

The logo features the words 'TOP' and '100' in a large, metallic, 3D font. 'TOP' is positioned above '100'. The '100' is contained within a blue diamond shape that has a white outline. Below the diamond, the word 'Collection' is written in a red, cursive script with a white outline and a red underline. The entire logo is set against a dark blue background.

TOP
100
Collection

COMPUTER GAMES

© Hit-Pak 1988

EASTERN AVENUE, LICHFIELD, STAFFS WS13 6RX
CONSUMER HOT LINE (0543) 414885

THE TEN PAK INSTRUCTIONS

LOADING INSTRUCTIONS FOR ALL GAMES

Spectrum 48K Cassette: LOAD ""
 128K Cassette: LOAD "" in 48K Mode
 +3 Disk: USE LOADER Then select game from menu
Amstrad Cassette: CTRL and ENTER
 Disk: Enter | CPM Then select game from menu
Commodore 64/128 Cassette: SHIFT and RUN/STOP
 Disk: LOAD "MENU",8,1



SABOTEUR - Spectrum and Amstrad Instructions

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

May be played on the keyboard (recommended) or with a joystick.

STANDARD CONTROLS

A	Joystick UP	CLIMB UP if on ladder, or KICK if still
Z	Joystick DOWN	CLIMB DOWN if on ladder, or DUCK if still
M	Joystick RIGHT	MOVE RIGHT
N	Joystick LEFT	MOVE LEFT
SPACE	Joystick FIRE	THROW/USE/TAKE object, or PUNCH if none

NB: If you press the UP control at the same time as the MOVE RIGHT or LEFT control you will perform a SIDEWAYS JUMP. The distance you jump will depend on whether you were running or standing when you pressed the UP control. You CANNOT kick or jump in rooms with a low ceiling.

NB: The THROW control used on its own will throw objects horizontally. If you wish to aim an object you should press either the UP or DOWN control at the same time as the THROW control. This will direct the object up or down (at an angle of 22 degrees).

NB: If you press the THROW/USE control when there is an object in your NEAR DISPLAY, then the NEAR object will become HELD (and if you had a HELD object at the time it gets swapped to become the new NEAR object). This swapping process will continue until you move away from the NEAR object.

NB: The UP control also starts the helicopter.

QUICK START INSTRUCTIONS

Enter warehouse. Avoid dogs, guards, and ceiling-mounted anti-personnel weapons which are guided by video cameras. Cross to other side of the warehouse. You may have to use some computer terminals to unlock doors (not at skill level 1 though). Go down sewers. On your journey you should try to find a hidden time-bomb and carry it to the underground computer centre. Use two mini-trains which connect sewers to computer centre. Take (or swap time-bomb with) the disk, then escape by helicopter which is on the roof of the warehouse (you'll have to climb the stanchions and jump across the gantries on the top floor - don't be frightened of jumping off a screen).

SCREEN DISPLAYS

The HELD DISPLAY shows the object that you are carrying and ready to throw. Certain objects (ie the disk and the bomb) cannot be thrown (though any object can be put down and then HELD again later). If you press the THROW/USE control when this display is empty (or contains the disk or the bomb) you will only throw a PUNCH.

The NEAR DISPLAY shows nearby objects that you can pick up or use. If you press the THROW/USE control when an object is shown in the NEAR DISPLAY it gets swapped with your HELD DISPLAY. The only exception to this is the computer terminals, which you may USE to lock/unlock doors while a terminal appears in your NEAR DISPLAY. Note that only a few terminals actually control doors, and the rest have other functions which will not affect you. If you have changed the lock status of a door when you USE a terminal the NEAR DISPLAY will show the terminal change colour (ie if you leave a terminal when it is purple you have changed a lock). Note that you CANNOT throw or use your HELD object when there is an object in your NEAR DISPLAY. To fuse the time-bomb you must swap it for the disk (in the disk's original location).

At the start of the game your TIME DISPLAY will show how long you have to get to the disk (before its information gets down-loaded to all the outlying security stations, and your mission gets aborted). If you manage to place the time-bomb in the disk's original location the TIME DISPLAY will then show how long you have to get to the helicopter to make your escape. You don't have to get the disk or set the time-bomb before you escape, but you'll be well rewarded if you do.

The PAY DISPLAY shows your earnings in US dollars. You don't get paid for hurting the dogs, and you don't get much for killing guards. You do get some big bonuses for escaping with the disk after setting the time-bomb.

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

FIGHTING

DOGS will snap at your heels and cause your energy to run down. You may jump over them, or if you are mean and nasty you can kill them by throwing a weapon (in which case you will have to aim it with the DOWN control).

GUARDS may sometimes be standing still and looking the wrong way, in which case if you move very very slowly you maybe able to creep up on them (or just exit the room) without them noticing you. All GUARDS have throwing knives, a gun (loaded with rubber bullets, as they prefer to capture intruders rather than kill them outright), and may resort to unarmed combat (punching and kicking) though they won't have your Ninja skills and therefore won't be able to kill with a single blow like you. If a guard throws a knife at you or shoots at you, you can DUCK down out of the way, though eventually you will either have to kill him or run away. Note that you can't kick a guard in a room with a low ceiling.

The WEAPONS that you can throw include knives, shurikens (pointed stars that you throw), grenades, bricks, rocks, and pieces of pipe. You can throw these when they are in your HELD DISPLAY, and aim your shot by pressing the UP or DOWN control at the same time as the THROW control. You can KICK by pressing the KICK control when you are standing still, or PUNCH by pressing the THROW control when your HELD DISPLAY is empty.

SKILL LEVELS

These affect the length of time in between shots from the guards and the anti-personnel weapons (ie your response time). They also affect the guard dogs which become more vicious at higher skill levels. They also control the position of the time-bomb which you will have to carry further on higher skills levels (**NB:** so long as you stay at the same skill level you will always find the bomb in the same place).

SCORE

Dog killed	0	(so why do it?)
Guard killed by weapon	100	
Guard killed by punch or kick	500	(real Ninja stuff!)
Get disk in time limit	5000	
Swap time-bomb with disk	5000	
Escape (by helicopter)	1000	(and fight another day)
Escape with disk (bonus)	5000	
Escape with disk and bomb set	10000	

SABOTEUR - Commodore 64/128 Instructions

STANDARD CONTROLS

WJ	Joystick UP	CLIMB UP if on ladder, or KICK if still
ZXH	Joystick DOWN	CLIMB DOWN if on ladder, or DUCK if still
DI	Joystick RIGHT	MOVE RIGHT
AJ	Joystick LEFT	MOVE LEFT
SK	Joystick FIRE	THROW/USE/TAKE object, or PUNCH if none.

NB: If you press the UP control at the same time as the MOVE RIGHT or LEFT control you will perform a SIDEWAYS JUMP.

NB: If you wish to aim an object you should press either the UP or DOWN control at the same time as the THROW control.

NB: If you press the THROW/USE/TAKE control when there is an object in your NEAR DISPLAY, then the NEAR object will become HELD.

