplici istruzioni sullo schermo, fino a quando sei soddisfatto dei cambiamenti effettuati.

Adesso arriva il momento delle decisioni. Scegliti la squadra con cui vuoi giocare inizialmente, poi scegli la nazionalità, nel caso tu venga prescelto per una nazionale.

E adesso... via (alè, alèeeee). Davanti a te c'è il Menu di Controllo. Qui è dove vengono fatte tutte le decisioni. E qui è dove si trova. (Fig. 1).



Fig. 1. Menu di Controllo

Ti trovi all'inizio di una nuova stagione, e hai appena firmato per una squadra della Superlega inglese. Ogni volta che fai un clic sull'icona PLAY, giochi una partita. Le partite riguardano:

- Incontri di Lega
- Incontri della Supercoppa Gremlin
- Incontri di Supercoppa
- Incontri di Supercoppa europea
- Incontri di Supercoppa mondiale (se vai in nazionale!)

GIOCO (A)

Prima di ogni partita (se la squadra gioca in quella settimana), ti viene chiesto se vuoi acquistare delle schede gol supplementari. Queste rappresentano la possibilità di segnare una rete, e all'inizio parti con dieci. Ogni scheda costa 600. Ti vengono fatti vedere il tuo stipendio e il tuo conto in banca, dopodiché decidi tu se vuoi comprare o no.

Poi ti viene chiesto se vuoi utilizzare delle schede gol nella partita, e quante (1 – 3). Una videata di selezione ti chiede, quindi, di decidere su quale delle schede vuoi utilizzare. Ognuna rappresenta una manovra tattica diversa, che devi fare per poter segnare.

Ognuna delle manovre scelte, appare poi su una lavagna (fig. 2).

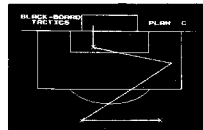


Fig. 2 – Schema Tattico Tipico

Le linee rette rappresentano quello che i tuoi compagni di squadra sperano di fare con la palla. Le linee tratteggiate indicano la tua parte nello schema. Al momento giusto della partita, devi seguire lo schema, intercettare la palla nella posizione giusta e tirare a rete. Per questo, devi memorizzare ogni manovra.

Visto e imparato lo schema, premi **FUOCO** per vedere il prossimo schema o per eseguire la partita.

Ed ecco il momento della verità. Il tuo giocatore si controlla con **TASTIERA/JOYSTICK - SU, GIÙ, SINISTRA e DESTRA**, azionano il giocatore. **FUOCO**, calcia la palla. Attento alla palla. Aspetta il momento giusto, posizionati e metti in atto lo schema. Segna. Semplice....

Al termine della partita, vengono dati i risultati della tua e delle altre partite della giornata. Premi **FUOCO** per tornare al Menu di Controllo.

LASCIA O RADDOPPIA (B)

È ovvio che, più reti segni, più soldi fai. Ma giocare non è il solo modo di fare soldi. Quale potenziale personalità calcistica, puoi guadagnare anche come ospite d'onore in programmi televisivi e con accordi di sponsorizzazione. Nessuno si contenta del solo giocatore di calcio - devi dimostrare personalità, intelligenza e conoscenza del calcio, se vuoi sfondare anche fuori del campo.

Qui trovi l'icona di **LASCIA** o **RADDOPPIA**, facendo clic su questa, appare la videata Quiz Show, che per prima cosa ti chiede quanti soldi vuoi giocare. Batti la somma (10 - 500) o premi **RETURN**. Poi ti viene fatto un quiz di calcio a cui devi rispondere 1, 2 o 3. Se indovini, raddoppi la tua puntata. Se sbagli, perdi tutto. Se hai indovinato, ti viene data l'opportunità di incassare subito o di giocarti la vincita su un'altra domanda. Se azzechi anche questa, puoi giocare per la terza e ultima domanda (oppure incassare e andartene). Se sbagli, perdi tutti i soldi. A te la decisione.

