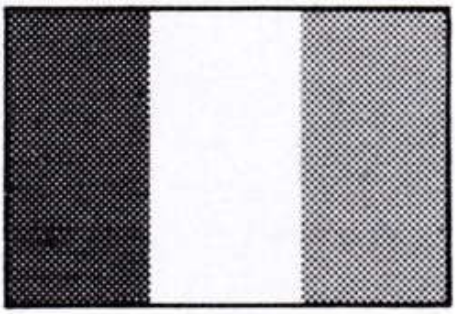


MONTY ON THE RUN
(Monty s'évade.)

Pour Jouer

Plan du jeu

Monty, qui s'est échappé de prison, se trouve maintenant tellement en forme qu'il peut même faire le saut périlleux. Pour retrouver la liberté totale, il doit passer tout d'abord par de nombreuses cachettes et "planques". Pour l'aider à réussir son évasion, on lui a remis un kit de 21 objets, dont cinq seulement vont lui être utiles. En outre, il doit récolter des pieces d'or en chemin, ainsi que d'autres objets qui pourront soit l'aider, soit l'encombrer (vous ne saurez quels sont les objets corrects qu'en les essayant).

Le "Kit-Liberté"

1. Compas	2. Jet Pack	3. Déguisement
4. Corde	5. Groupe électrogène	6. Pistolet laser
7. Montre	8. Echelle	9. Grenade
10. Revolver	11. Disquette	12. Passeport
13. Masque à gaz	14. Télescope	15. Char
16. Barillet de rhum	17. Hache	18. Sac marin
19. Carte	20. Marteau	21. Lampe de poche

Quelques conseils pour choisir les objets

Pour ce qui est du choix de votre Kit-Liberté, ne vous en faites pas trop. Pendant le jeu, vous allez arriver à un point où vous ne pouvez plus continuer, mais où il vous semble que vous devriez poursuivre. A ce moment-là, relevez soigneusement l'endroit où vous en êtes et sélectionnez l'objet du Kit-Liberté qui va vous aider à reprendre la route!

Spectrum 48K 49 Ecrans- Tableaux

Sélection du Kit-Liberté

Utilisez les cammandes de gauche et de droite pour déplacer la flèche et appuyez sur JUMP/FIRE pour sélectionner un objet. Les numéros des objets vont correspondre á ceux de la liste du Kit-Liberté qui figure sur l'encart de la cassette.

Selection des options initiales

Utilisez "vers le haut" et "vers le bas" pour placer les étoiles en regard de l'option choisie, puis appuyez sur JUMP/FIRE pour la sélection.

Pour les déplacements

Clavier:

Q vers la gauche **W** vers la droite **Y-P** vers le haut

Enter-H vers le bas **B-SPACE** Jump/Fire (Sautez/Tirez)

Joystick:

compatible avec le Kempston et l'interface II, qui seront sélectionnés automatiquement si présents.

Pour charger:

Load " " Appuyez sur **Enter**

Appuyez sur **Break** pour relancer le jeu.

Commodore 64/128 -& AMSTRAD
49 Ecrans- Tableaux

Sélection du Kit-Liberté

Sur le premier écran, utilisez les touches de marche à gauche et à droit pour placer l'objet qu'il vous faut au milieu (l'objet va clignoter) et appuyez sur la touche DOWN pour sélectionner. Après avoir choisi cinq objets, appuyez sur FIRE pour commencer. Les numéros des objets correspondent à ceux qui figurent sur l'encart de la cassette.

Pour les déplacements

Clavier:

Z gauche **X** droite **]:** vers le haut

?/ vers le bas **SPACE** saut

Joystick – Porte II

Sur l'écran initial, appuyez sur **R** pour redéfinir les touches.

Pour charger (Bande)

Appuyez sur **SHIFT** & **RUN/STOP**

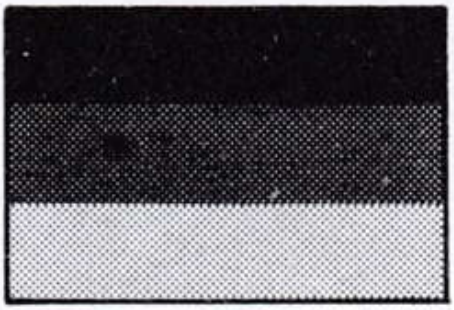
Pour relancer le jeu, appuyez sur **RESTORE**

Pour charger (Disque)

Tapez: **L O A D " * " , 8 , 1** Appuyez sur **RETURN**

Une production Micro Projects Ltd. pour
Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS
ANGLETERRE

© 1985. Tous droits réservés. Toute reproduction, location ou revente par quelque moyen que ce soit est strictement interdite sans autorisation préalable.