NB: The UP control also starts the helicopter.

NB: Skill level 1 is easiest.

QUICK START INSTRUCTIONS

Enter warehouse. Avoid dogs, guards, and ceiling-mounted anti-personnel weapons which are guided by video cameras. Cross to other side of the warehouse. You may have to use some computer terminals to unlock doors (not at skill level 1 though). Go down sewers. On your journey you should try to find a hidden time-bomb and carry it to the underground computer centre. Use two mini-trains which connect sewers to computer centre. Take (or swap time-bomb with) the disk, then escape by helicopter which is in the roof of the warehouse (you'll have to climb the stanchions and jump across the gantries on the top floor - don't be frightened of jumping-off a screen - HINT HINT).

SCREEN DISPLAYS

The HELD DISPLAY shows the object that you are carrying and ready to throw. Certain objects (ie the disk and the bomb) cannot be thrown (though any object can be put down and then HELD again later). If you press the THROW/USE control when this display is empty (or contains the disk or the bomb) you will only throw a PUNCH.

The NEAR DISPLAY shows nearby objects that you can pick-up or use. If you press the THROW/USE control when an object is shown in the NEAR DISPLAY it gets swapped with your HELD DISPLAY. The only exception to this is the computer terminals, which you may USE to lock/unlock doors while a terminal appears in your NEAR DISPLAY. Note that only a few terminals actually control doors, and the rest have other functions which will not affect you. If you have changed the lock status of a door when you USE a terminal the NEAR DISPLAY will show the terminal change colour (ie if you leave a terminal when it is purple you have changed a lock). Note that you CANNOT throw or use your HELD object when there is an object in your NEAR DISPLAY. To fuse the time-bomb you must swap it for the disk (in the disk's original location).

At the start of the game your TIME DISPLAY will show how long you have to get to the disk (before its information gets down-loaded to all the outlying security stations, and your mission gets aborted). If you manage to place the time-bomb in the disk's original location the TIME DISPLAY will then show how long you have to get to the helicopter to make your escape. You don't have to get the disk or set the time-bomb before you escape, but you'll be well rewarded if you do.

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

SKILL LEVELS

These control the position of the time-bomb which you will have to carry further on higher skill levels (**NB:** so long as you stay at the same skill level you will always find the bomb in the same place).

SCORE

Dog killed	0	(so why do it?)
Guard killed by weapon	100	
Guard killed by punch or kick	500	(real Ninja stuff!)
Get disk in time limit	5000	
Swap time-bomb with disk	5000	
Escape (by helicopter)	1000	(and fight another day)
Escape with disk (bonus)	5000	
Escape with disk and bomb set	10000	



SABOTEUR II - All versions

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

CONTROLS

Spectrum & C64	Amstrad	Joystick	Operation
A	:	UP	Climb up, kick if still
Z	?	DOWN	Climb down, Duck
M	S	RIGHT	Move right
N	A	LEFT	Move left
SPACE	SPACE	FIRE	Throw/Use/Take or Punch

SPECIAL CONTROLS

MOVE + UP performs a running jump
 MOVE + JUMP performs a flying kick
 THROW + UP or THROW + DOWN will aim your throw
 TAKE whilst an object appears in your NEAR DISPLAY picks up that object and it becomes HELD
 FIRE drops you from your hang-glider
 UP allows you to climb onto and start the motorbike providing you are standing next to the seat end and facing the same direction as the motorbike.
 USE operates the control TERMINALS.

THE COMMAND CENTRE

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

QUICK START INSTRUCTIONS

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

SCREEN DISPLAYS

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

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

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

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

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

CONTROL TERMINALS

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

FIGHTING

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

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

SKILL LEVELS

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

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

SCORE

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



SIGMA SEVEN - All versions

SIGMA SEVEN has seven stages which progressively increase in difficulty from very easy to almost impossible. Hence there is no need to fix a "skill level" before play.

Each of the seven stages is divided into three separate sub-games or phases: the first flying through space fighting against space-mine defences, the second travelling along the internal pathways of a space station fighting against robo-mines, and the third solving a futuristic puzzle.

CONTROLS

A	Joystick UP	Forward
Z	Joystick DOWN	Backward
N	Joystick LEFT	Left
M	Joystick RIGHT	Right
SPACE	Joystick FIRE	Fire

PHASE 1

Take-off from your base and fly to the next factory fighting your way through the space-mine defences as you go. The distance between the space stations and the number of space-mines increases with each new stage. Bonus points are awarded for destroying complete waves of mines.

PHASE 2

Once into the factory area, the player must move around clearing pathways. Defence Robo-mines rapidly home-in to kill simply by making contact, though they may be shot first. Each stage has a different path layout, which is more difficult than the last. As the paths are cleared a pattern of fixed markers is revealed. This pattern MUST BE MEMORIZED and subsequently entered on the control unit in phase 3. The player may leave phase 2 (at the opposite end) when the counter in the top left hand corner starts to flash, which happens after clearing a certain area of the pathways (proportional to the stage's skill level); or he may choose to wipe out all the robo-mines and clear all the paths to maximise his score before making his exit. Score is awarded for destroying robo-mines, and the points are shown over the explosions. Bonus points are awarded in proportion to the area of pathway cleared. If the time limit is exceeded (ie the counter at the top left of the screen reaches zero) then all remaining lives are lost and the game ends.

PHASE 3

The control unit must be reset by pressing a group of its buttons in a pattern similar to that revealed on the pathway in Phase 2. The usable buttons of each stage are surrounded by inactive ones coloured blue which should be ignored. During play the usable active buttons repeatedly change colour from green to red then to yellow. An active button may be reset by positioning the player's KEY SPHERE above and pressing FIRE; though this must be done while it is yellow (after which it stays white). Hitting a button already on will turn it off again. Timing is crucial as a defence field lags just behind the KEY SPHERE and will cost one life if touched by mistake. Lights on the side panels indicate time taken, and the bonus available for quick completion. If the time limit is exceeded all remaining lives are lost and the game ends.

LIVES AND SCORE

The player starts phase one with three lives. At the start of each following phase, three more lives are added. If a player loses all his lives then the game ends.



CRITICAL MASS – Spectrum Instructions

An outlying system of the Terra Federation has set up an advanced anti-matter conversion plant on a centrally positioned asteroid to supply the local colonists with energy. A surprise attack by alien forces has successfully overcome the asteroid's defences and the aliens are now threatening to self-destruct the power plant unless the colonists offer an unconditional surrender. The self-destruction process would effectively turn the power plant into a massive black hole that would wipe out the entire planetary system along with a number of nearby stars. Unconditional surrender offers an equally horrific prospect. Your mission is to infiltrate the enemy position and disable the anti-matter plant before the aliens achieve CRITICAL MASS.