STATO DELLE COSE (C)

Per controllare come va la squadra, fai clic sull'icona **STATE OF AFFAIRS** (Stato delle Cose). Questo ti indica la classifica con i punti fatti, le partite giocate e le reti segnate e subito da tutte le squadre. Questo ti permette di farti un'idea su come stanno andando le altre squadre, nel caso decidessi di...

TRASFERIMENTO (D)

Se tu segni a tutto spiano, ma la tua squadra continua a perdere le partite, forse è il caso di pensare a trasferirti. Siamo onesti, per quanto tu sia bravo, non verrai mai scelto come Calciatore dell'Anno se continui a giocare per una squadraccia che non vincerà mai una coppa o un trofeo.

Facendo clic su **TRANSFER**, ti permette l'opzione di acquistare un cartellino di trasferimento, mettendoti, così, sulle liste del mercato. Un cartellino costa 5000 e con l'acquisto, vieni immediatamente visionato da un'altra squadra. A questo punto, o vieni subito scartato per scarso interessamento, o vieni opzionato a condizione che rispondi a un certo numero di quiz o che fai un certo numero di gol nella prossima partita.

La somma offerta e la tua quota, vengono visualizzati e, naturalmente, hai la possibilità di rifiutare. Se accetti, devi scegliere la prova del gol o delle domande. Se rispondi bene o fai i gol richiesti, il trasferimento viene effettuato. Adesso hai la possibilità di battere la tua vecchia squadra e tutte le altre.

CARRIERA (E)

Facendo clic sull'icona **CAREER** (Carriera), ti fa apparire l'elenco delle squadre in cui hai militato, le medaglie vinte e l'albo del Calciatore dell'Anno (quante volte sei stato nominato). Per tornare al Menu di Controllo, fai ancora un clic.

SALVA/CARICA (F)

Questa icona ti consente l'opzione di **SALVARE** la tua carriera fino ad ora su **NASTRO/DISCO**, oppure di **CARICARE** una carriera precedentemente salvata. Se vuoi salvare il tuo stato attuale, metti un **NASTRO/DISCO** vuoto (il Dischetto deve essere formattato) e fai clic su **SAVE GAME** per salvare le statistiche della tua carriera.

ABBANDONA (G)

Ti permette di uscire dal gioco in corso.

NAZIONALE

In certi momenti della stagione, verrai convocato per la nazionale, e ti viene offerto un posto alla condizione che segni un certo numero di reti nella prossima partita. Se ce la fai, allora giochi tutte le partite di nazionale, oltre a quelle di campionato, aumentando le possibilità di diventare Calciatore dell'Anno.

Per restare in nazionale, però, devi segnare almeno una rete in ogni partita. Se non ce la fai, non vieni più convocato.

FINE STAGIONE

Al termine della stagione, vengono assegnati due premi. Uno va al capocannoniere, il giocatore con più reti segnate in campionato. Se vinci questo, è un grosso passo verso il premio maggiore, Calciatore dell'Anno, il miglior giocatore del paese. Riuscirai a farcela? Dovrai giocare tutta una stagione per saperlo. In bocca al lupo.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Side Arms™

PER AVVIARE

CBM 64/128 Disco: Batti **LOAD** (L) 8, 1 e premi **RETURN**. Completato il caricamento, sullo schermo appare "INSERT LEVEL DISK" (INSERIRE DISCHETTO LIVELLO). Questo ti avverte di togliere il Lato A (Lato del dischetto con etichetta) per inserire il Lato B (gira il dischetto), poi premi **RETURN**.

Seleziona **LEVEL OF DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTA')**: Premi **F7** per salire i livelli di difficoltà, cioè: Moderato, Difficile, Facile, e Moderato di nuovo.

ARMI SPAZIALI

SIDE ARMS è il SDI di oggi - è l'arsenale dell'età spaziale per difendere il Pianeta Terra dagli invasori di altri mondi. Armi avanzatissime. Potentissime.