MONTY ON THE RUN
(Monty auf der flucht)

Spielanleitung

Spielverlauf

Monty, der aus dem Gefängnis entwichene und jetzt superstarke, Salto machende Flüchtling, muß sich durch verschiedene Versteckplätze und geheime Orte hindurch in die Freiheit retten. Um diese Reise erfolgreich zu überstehen, besitzt er eine Rettungsausrüstung mit 21 verschiedenen Gegenständen, wovon ihm aber nur fünf behilflich sind. Daneben darf er auf der Reise Goldmünzen sammeln; verschiedene andere Gegenstände, die ihm auf der Reise begegnen, können ihm helfen, können ihn aber auch behindern (ob Hilfe oder Hinderung wird sich erst nach Versuch herausstellen)!

Rettungsausrüstung:

1. Kompaß	2. Düsenantrieb	3. Verkleidung
4. Seil	5. Generator	6. Lasergewehr
7. Uhr	8. Leiter	9. Handgranate
10. Gewehr	11. Floppy Disk	12. Reisepaß
13. Gasmaske	14. Teleskop	15. Panzer
16. Rumfäßchen	17. Axt	18. Kleidersack
19. Karte	20. Hammer	21. Taschenlampe

Allgemeine Hinweise für die Wahl der Gegenstände

Machen Sie sich nicht allzu große Sorgen die richtige Zusammenstellung der Rettungsausrüstung. Sie werden einen Spielpunkt erreichen, wo Sie nicht weitergehen können, obwohl es so aussieht, als ob Sie weiter sollten. In einem solchen Fall merken Sie sich Ihren genauen Standpunkt, kehren wieder zum Spielanfang zurück und wählen den erforderlichen Gegenstand.

Spectrum 48K 49 Bildfolgen

Wahl der Rettungsausrüstung

Die Links – und Rechtssteuerungsbefehle zum Bewegen des Pfeils verwenden und die Sprung – oder Feuertaste drücken, um den Gegenstand auszuwählen. Die Numerierung der Gegenstände entspricht der Nummernbezeichnung auf der Einlegekarte.

Wahl der Anfangsmöglichkeiten

Die Befehlstasten für 'auf' und 'ab' betätigen, um die Sterne an die Seite der erwünschten Wahlmöglichkeit zu versetzen. Dann die Sprung –/Feuertaste drücken, um die Wahl aufzuzeichnen.

Bewegung

Tastatur:

Q Links **W** Rechts **Y – P** Auf
Enter – H Ab **B –SPACE** Sprung/Feuer

Steuerknüppel:

Der steuerknüppel muß mit Kempston und Interface II verträglich sein.
Wenn eingebaut, werden diese automatisch angewählt.

Laden

Load " " und dann **Enter** drücken
Break drücken, um an den Spielanfang zurückzukehren.

Commodore 64/128 & AMSTRAD
49 Bildfolgen

Wahl der Rettungsausrüstung

Wenn Sie das Eröffnungsbild vor sich haben, verwenden Sie die Links – und Rechtssteuerungsbefehle, um den erwünschten Gegenstand in die Mitte zu versetzen (der Gegenstand blinkt). Dann die Befehlstaste für 'ab' drücken, um die Wahl aufzuzeichnen. Nach erfolgter Wahl von fünf Gegenständen drücken Sie den Feuerknopf, um das Spiel anlaufen zu lassen. Die Numerierung der Gegenstände entspricht der Nummernbezeichnung auf der Einlegekarte.

Bewegung

Tastatur:

Z Links **X** Rechts **]:** Auf

?/ Ab **SPACE** Sprung

Steuerknüppel – Steckplatz II

Vom Titelbild aus **R** drücken, um die Tasten new zu definieren.