STANDARD CONTROLS

Z	Joystick LEFT	Rotate left
X	Joystick RIGHT	Rotate right
Q	Joystick UP	Accelerate
A	Joystick FIRE	Fire

SCREEN DISPLAYS

Four counters and gauges are displayed at the bottom left of the playing screen, along with a pointer that indicates either the direction of the nearest enemy or the direction of the nearest replacement vehicle. The counters and gauges are:

Top Left	Score
Bottom Left	Energy
Top Right	Time till Critical Mass
Bottom Right	Distance till end of zone

QUICK START INSTRUCTIONS

Keep flying towards the right of your screen. Avoid all rocks and mines. Watch the pointer to find the direction of incoming aliens and shoot to kill, but don't waste energy. If your craft gets destroyed follow the pointer till you find a new ship in a replacement pod. When you come to the wall shoot the turret in between the two force gates and then move through quickly. When you get to the anti-matter converter shoot the top of the pyramid shaped energy concentrator before you get sucked-in and vapourised.

YOUR MISSION

You will be deposited on the asteroid at a considerable distance west of the power plant. You must proceed east at maximum speed to enter and disable the anti-matter converter before it reaches critical mass.

Your craft is of the rocket-propelled hover type, allowing high speed strike capability, without fear of either radar or seismic detection through contact with the surface. However the very fact that it does not have contact with the surface restricts its manoeuvrability, and only a skilled pilot will be able to guide it at speed through the rocky terrain without blowing its force field. This force field protection system will cushion its impact when in collision with rocks, and will then slowly regenerate itself to full power. However it will collapse if over-used and implode on your strike craft. The force field is also effective against attacks by the aliens and local life-forms within the same limitations.

A further protection system is built into your craft that will detect such implosion just before it occurs and automatically eject you. You should then use your emergency jetpack to fly to a new ship in one of the dome-shaped replacement pods that will be sending out a homing signal indicated by your screen pointer. You will be unprotected while using the jetpack so keep away from the worm-like local life forms, and avoid all rocks and mines.

Your craft is armed with a high-density light phasor that can penetrate all known energy protection shields, though this too is linked to your craft's energy banks and will cause implosion if heavily over-used.

The alien forces are dispersed around the power plant, and in the early zones you will only encounter their long distance raiders and unfused mines. As you proceed through the zones you will face increasingly hostile opposition, plus fused and guided mines. As you pass through the zones you will receive updated intelligence reports on your CMC screen.

The power plant is heavily guarded by a protective wall, fused mines and amorphous clouds of molecular disorientation. To enter the power plant zone you will have to fly towards the force gates, which you will be able to briefly disable and pass through by shooting at the front turret in the middle of two gates. This would take considerable skill even without the clouds which are likely to send you spinning against the mines.

Once inside the power plant zone you will be drawn in towards the energy transfer beam which you must destroy by shooting the top centre of the pyramid-shaped energy concentrator in the middle of the device. If you fail to hit your target quickly you will be drawn into the beam and vapourised.

SKILL LEVELS

The easiest is skill level 1. These levels affect the following:

- Number of replacement pods
- Rate at which energy is used.

SCORE

Your score will increase according to a formula which allows for the type of alien hit, and the number of aliens already destroyed.

Bonus points will be awarded on your CMC screen for the total number of aliens destroyed on completion of a zone.

CRITICAL MASS – C64/128 Instructions

STANDARD CONTROLS

<	Joystick LEFT	Rotate left
>	Joystick RIGHT	Rotate right
X	Joystick UP	Accelerate
Z	Joystick DOWN	Slow down (normal flight only)
SPACE	Joystick FIRE	Fire

NB: Skill level 1 is easiest

SCREEN DISPLAYS

Four counters and gauges are displayed at the bottom left of the playing screen, along with a pointer that indicates the direction of the nearest replacement vehicle pod. The counters and gauges are:

Top	Time left (till Critical Mass)
Second Down	Energy left
Third Down	Distance left (till end of zone)
Bottom	Score so far

QUICK START INSTRUCTIONS

Keep flying towards the right of your screen. Avoid all rocks and mines. Watch out for incoming aliens and shoot to kill, but don't waste energy. If your craft gets destroyed, then use your jet-pack and follow the pointer at the bottom of the screen till you find a new ship in a replacement pod (just land on the small round pad next to it). When you come to the wall move up the screen, wait for and then shoot the robot guard, then keep moving (to avoid the guided plasma bolts) and shoot the turret in the middle of the two force gates, then move through quickly. When you get to the anti-matter converter fly in reverse (this gives you retro-thrust) then spin around and shoot the prism-shaped energy concentrator just as it is taking-in energy, before you get sucked-in and vapourised.

HINTS FOR GETTING STARTED

We recommend you use the keyboard to start with. Press the "Accelerate" key very lightly, so that you are moving slowly and steadily. Except to re-start your ship, do not use either of the speed controls again.

If your ship blows up and you get to use your jet-pack, then just use it IN SHORT BURSTS. Land briefly and rotate to change direction in between bursts. Don't hit rocks, and don't rest on the land for long.

VEHICLE TYPE

NORMAL type vehicles have air brakes to help you slow down, and are therefore much more manoeuvrable. To stop a VECTORED FLIGHT type vehicle you must turn round to face the opposite direction and then thrust briefly against your direction of travel. This VECTORED type flight allows you to turn the vehicle and fire in any direction while still on the same flight path, and is superior to normal flight though more difficult to operate.

CRITICAL MASS – Amstrad Instructions

STANDARD CONTROLS

O	Joystick LEFT	Rotate left
P	Joystick RIGHT	Rotate right
I	Joystick UP	Accelerate
SPACE	Joystick FIRE	Fire

SCREEN DISPLAYS

Four counters and gauges are displayed at the bottom left of the playing screen, along with a pointer that indicates either the direction of the nearest enemy or the direction of the nearest replacement vehicle. The counters and gauges are:

Top Left	Score
Bottom Left	Energy
Top Right	Time till Critical Mass
Bottom Right	Distance till end of zone

QUICK START INSTRUCTIONS

Keep flying towards the right of your screen. Avoid all rocks and mines. Watch the pointer to find the direction of incoming aliens and shoot to kill, but don't waste energy. If your craft gets destroyed follow the pointer till you find a new ship in a replacement pod. When you come to the wall shoot the turret in between the two force gates and then move through quickly. When you get to the anti-matter converter shoot the top of the pyramid shaped energy concentrator before you get sucked-in and vapourised.

YOUR MISSION

You will be deposited on the asteroid at a considerable distance west of the power plant. You must proceed east at maximum speed to enter and disable the anti-matter converter before it reaches critical mass.

Your craft is of the rocket-propelled hover type, allowing high speed strike capability, without fear of either radar or seismic detection through contact with the surface. However the very fact that it does not have contact with the surface restricts its manoeuvrability, and only a skilled pilot will be able to guide it at speed through the rocky terrain without blowing its force field. This force field protection system will cushion its impact when in collision with rocks, and will then slowly regenerate itself to full power. However it will collapse if over-used and implode on your strike craft. The force field is also effective against attacks by the aliens and local life-forms within the same limitations.