POTENZIAMENTO ARMI



POTENZIAMENTO ARMI/WAFFEN/LES ARMES

Premi con successo "Pow" e la velocità dei proiettili viene incrementata fino ad un massimo di 3 volte.



DECELERAZIONE

La potenza del giocatore viene diminuita di 1 quando si blocca su "OWP".



TIRO TRIPLICE

Manda un (1) colpo in avanti e due (2) indietro in diagonale.



CANNONE DI CODA

Spara i 3 direzioni diverse. Dispone di grossi incrementi di potenza - doppi e tripli.



MEGA BAZOOKA (MBL)

Che botta! Potenza di fuoco devastante, che incrementa fino a 2 volte.



AUTO

Ruota velocemente emettendo una serie di elettrizzanti raggi laser verso il bersaglio.

→	→	→	→
M.B.L.	TRIPLICE	CANNONE DI CODA	AUTO

Ogni giocatore può scegliere una delle quattro armi suddette premendo il tasto **SHIFT**:

Giocatore 1 - **SHIFT** sinistro

Giocatore 2 - **SHIFT** destro



ALFA/BETA

Lo stadio di **SIDE ARMS** raggiunto dal Giocatore 1 quando ottiene (ALFA/BETA). Procura Raggi Multipli Alfa.

Il Giocatore 2 arriva ad Alfa/Beta. I Giocatori 1 e 2 uniscono le loro armi sparando Fotoni Beta in più direzioni.

FIGURE PREMIO/PUNTI GUADAGNATI



MUCCA
10,000 punti



BARILE
3,000 punti



FRAGOLA
1,000 punti

Queste figure appaiono in modo diverso sulle versioni Spectrum/Amstrad.

PERSONAGGI NEMICI/PUNTI GUADAGNATI

	Punti
Sottomarino	200
Aerei da Caccia	200
Sommozzatori di Superficie	400
Sommozzatori	400
Uomo Spaziale	300
Porta Armi	200
Verme Scorpione	500
Uomo Granchio	300
Cane da Pavimento	500
Nave Verticale	200
Disco Occhio	300
Bomba Paracadute	200
Nave Mutante	400
Caccia Mutanti	1000
Truppe d'Assalto	1000

H.A.T.E.™

HOSTILE ALL-TERRAIN ENCOUNTER

SCENARIO

È l'anno 2320 dc e la Galassia è in tumulto. C'è una minaccia aliena sempre più grande e la mancanza di personale equipaggiato per far fronte agli assalti sta aggravando le difese presenti in alcuni settori della civiltà. C'è bisogno di te per respingere queste ostili forze aliene - ma prima devi passare dei test. Preparati per andare a Stripworld - il campo d'esercitazione per tutti i piloti di caccia dell'aviazione galattica.

All'inizio attraverso il controllo di un caccia Star (stella), bisogna raccogliere i PLASMA CELLS (cellule al plasma) che ci sono sulla traiettoria e bisogna portarle attraverso la barriera. Completato questo livello bisogna assumere il controllo del veicolo d'assalto di terra. Guida il veicolo d'assalto di terra fino a passare la prossima barriera, sempre raccogliendo Plasma cells per aumentare il potere del motore del Caccia Stella che sta aspettando.

Per farti passare il test fino ai limiti possibili ci sono delle difese simulate di alieni sul percorso e devi vincerli. Proiettili a fil di terra, missili segreti, nemici caccia stella, barriere minate o ostacoli moventi sfideranno anche il più avanzato dei pilota caccia.

REGOLE DI GIOCO

Si comincia con quattro vite (una per il CBM 64/128). Ogni volta che il caccia è distrutto si perde una vita. Vite ulteriori si guadagnano raccogliendo le PLASMA CELLS (i rimanenti dei generatori nucleari). Se il tuo caccia è colpito mentre sta portando una o più cellule, una cellula sarà distrutta salvando te al suo posto. Il numero delle cellule che riesci a portare attraverso le barriere determina il numero della vite nel prossimo livello.