Laden (Kassette)

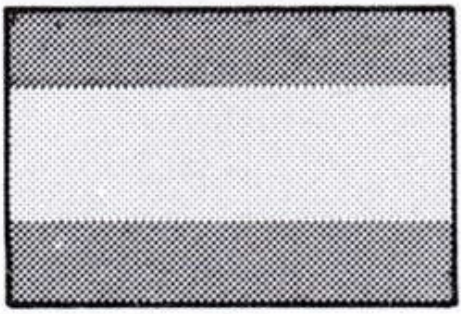
Shift & **Run/Stop** drücken.
Restore drücken, um zum Spielanfang zurückzukehren.

Laden (Platte)

L O A D " * " , 8 , 1 tippen. **RETURN** drücken.

Von Micro Projects Ltd. hergestellt im Auftrag von Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS

© 1985. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art ist strengstens untersagt.



MONTY ON THE RUN
(La huida de Monty.)

Instrucciones para jugar

Plan de juego

Monty, habiéndose escapado de la prisión y ahora en un estado físico excepcional que le permite dar saltos mortales, precisa abrirse camino hacia la libertad a través de muchos escondites y lugares secretos. Para poder completar su viaje felizmente ha recibido un "kit" de libertad que contiene 21 objetos, pero sólo cinco de ellos le permitirán llegar a la meta. Además, hay monedas de oro que puede recoger en el camino, junto con otros objetos que le servirán de ayuda o de estorbo (usted sólo lo averiguará probándolos).

Kit. de libertad

1. Brújula
2. Motor de chorro
3. Disfraz
4. Cuerda
5. Generador
6. Pistola de Láser
7. Reloj
8. Escalerilla
9. Granada de mano
10. Pistola
11. Disco flexible
12. Pasaporte
13. Careta antigás
14. Telescopio
15. Tanque
16. Barrilete de ron
17. Hacha
18. Bolsa del kit
19. Mapa
20. Martillo
21. Linterna

Sugerencias para seleccionar objetos

No se preocupe demasiado a la hora de seleccionar objetos del kit de libertad. Llegará el momento en el juego en que no podrá continuar, aunque le parezca que debe hacerlo. En ese momento, tome buena nota de donde se encuentra, vuelva a comenzar el juego y seleccione del kit de libertad el objeto que le ayudará a continuar en su camino.

Spectrum 48K 49 Pantallas

Selección de objetos del kit

Utilice las teclas "Izquierda" y "Derecha" para mover la flecha y pulse Jump/Fire (Salto/Fuego) para seleccionar un objeto. Los números de los objetos corresponden con la lista del kit de libertad en la tarjeta.

Selección de las opciones iniciales

Utilice las teclas "Arriba" y "Abajo" para posicionar las estrellas al lado de la opción deseada y pulse Jump/Fire (Salto/Fuego)para seleccionarla.

Instrucciones para mover

Teclado:

Q Izquierda **W** Derecha **Y-P** Arriba

Enter-H Abajo **B-Espaciador** Salto/Fuego

Palanca de mando:

Compatible con Kempston e Interface II. Se seleccionan automáticamente si están instaladas.

Instrucciones para cargar

Load " " Pulse **Enter**

Pulse **Break** para volver a comenzar el juego.

Commodore 64/128 & AMSTRAD
49 Pantallas

Selección de objetos del kit

En la pantalla inicial, utilice las teclas "Izquierda" y "Derecha" para colocar el objeto requerido en el centro (parpaderá el objeto) y pulse la tecla "Abajo" para seleccionarlo. Cuando haya seleccionado cinco objetos, pulse Fire(Fuego) para comenzar. Los números de los objetos corresponden con los números en la tarjeta.

Instrucciones para mover

Teclado:

Z Izquierda **X** Derecha **];** Arriba
?/ Abajo **Espaciador** Salto

Palanca de mando - Acceso II

Pulse **R** en la pantalla inicial para Redefinir las teclas.

Instrucciones para cargar (Cinta)

Pulse **Shift** y **Run/Stop**

Pulse **Restore** para volver a comenzar el juego.

Instrucciones para cargar (Disco)

Escriba **L O A D " * " , 8 , 1** Pulse **RETURN**

Producido por Micro Projects Ltd. para
Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
INGLATERRA.

©1985. Reservados todos los derechos. Terminantemente prohibido el copiar, prestar o revender este programa sin autorización.