A further protection system is built into your craft that will detect such implosion just before it occurs and automatically eject you. You should then use your emergency jetpack to fly to a new ship in one of the dome-shaped replacement pods that will be sending out a homing signal indicated by your screen pointer. You will be unprotected while using the jetpack so keep away from the worm-like local life forms, and avoid all rocks and mines.

Your craft is armed with a high-density light phasor that can penetrate all known energy protection shields, though this too is linked to your craft's energy banks and will cause implosion if heavily over-used.

The alien forces are dispersed around the power plant, and in the early zones you will only encounter their long distance raiders and unfused mines. As you proceed through the zones you will face increasingly hostile opposition, plus fused and guided mines. As you pass through the zones you will receive updated intelligence reports on your CMC screen.

The power plant is heavily guarded by a protective wall, fused mines and amorphous clouds of molecular disorientation. To enter the power plant zone you will have to fly towards the force gates, which you will be able to briefly disable and pass through by shooting at the front turret in the middle of two gates. This would take considerable skill even without the clouds which are likely to send you spinning against the mines.

Once inside the power plant zone you will be drawn in towards the energy transfer beam which you must destroy by shooting the top centre of the pyramid-shaped energy concentrator in the middle of the device. If you fail to hit your target quickly you will be drawn into the beam and vapourised.

SKILL LEVELS

The easiest is skill level 3. These levels affect the following:

- Number of replacement pods
- Rate at which energy is used.

SCORE

Your score will increase according to a formula which allows for the type of alien hit, and the number of aliens already destroyed.

Bonus points will be awarded on your CMC screen for the total number of aliens destroyed on completion of a zone.



AIRWOLF – All versions

As Stringfellow Hawke, a former Vietnam chopper pilot, and only man in the free world trained to fly the billion dollar helicopter AIRWOLF you have been assigned a dangerous rescue mission by the FIRM.

Five important US scientists are being held hostage deep in a subterranean base beneath the scorching Arizona desert. As Hawke, you must guide AIRWOLF using full stealth capabilities, on a series of perilous night-time missions and bring about the release of each scientist in turn. Only destruction of the defence control boxes strategically positioned within the cavern will allow AIRWOLF to descend to the heart of the base where the scientists are held.

© 1984 Universal City Studios Inc. All rights reserved. AIRWOLF is a trademark of and licensed by Universal City Studio, Inc.

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum

Up – Q to T
Down – A to G
Left – Z
Right – X
Fire – C
Hold Game – SPACEBAR
Game Abort – O

Or Kempston
Joystick

Commodore C64

Joystick Port 2
Restart = Restore
Music = Spacebar

Amstrad/Schneider

Joystick only Amsoft compatible



DEEP STRIKE – All versions

CONTROLS

Q Joystick UP Fly higher
A Joystick DOWN Fly lower
O Joystick LEFT Bank left (use I on Amstrad)
P Joystick RIGHT Bank right (use O on Amstrad)
ENTER Joystick FIRE Fire guns (use P on Amstrad)
SPACE Drop bombs from bomber
(NOTE: Bombs drop when guns fired on Amstrad version)
M Display Map

QUICK START INSTRUCTIONS

You are in control of a World War I fighter. Your job is to protect and guide a flight of four bombers to take out an enemy fuel dump and barracks. You may then land and refuel before heading out once again.

Keep your compass pointer vertical or you will run into heavy flak and also run out of fuel. Shoot down all planes EXCEPT for your own bomber which will fly dead ahead of you. Avoid barrage balloons. If one of your bombers gets hit a replacement will fly in after a few seconds. Bomb anything you like. If you can stay on course and survive long enough you should eventually pass over the enemy fuel dumps which you must wipe out.

THE SCREEN

Your controls at the bottom of the screen include the following:

COMPASS POINTER: keep this vertical! It indicates the direction to fly in. If it moves to either side then fly in that direction or you will encounter intense anti-aircraft fire. At the end of the game you must be on the correct path or you will not find the fuel dump.

TWO PROPELLER BLADES: The blue one is yours, the green one belongs to the bomber in front. The propellers get worn away if the planes are damaged. When the propeller disappears that plane is destroyed.

FUEL GAUGE: Shows your fuel supply.

BOMBERS GAUGE: Shows the number of bombers still flying. Once they have been all shot down the enemy will concentrate on your fighter.

AMMUNITION BELT & BOMBS: These will disappear as they are used up.



COMBAT LYNX – Commodore 64/128 Instructions

THE CONTROLS

In these instructions words or numbers in angle brackets, such as <RETURN> or <X>, are keys on your Commodore 64. The function of these keys is shown in capitals, for example FASTER or SLOWER. The joystick in port 1 is represented as <J1>, and the joystick in port 2 as <J2>. The joystick positions are indicated as <J1U> for joystick 1 up, <J2L> for joystick left, etc. The joystick fire-button is represented as <J2F> and NOTE that you should avoid pressing the fire-button on J1. Here is a list of the standard key settings:

IN FLIGHT

<C> SLOWER <J1D> <f5>
<<> FASTER <J1U> <Z>
<Z> LEFT <J2L> <X>
<X> DOWN <J2D> <?>
<?> UP <J2U> <?>
<?> RIGHT <J2R> <f3>

INTELLIGENCE MAP

ENABLE MAP (ON/OFF)
LEFT <J2L>
DOWN <J2D>
UP <J2U>
RIGHT <J2R>
CURSOR (ON/OFF)

ARMING WEAPONS SYSTEMS

when you land at a base

<RETURN> ENTER ARMING SCREENS
<+> EXIT ARMING SCREENS
<-> INCREASE ARMS LOAD
<f7> DECREASE ARMS LOAD
MOVE TO NEXT ARMING SCREEN

FIRING WEAPONS SYSTEMS

<CRSR> SELECT WEAPON ARM LEFT <J1L>
<CRSR> SELECT WEAPON ARM RIGHT <J1R>
<SPACE> WEAPON SIGHTS (ON/OFF) <J2F>
<SPACE> FIRE WEAPON <J2F>
<Z> WEAPON SIGHTS LEFT <J2L>
<?> WEAPON SIGHTS RIGHT <J2R>
<X> WEAPON SIGHTS DOWN <J2D>
<?> WEAPON SIGHTS UP <J2U>

MICRO SCREEN MESSAGES

<V> BASE 1 POSITION AND STATUS
 BASE 2 POSITION AND STATUS
<M> BASE 3 POSITION AND STATUS
<N> BASE 4 POSITION AND STATUS

GENERAL GAME CONTROLS

<f3> while intelligence map selected HALTS PLAY
<1> to <4> at start of game SKILL (4 hardest)

STARTING PLAY

After loading you can start the game by pressing <1> to <4> to set the skill level (4 is the most difficult). You are allowed three 'lives' each game, after which you will be returned to the score table.