Se perdi tutte le tue vite dopo il secondo livello, **COMANDO CENTRALE** ti rimanderà un livello.

TUTTI GLI INCONTRI DI TERRA OSTILI ha 30 livelli, divisi in tre fasi.

Livelli da 1 - 10 - Principiante.

Livelli da 11 - 20 - Pilota Caccia.

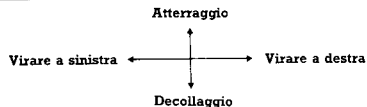
Livelli da 21 - 30 - Comandante.

Dopo il completamento dei livelli da 11 a 21 tutti i giochi susseguenti cominceranno a questi livelli. Per ritornare al primo livello il gioco deve essere ricaricato.

SMART BOMB (Solo versione CBM 64/128)

Toccando la smart bomb (bomba intelligente) la fai detonare, e distrugge tutto sullo schermo meno la tua nave, ciò include qualsiasi Plasma Cell che hai a bordo.

CONTROLLI : PILOTA CACCIA



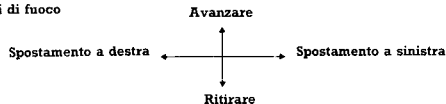
Alternativamente si possono usare i seguenti tasti per il controllo:

- Q - Decollare
- A - Atterrare
- K - Virare a sinistra
- L - Virare a destra
- SPACE BAR o Z a N - per i Razzi di fuoco.

I procedimenti di decollaggio a atterraggio sono controllati dall'autopilota.

CONTROLLI : VEICOLO D'ASSALTO DI TERRA

Razzi di fuoco



Per lanciare una bomba premi il **FIRE BUTTON** (tasto del fuoco) e allo stesso tempo manda avanti il joystick.

Alternativamente si possono usare i seguenti tasti di controllo:

- Q - Avanzare
- A - Ritirarsi
- K - Spostarsi a sinistra
- L - Spostarsi a destra
- SPACE BAR o Z a M per i Razzi di fuoco
- Q e SPACE BAR per Lancio Bombe
- P - Pausa

ENTER - Ritorno al gioco

Giù per abbandonare il gioco

NB: Non si può avanzare mentre si sta lanciando una bomba.

ACCREDITI

© 1989 VORTEX SOFTWARE.

Dark Fusion™

NOTA: Poiché Dark Fusion in questa compilazione viene dopo altri giochi, le istruzioni di riavvolgere la cassetta fino all'inizio devono essere ignorate. Basta solo riavvolgere fino al punto di avvio di Dark Fusion e poi premere **FUOCO** ed eseguire.

SCENARIO

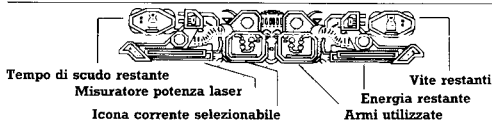
Solo gli eletti sono in grado di passare le tre fasi della prova del Corpo dei Guardiani Guerrieri - furia controllata nel distruggere le orde dio mutanti della malavita; abilità di comando superlativa nell'affannosa difesa contro le flotte spaziali degli alieni invasori, e un coraggio spietato nella sanguinosa battaglia contro il mostro della Fossa della Disperazione. E in ultimo, l'agghiacciante decisione finale - entrare nella camera delle metamorfosi per fondersi con i nemici sconfitti, oppure affrontare la prossima sfida unicamente con le forze di un mortale.

COME GIOCARE

Ogni livello è diviso in tre zone - La zona di combattimento, la zona degli Alieni e la zona di Volo. Per accedere ad una zona, il giocatore deve prima trovare una capsula di fusione (denotata sullo schermo da un segnale stroboscopico).