YOUR MISSION

You will have four bases which you must support with troops and air cover. Base 1 has an endless supply of fuel and weapons, and the ability to instantly revitalise injured troops brought back from the other bases. All the bases start with 30 fully equipped soldiers. Allied land vehicles move around the battlefield independently of your control. You provide the only allied air support. Enemy land vehicles will slowly converge on our bases unless stopped by the allied land vehicles, by mines that you have dropped, or by the other weapons of your COMBAT LYNX helicopter. You may attack any aircraft that you see, and all targets that appear in red on the intelligence map (green ones are allied). Your bases may get instantly wiped out in direct attacks by enemy tanks, or just suffer a number of casualties as the result of passing or minor attacks. If you lose Base 1 you will be deprived of fuel and weapon supplies and the game will come to a fairly rapid and unpleasant conclusion. When the game starts there will be a number of buildings that are neutral and not legitimate targets unless they fall into enemy hands in which case they will appear red on the intelligence map. Similarly if one of your bases falls into enemy hands it will appear red, after which it becomes a target. You are allowed three 'lives' before the game is reset with a complete new battlefield.

ARMING THE HELICOPTER

At Base 1 you will immediately be presented with an arming screen that will allow you to select weapons and troops to be carried on your next sortie. If you don't want to bother with selecting a special set of weapons just press <RETURN> and you will be given the standard load and be ready for your first mission. Otherwise press <f7> to move into the first arming screen which allows you to load up with FUEL, and each time you press the <+> or <-> keys you will alter your load by one unit. It is up to you to decide how you make up your total load – you may decide to carry a lot of fuel and weapons, or perhaps fewer weapons and extra soldiers. When you have selected your fuel load press <f7> to move onto the next arming description. You can go through all the arming details in turn and then back to the start again until you are satisfied with your load, at which point you should press the <RETURN> key to start the game.

The CANNON and MACHINE GUN PODS and STRAFING ROCKETS have no guidance system, and will just fire in the direction that the helicopter is pointing. Also they will be less effective against tanks than the HOT missiles which are wire guided anti-tank weapons, and can be aimed independently of the direction of the helicopter. There are also heat-seeking ANTI-AIRCRAFT MISSILES, which will hit most aircraft in front of the LYNX without the need for aiming. Finally there are MINES which may be usefully deployed around your bases to prevent them being destroyed by enemy tanks. Be careful not to drop mines on your own bases! Please note that in this game you are allowed to carry more weapons than would be possible in reality.

THE INTELLIGENCE MAP

At any time you can inspect intelligence map by pressing the <f5> key. A second press of the <f5> key will return you to the normal flight screen. The map shows the battlefield in relief, ie the low ground is in dark squares, high ground is in light squares, with the rest in between. Vehicles and bases are shown on the map by symbols. To move around the map use the direction keys. Allied vehicles are represented by symbols in green, while the enemy is shown in red. The following symbols are used:

T Tank
H House or other building
V Vehicles (trucks and missile launchers)
F Field gun
L Your LYNX
E Enemy base/radio station
2 RINGED GREEN SQUARES Your base/landing pad
BLACK SQUARE Mined area

The co-ordinate position of the centre of the intelligence map will be displayed on your screen at the top of the compass. If you turn on the intelligence map cursor by pressing <f7> its precise position will be displayed on the micro screen as it moves. You will be able to note your own co-ordinate position and be able to change your direction to make contact with a vehicle that you have seen on the map. Unfortunately the intelligence map is only as good as the latest information – you may search in vain for a vehicle that has just moved away from its last reported position on the map.

THE MESSAGE MICRO-SCREEN & BASE REPORTS

You can use the micro-screen to find the co-ordinate positions of the bases, along with information about how many injured and active troops are stationed at each one. Press the <V>, , <N> or <M> keys to get a report on one of the bases (1, 2, 3 and 4 respectively). If you manage to return injured personnel to Base 1 they are instantly restored to full active services and may then be re-deployed. When any of your bases are attacked the number of injured personnel there increases. A base that has no able-bodied personnel left which gets even lightly attacked will be wiped out.

FLIGHT CONTROLS

Your helicopter is seen from behind. The direction of view is either North (*ie* 0 degrees) or South (*ie* 180 degrees) and as the helicopter swings round past either East (*ie* the 90 degree point) or West (*ie* the 270 degree point) then the direction of view will switch between North and South. To keep track of your flight path watch the compass and your flight co-ordinates just above the compass. NOTE that you will suffer more enemy attacks the higher you fly.

At the bottom left of your normal flight screen you will see three gauges marked 'T' for engine temperature (twin engines), 'S' for speed (forwards and backwards), and 'F' for fuel. Be careful not to overheat your engines, or run out of fuel. When landing you must use the intelligence map to check that you are directly above a base, the speed gauge to check that you are hovering or moving very very slowly, and the height gauge to check that you are coming down gently.

FIRING WEAPONS

This is a two or three stage process. First you must select the weapon system that you wish to fire by pressing the <CRSR> keys, or if you are using a joystick by pressing <J1L> or <J1R>. As you press these a small WEAPONS SELECT cursor will move right or left across the bottom of the six 'weapons status' gauges at the bottom centre of the normal flight screen. These gauges are marked as follows:

R	Rockets, multiple strafing type	unguided
G	Gun pods, machine-gun type	unguided
C	Cannon, 20mm Oerlikon	unguided
W	Wire guided HOT anti-tank	wire guided
H	Heat-seeking Sidewinder anti-aircraft	heat-seeking
M	Mines, underslung for air release	dropped

You can only fire one weapon system at a time. The active system is the one with the WEAPONS SELECT cursor just below it. All the weapons are fired by pressing the <SPACE> FIRE key, or <J2F> on the joystick. The heat-seeking missiles will be ineffective at long range, at a wide angle, or against very fast jets. Dropped mines can be seen on the intelligence map, and are effective against all enemy land vehicles. You can have a maximum of sixty mined squares on the intelligence map at any one time. NOTE that mines can only be dropped when the intelligence map is on. A mined square will be effective against two enemy vehicles, after which it will be ineffective and will disappear from the intelligence map.

With all the other weapon systems the first press of the <SPACE> FIRE key or <J2F> will activate an attack cursor infra-red display. The unguided weapons will fire in the same direction as the helicopter, and must therefore be sighted by using the flight direction controls before being fired by a second press of the <SPACE> FIRE key or <J2F>. The HOT missile system is wire-guided system which is independent from the helicopter's flight path, so immediately after it has been fired by the second press of the <SPACE> FIRE key or <J2F>, it may be guided onto the target by the flight control keys without affecting the flight path and therefore is less likely to result in you crashing into a hillside while firing!

SCORE

Jet plane	1000
Enemy base/radio stations	1000
Helicopter	750
Tank	400
Gun emplacement	350
Trucks & missile launchers	250
Buildings in enemy hands	100

COMBAT LYNX – Amstrad Instructions

THE CONTROLS

Words or numbers in angle brackets, such as <ENTER> are keys on your Amstrad. The function of these keys is shown in capitals, for example FASTER. The joystick plugged into your Amstrad is shown as <J1>, while the second joystick which is plugged into the first is shown as <J2>. Positions of the joysticks are shown by for example: <J1U> = <J1> up, <J2F> = <J2> fire, <J1R> = <J1> right, etc.

IN FLIGHT

<COPY>	<J2U>	SLOWER
	<J2D>	FASTER
<ARROW KEYS>	<J1U,D,R,L>	UP, DOWN, RIGHT, LEFT

THE MAP

<M>	<J2F>	MAP (on/off)
<ARROW KEYS>	<J1U,D,R,L>	UP, DOWN, RIGHT, LEFT
<SPACE>	<J1F>	MAP MOVES FASTER

ARMING THE LYNX

Land at a base	START LOADING LYNX	
<+>	<J1U>	INCREASE LOAD
<->	<J1D>	DECREASE LOAD
<ENTER>	<J1R or L>	MOVE TO NEXT TYPE OF WEAPON
<SPACE>	<J1F>	EXIT ARMING SCREENS

FIRING WEAPONS SYSTEMS

<X> and <Z>	<J2R or L>	
<SPACE>	<J1F>	CHOOSE WEAPONS TO FIRE
<SPACE>	<J1F>	SIGHTS ON (if sights are required)
<ARROW KEYS>	<J1U,D,R,L>	FIRE WEAPON (after sights are on)
		WEAPON SIGHTS UP, DOWN, RIGHT, LEFT

INFORMATION ABOUT BASES

<KEYS 1 to 6>	BASES 1 to 6 (numeric keypad only)
---------------	------------------------------------

GENERAL CONTROLS

<S>	SOUND (on/off)
<P>	PAUSE PLAY (on/off)
<K>	KEYS ONLY
<J>	JOYSTICK + KEYS
<D>	DOUBLE JOYSTICK + KEYS
<S>	SAVE SCORE TABLE (onto a blank tape)
<L>	LOAD SCORE TABLE (back from a tape)
<KEYS 1 to 4>	SKILL LEVEL (4 is the hardest)

YOUR MISSION

Depending on the skill level that you have selected you will have from three to six bases which you must support with troops and air cover. Base 1 has an endless supply of fuel and weapons, and the ability to instantly revitalise injured troops brought back by your helicopter. All the bases start with 30 able bodied soldiers, and Bases 2 to 6 also have a limited supply of fuel and weapons. Allied land vehicles move around the battlefield independently of your control. You provide the only allied air support. Enemy land vehicles will slowly converge on your bases unless stopped by the allied land vehicles (these independent battles can occasionally be seen on the intelligence map or flight screen), by mines that you have dropped, or by the other weapons of your COMBAT LYNX helicopter. You may attack any aircraft that you see, and all all land vehicles that do not appear with circles around them on the intelligence map (the circles show they are allied). Your bases may get instantly wiped out in direct attacks by enemy vehicles, or just suffer a number of casualties as the result of passing or minor attacks. Base 1 will not be affected by passing attacks, but will be destroyed by a direct attack. If not stopped, eventually all the enemy forces will move to attack Base 1, after which you will almost certainly lose the battle. You are allowed three 'lives' before the game is reset with a complete new battlefield.

ARMING THE HELICOPTER

Each time you land at a base you will immediately be presented with a set of screens that will allow you to select weapons and troops to be carried on your next sortie. At the start of the game the helicopter is hovering just above Base 1, so to move into the arming screens you must lightly tap the DOWN key to make your first 'landing'. The first arming screen allows you to load up with armed soldiers. Each time you press the <+> key another soldier will be included in your load. You will see the total weight increase with each soldier until you reach the maximum number that you can carry. If you wish to reduce your load press the <-> key. Each press of the <-> key will reduce the load by one soldier. When you are satisfied with your load press the <ENTER> key and you will move onto the next arming screen, which will be for injured soldiers. There won't be any injured soldiers at Base 1 at the start of the game so just press the <ENTER> key again to move onto the next arming screen. Note that as you increase your load of weapons you will automatically be able to carry less fuel, and may be unable to reach the other bases. To get out of the arming screens press the <SPACE> key. Please note that in this game you are allowed to carry more weapons than would be possible in reality.

THE MAP

At any time you can inspect the map by pressing the <M> key. A second press of the <M> key will return you to the normal flight screen. The map shows the battlefield in relief with vehicles and bases indicated by black symbols. To move around the map use the cursor keys. If you hold down <SPACE> at the same time as a cursor key you will be able to scan the map more quickly. Allied vehicles are represented by symbols in circles so try to avoid blowing them up! The following symbols are used:

T	Tank
H	Base
H on its side	Lorry
Y upside down	Gun emplacement
X	Helicopter
.	Jet Plane
FLASHING BLACK SQUARE	Mined Area
CIRCLES AROUND SYMBOLS	Allied vehicle

The co-ordinate position of any point on the intelligence map may be taken from the North co-ordinate at the side of the map, and the East co-ordinate above or below the map. As soon as you turn off the map it is reset to your LYNX's current position. You will be able to note your own co-ordinate position and be able to change your direction to make contact with a vehicle that you have seen on the map. Note that you cannot control the LYNX's direction or height whilst looking at the map.

BASE REPORTS and MESSAGES

Press keys <1> to <6> (on the numeric pad) to get a report on that S position and manning levels. If no other messages are issued, then after a short time a list of the fuel and weapons at that base will replace the first report. You will occasionally receive other messages which might for example, warn of attacks on your bases.

FLIGHT CONTROLS

Your helicopter is seen from behind. You can see it fly straight (forwards or backwards) and at an angle of up to 45 degrees to the right or left of the four points of the compass (N, S, E, W). As this angle increases beyond 45 degrees the direction of view will flick from one point of the compass to the next, *eg* from the North to West. This may appear confusing at first, especially as the helicopter will be seen from the right when North is the direction of view and then be seen from the left as you flick through to West as the new direction of view. To keep track of your flight path watch the compass and your flight co-ordinates next to the compass. At the bottom left of your normal flight screen you will see three gauges marked 'T' for engine temperature, 'S' for speed (NB: forwards and backwards), and 'F' for fuel. When landing you must use the intelligence map to check that you are directly above a base, the speed gauge to check that you are hovering or moving very very slowly, and the height gauge to check that you are coming down gently.

FIRING WEAPONS

This is a two or three stage process. First you must select the weapon system that you wish to fire by pressing the <X> or <Z> keys. As you press these keys a small white bar will move right or left across the top of the six weapons gauges which are marked as follows:

R	Rockets, multiple strafing type	unguided
G	Gun-pods, machine-gun type	unguided
C	Cannon, 20mm Oerlikon	unguided
T	Tank attack. H.O.T. missiles	wire guided
A	Air attack. Sidewinder missiles	heat-seeking
M	Mines, underslung for air release	dropped

You can only fire one weapon system at a time. The active system is the one with the white bar just above it. If you select mines or heat-seeking missiles you can release them simply by pressing the <SPACE> key once. Dropped mines can be seen on the intelligence map, and are effective against all enemy land vehicles. You can have a maximum of sixty mined squares on the intelligence map at any one time. A mined square will be effective against two enemy vehicles, after which you will be sent a message that the minefield has been breached and is no longer effective. The unguided weapons fire in the same direction as the helicopter, and should first be sighted by pressing the <SPACE> key. To aim them you will have to change height and the angle of your flight path. In contrast to these, the HOT wire-guided missiles can be aimed by the cursor keys independently of the LYNX. A second press of the <SPACE> key fires all the weapons that require sights. The sights switch off automatically when you stop pressing any keys. Remember that the enemy will be firing back at you, so don't hang around!