Per completare le zone di combattimento, il giocatore deve entrare in due zone di Alieni distruggendo tutti quelli che vi sono all'interno. Dopo averli uccisi, deve recarsi nella zona di Volo della capsula di fusione, e volare, quindi, con attenzione verso il prossimo livello.

IL PANNELLO DI CONTROLLO



COME MUOVERE

Commodore 64/128

Tutti i movimenti sono controllati da un joystick in porta 2.

Seleziona arma - **BARRA**

Pausa - Tasto **COMMODORE**

Abbandona il gioco - **Q**

Amstrad CPC

Muove a Sinistra - **K**; Muove a Destra - **L**; Muove Su - **A**; Muove Giù - **Z**;

Fuoco - **BARRA**; Seleziona arma - **S**; Pausa - **P**; Abbandona - **Q**.

I tasti sopraelencati, possono essere ridefiniti dal menu.

Spectrum 48/128K

Muove a Sinistra - **Z**; Muove a Destra - **X**; Muove Su - **K**; Muove Giù - **M**; Fuoco - **L**;

Seleziona arma - **BARRA**; Pausa - **F**; Abbandona - **Q**

I tasti sopraelencati, possono essere ridefiniti dal menu.

TITOLI

Disegno e codificazione programma - Jobbee

Conversione Commodore 64 - Scott Guest.

Grafica - Berni.

Musica ed effetti sonori - Jobbee e Benn.

© 1988 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Street Fighter™

NOTA: Originariamente, Street Fighter era situato su due lati della cassetta, ma in questa compilazione tutti file si trovano su un solo lato. Di conseguenza, le istruzioni che dicono: "Riavvolgere fino all'inizio del lato 2 e avviare il nastro" devono essere ignorate. Basta solo premere **PLAY**.

IL LOTTATORE

IL GIOCO

In questo gioco, tu sei un Lottatore che va per il mondo a sfidare avversari di diverse nazioni.

Il gioco si presenta in un formato a cinque parti a caricamento multiplo: ogni caricamento contiene i dati di una determinata nazione. Le nazioni sono: Il Giappone, gli USA, L'Inghilterra, la Cina e la Thailandia.

Al caricamento, il giocatore può scegliere tra un certo numero di opzioni:

A - inizia il gioco con 3 crediti

B - caricamento multiplo acceso/spento - il giocatore può scegliere di rimanere in Giappone, piuttosto che procedere con il nastro.

C - uno o due joystick

D - joystick (Kempton o Sinclair Spectrum).

Il giocatore 1 fa la parte del Lottatore Ryu. Se si gioca in due, allora il giocatore 2 fa la parte di Ken. Questi due devono lottare per stabilire chi deve procedere a combattere con gli avversari nel resto del mondo.

In ogni paese, devi combattere contro due avversari controllati dal computer, prima di poter proseguire al prossimo caricamento. Questi sono:

Giappone	Retsu e Geld
USA	Joe e Mike
Inghilterra	Birdie e Eagle
Cina	Lee e Gen
Thailand	Adon e Sagat

Ogni incontro si articola sul meglio di tre riprese, e al vincitore vengono assegnati punti premio per l'energia e il tempo che rimangono (il giocatore perde energia quando viene calciato o preso a pugni o colpito da un oggetto).

Dopo aver battuto tutti gli avversari in un paese, il giocatore partecipa ad una ripresa premio. Qui egli deve eseguire un colpo da Karate su una pila di mattoni. La forza del colpo è determinata da quanto riportato dall'indicatore di forza, attivato premendo e lasciando il **BOTTONE DI FUOCO**. La mossa deve essere portata a termine prima che scada il tempo

CONTROLLI

SPECTRUM 48/128K, +2,+3

Giocatore 1: Joystick 2, Kempston o Sinclair. Tasti 1 - 5.

Giocatore 2: Joystick 1, Sinclair. Tasti

AMSTRAD CPC

Q - Su, A - Giù, O - Sinistra, P - Destra, @ - Fuoco, S - Pausa oppure usare joystick.