SKILL LEVELS

The skill level affects the number of bases that you have to support (from three bases at level 1 to six bases at level 4), the total number of enemy vehicles (which are in proportion with the number of bases), and the rate at which your fuel is used up. Missiles from the enemy aircraft become more accurate as you fly higher. Enemy vehicles will only launch missiles when you are in front of them, so attack from behind. Enemy gun emplacements launch missiles in all directions.

SCORE

You will receive an efficiency rating on the score table which takes account of the number of bases, troops, and allied vehicles lost, the amount of ammunition used, and the number of targets hit. In addition to this you will score points for destroying enemy vehicles.

Jet Plane	300
Helicopter	250
Tank	500
Lorry	400
Gun emplacement	1000

COMBAT LYNX – Spectrum Instructions

STARTING

To start the game after loading, select the skill level by pressing keys 1 to 4 (4 is hardest)

THE CONTROLS IN FLIGHT

3
4
ARROW KEYS (ie 7, 6, 8, 5 or joystick 1)

FASTER
SLOWER
UP, DOWN, RIGHT, LEFT

THE MAP

M
ARROW KEYS (ie 7, 6, 8, 5 or joystick 1)
0 (at same time as arrow key)

MAP (on/off)
MAP UP, DOWN, RIGHT, LEFT
MAP MOVES FASTER

ARMING THE LYNX

6
+
-
ENTER
SPACE (ie DOWN to land at a base)

START LOADING
INCREASE LOAD
DECREASE LOAD
NEXT WEAPON
END LOADING

FIRING WEAPON SYSTEMS

2 or 9
0 (or FIRE-BUTTON)
ENTER
ARROW KEYS (ie 7, 6, 8, 5 or joystick 1)

CHOOSE WEAPON TO FIRE
FIRE
SIGHTS (on/off)
SIGHTS UP, DOWN, RIGHT, LEFT

INFORMATION ABOUT BASES

1 (when micro-screen flashes)
CAPS + Q, W, E, R, T or P
SYMB + Q, W, E, R, T or P

RECEIVE MESSAGE
POSITION OF BASE 1, 2, 3, 4, 5 or 0
PERSONNEL AT BASE 1, 2, 3, 4, 5 or 0

GENERAL CONTROLS

S
H
1 to 4 (start the game)

SOUND (on/off)
HALT PLAY (on/off)
SET SKILL LEVEL (4 is hardest)

REDEFINE OR CHANGE KEYS

Press K before selecting skill level. A list of controls will then appear on your screen one at a time (eg UP) under headings (eg LYNX CONTROL). After each one tap the KEY or move the JOYSTICK that you wish to use for that control. NB: on the last three prompts, BASE MANNING is normally SYMBOL SHIFT, BASE POSITION is normally CAP SHIFT, and BASE NUMBER is normally ANY SINGLE KEY in the ROW starting Q, W, E, R, T, Y (ie you are selecting the ROW not a key). If you make a mistake just start again at the end.

SAVING KEY DEFINITION and SCORE TABLE

To save your key definition insert a blank tape (taking note of the tape counter, or the position of the tape) and press D while the high-score table is being displayed, then RECORD/PLAY. You can also save the high-score table by pressing S. To reload either of these at a later date, rewind the tape to the same place and press L while the high-score is on, then PLAY.

PROTEK and INTERFACE 2 type of JOYSTICKS

If you are using a single joystick this will automatically be set to the ARROW KEYS and 0 (ie 5, 6, 7, 8 and FIRE). If you wish to change this, or are using two JOYSTICKS, then use the REDEFINE KEYS option, and move the joystick/s instead of pressing keys in response to the prompts.

KEMPSTON type of JOYSTICK

Stop the tape IMMEDIATELY the game has loaded (ie when the helicopter's rotor blades start moving). When you see the high-score table press L and then restart the tape recorder by pressing PLAY. As soon as you see the high-score table reappear again you should stop the tape IMMEDIATELY. The keyboard controls will still be as normal except that you can now use your joystick in place of the ARROW KEYS and FIRE. However, the joystick's UP and DOWN positions in flight will respond with FASTER and SLOWER unless you press L a second time to load the next definition from the tape (we recommend the first).

YOUR MISSION

You start each game hovering above Base 0. Depending on the skill level that you have selected you will have from three to six bases which you must support with troops and air cover. Base 0 has an endless supply of fuel and weapons, and the ability to instantly revitalise injured troops brought back by your helicopter. All the bases start with 30 able bodied soldiers, and Bases 1 to 5 also have a limited supply of fuel and weapons. Allied land vehicles move around the battlefield independently of your control. You provide the only allied air support. Enemy land vehicles will slowly converge on your bases unless stopped by the allied land vehicles, by mines that you have dropped, or by the other weapons of your COMBAT LYNX helicopter. You may attack any aircraft that you see, and all land vehicles that do not appear with circles around them on the intelligence map (the circles show they are allied). Your bases may get instantly wiped out in direct attacks by enemy vehicles, or just suffer a number of casualties as the result of passing or minor attacks. Base 0 will not be affected by passing attacks, but will be destroyed by a direct attack. If not stopped, eventually all the enemy forces will move to attack Base 0, after which you will almost certainly lose the battle. You are allowed three 'lives' before the game is reset with a complete new battlefield.

RECOMMENDED TACTICS

The enemy will take a minute or two before attacking you at the start of the game. Use this time to circle Base 0 (and any others if you can) with mines. Attack land vehicles from behind, and don't let them get to your bases. Avoid gun emplacements. Fly low to avoid enemy missiles. Replace injured troops with fresh ones.

ARMING THE HELICOPTER

Each time you land at a base you will immediately be presented with a set of screens that will allow you to select fuel, weapons and troops to be carried on your next sortie. At the start of the game the helicopter is hovering just above Base 0, so to move in to the arming screens you must lightly tap the DOWN key to make your first 'landing'. The first arming screen allows you to load up with armed soldiers. Each time you press the + key another soldier will be included in your load. You will see the total weight increase with each soldier until you reach the maximum number that you can carry. If you wish to reduce your load press the - key. Each press of the - key will reduce the load by one soldier. When you are satisfied with your load press the ENTER key and you will move onto the next arming screen, which will be for injured soldiers. There won't be any injured soldiers at Base 0 so just press the ENTER key again to move onto the next arming screen. Note that as you increase your load of weapons you will automatically carry less fuel, and may be unable to reach the other bases. To get out of the arming screens press the SPACE key. You are allowed to carry more weapons than would be possible in reality.