CBM 64/128

Usare Fessura # 1 per il Giocatore 1, e fessura #2 per il 2 (Versione U.S.A.)

Usare Fessura # 2 per il Giocatore 1, e fessura #1 per il 2 (Versione G.B.)

Sceita Menu:

F1 - Caricamento multiplo acceso/spento

F3 - Uno/Due giocatori.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 CASSETTA

- Premere **SHIFT** e **RUN/STOP** contemporaneamente.

- Premere **PLAY** sul registratore.

- Riportare a 0 il contagiri del registratore appena è stata carciata la videata titolo.

- Premere **PLAY** e lasciare il tasto premuto dato che, una volta completato un livello, il prossimo si caricherà automaticamente.

- Per riiniziare il gioco, riavvolgere fino allo 0 e premere **PLAY**.

- Versione U.S.A. su lato 1, versione G.B. su lato 2.

CBM 64/128 DISCHETTO

Battere **LOAD****S,1** e premere **RETURN**. Il gioco si carica e gira automaticamente. Versione U.S.A. su lato 1, versione G.B. su lato 2.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTA

Battere **LOAD****** e premere **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore. Una volta caricato il Lato 1, girare sul Lato 2 e riavvolgere. Quando il primo livello è stato caricato, fermare il nastro. Una volta eseguito il primo livello, premere **PLAY** sul registratore per eseguire il secondo livello. Ripetere questa procedura per tutti i livelli. Se si desidera rigiocare di nuovo, basta riavvolgere il Lato 2 e premere **PLAY**.

SPECTRUM +3 DISCHETTO

Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Premere **CTRL** ed **ENTER** minuscolo contemporaneamente. Premere **PLAY** sul registratore. Una volta caricato il Lato 1, girare sul Lato 2 e riavvolgere. Premere **PLAY** e lasciarlo premuto così che, completato un livello, il prossimo si carica automaticamente. Se si vuole rigiocare, avvolgere il Lato 2 e premere di nuovo **PLAY** per ricominciare.

AMSTRAD CPC DISCHETTO

Battere **RUN**DISCHETTO** e premere **ENTER**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Il giocatore controlla i contendenti come segue:

Joystick

GIÙ

GIÙ & DESTRA

GIÙ & SINISTRA

DESTRA

SINISTRA

Risultato

Accosciata

Accosciata in avanti.

Accosciata indietro.

Avanza.

Indietreggia.

SU

SU & SINISTRA

SU & DESTRA

Il giocatore effettua, calci e pugni premendo e lasciando il **BOTTONE DI FUOCO** con i seguenti risultati:

GIÙ & DESTRA

GIÙ

GIÙ & SINISTRA

DESTRA

NEUTRO

SINISTRA

SU & DESTRA

SU

SU & SINISTRA

Salta.

Salto mortale indietro.

Salto mortale avanti.

Accosciata & calcio.

Accosciata pugno.

Calcio accosciato girato.

Calcio.

Pugno.

Girata calcio.

Calcio volante.

Pugno volante.

Calcio volante girato.

NOTE:

1. Più il **BOTTONE DI FUOCO** viene premuto rapidamente, più il calcio risulta violento.
2. La direzione del joystick può essere cambiata mentre si salta, agaiungendo varietà di movimenti.

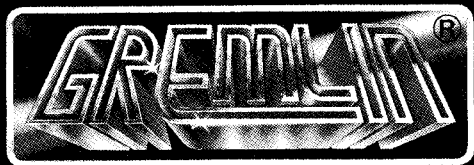
ALTRI TASTI

C cambia il colore dello schermo (Spectrum).

©1990 della Gremlin Graphics Software Ltd. Tutti i diritti riservati. Gremlin Graphics Software Limited, Carver House, 2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione esecuzione pubblica, coplatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto e vendita sotto qualunque schema di scambio o rivendita, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

© 1987. CAPCOM CO. LTD.



GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD,
CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS (0742) 753423