THE MAP

At any time you can inspect the map by press the M key. A second press of the M key will return you to the normal flight screen. The map shows the battlefield in relief with vehicles and bases indicated by black symbols. To move around the map use the ARROW keys. If you hold down 0 or FIRE at the same time as an ARROW key you will be able to scan the map more quickly. Allied vehicles are represented by symbols in circles so try to avoid blowing them up! The following symbols are used:

T	Tank
H	Base
H on its side	Lorry
Y upside down	Gun emplacement
X	Helicopter
-	Jet Plane
FLASHING BLACK SQUARE	Mined Area
CIRCLES AROUND SYMBOLS	Allied vehicle/base

The co-ordinate position of any point on the intelligence map may be taken from the North co-ordinate at the side of the map, and the East co-ordinate above or below the map. As soon as you turn off the map it is reset to your LYNX's current position. You will be able to note your own co-ordinate position and be able to change your direction to make contact with a vehicle that you have seen on the map.

BASE REPORTS and MESSAGES

Press key 1 if you are ready to receive a message on the micro-screen when it is flashing. Press CAPS SHIFT and Q etc. to get the co-ordinate position of BASE 1 etc. (NB: Keys Q, W, E, R, T and P represent BASES 1, 2, 3, 4, 5 and 0 in that order) or SYMBOL SHIFT and Q etc. for the manning level. Injured troops should be brought back to Base 0 where they will be instantly restored to full active service.

FLIGHT CONTROLS

Your helicopter is seen from behind. You can see it fly straight (forwards or backwards) and at an angle of up to 45 degrees to the right or left of the four points of the compass (N, S, E, W). As this angle increases beyond 45 degrees the direction of view will flick from one point of the compass to the next (eg from the North to West). This may appear confusing at first, especially as the helicopter will be seen from the right when North is the direction of view, and then be seen from the left as you flick through to West as the new direction of view. To keep track of your flight path watch the compass and your flight co-ordinates. At the bottom left of your normal flight screen you will see three gauges marked 'T' for engine temperature (don't overheat), 'S' for speed (forwards and backwards), and 'F' for fuel (don't run out). When landing you must use the intelligence map or co-ordinates to check that you are directly above a base, the speed gauge to check that you are hovering, and then come down gently.

FIRING WEAPONS

This is a two or three stage process. First you must select the weapon system that you wish to fire by pressing the 2 or 9 key. As you press these keys a small marker will move right or left across the six weapons gauges which are marked as follows:

R	Rockets, multiple strafing type	unguided
G	Gun-pods, machine-gun type	unguided
C	Cannon, 20mm Oerlikon	unguided
T	Tank attack, H.O.T. missiles	wire-guided
A	Air attack, Sidewinder missiles	heat-seeking
M	Mines, underslung for air release	dropped

You can only fire one weapon system at a time. The active system is the one with the marker. If you select mines or heat-seeking missiles you can release them simply by pressing the 0 or FIRE key. Dropped mines can be seen on the intelligence map, and are effective against all enemy land vehicles. You can have a maximum of sixty mined squares on the intelligence map at any one time. A mined square will be effective against two enemy vehicles, after which you will be sent a message that the minefield has been breached and is no longer effective. The unguided weapons (machine guns, cannon and strafing rockets) fire in the same direction as the helicopter, and should be sighted by pressing the ENTER key before firing. Be warned – while aiming them you will change the height and the angle of your flight path. In contrast to these, the HOT wire-guided missiles can be aimed by the ARROW keys without moving the LYNX. Press ENTER a second time to switch off the sights and restore normal flight control.

SKILL LEVELS

The skill level affects the number of bases that you have to support (from three bases at level 1 to six bases at level 4), the total number of enemy vehicles (which are in proportion with the number of bases), and the rate at which your fuel is used up.

SCORE

Jet Plane	300
Helicopter	250
Tank	500
Lorry	400
Gun emplacement	1000

Your efficiency rating takes account of the number of bases, troops, and allied vehicles lost, the amount of ammunition used, and the number of targets hit.



TURBO ESPRIT - All versions

MISSION BRIEF

An armoured supply car is carrying drugs to the centre of the city. One after the other, four delivery cars will drive in to meet it, and then drive off to their hide-aways. After the fourth pick-up the armoured supply car will leave the city. Your mission is to stop the delivery cars after they have made their pick-ups and before they disappear in their hide-aways, and to stop the armoured supply car after it has passed its drugs to the last car and before it leaves the city. You will score extra points for catching the drug smugglers alive, rather than shooting them. Your vehicle will be a Lotus Turbo Esprit capable of driving at 150mph. You will lose points for injuring the general public. There are traffic lights at junctions which should be obeyed (though the smugglers will probably ignore them), there are pedestrian crossings where people will have the right to cross, and there are road-works that you should avoid.

STARTING

After loading, you will be asked to choose a city (choice of four) in which the game will be played. Once selected, you will only be able to change to a different city by completely re-loading the tape. Next, an OPTIONS MENU will be displayed, and you should select "PLAY" or "PRACTICE" to start the game.

STANDARD CONTROLS

S	Joystick up	Increase speed
A	Joystick down	Decrease speed
J	Joystick left	Move to left-hand lane
J+K	Joystick left + Fire	Turn left (90 degrees)
L	Joystick right	Move to the right-hand lane
L+K	Joystick right + Fire	Turn right (90 degrees)
K	Fire	Fire gun
M		Map on / Map off
T		Terminate game and re-start

NB: The Up, Down, Left & Right keys also move the map

STEERING

The "J" and "L" or "left/right" keys will just steer your Lotus from one lane to another (providing you are moving). To turn around a corner you must press the "K" or "fire" key at the same time. You can do a three-point turn by using the "A" or "decrease speed" key to put you into reverse, and by using the "turn 90 degrees" keys to swing around. Your car will not turn until it is moving.

RECOMMENDED TACTICS

Check out the city with the map. Drive carefully straight to the city centre (*ie* mid-point North/South and East/West). Park. Turn on the map and watch and wait for the smuggler's cars. The one circling the block will be the supply car. After the message "Drugs exchanged", check the direction the delivery car is using to get away. Go get it. Don't stop at junctions. Bump it into submission. Next please.

THE SCREEN

Your car (red) is displayed on the screen in front of you. At the beginning of the game it is in the centre left lane. At the bottom left of the screen you will see "Penalty Points" which you get if you crash into innocent cars or kill pedestrians. Next to this is your "Score" which you get for catching drug-smuggling cars, and beneath this you will see the occasional message from HQ control.

PRACTICE OPTION

Select this from the OPTIONS MENU for driving practice. You won't get any smugglers or "hit" cars while you are practising. Your gun will still work though, so be careful.

THE CARS

All cars in the game are blue or yellow, except those used by the drug smugglers. These are:

RED	Delivery cars (4 cars)
BLACK	Armoured supply car (1 car)
WHITE	"Hit" cars that will try to shoot you (NB: Magenta on Amstrad)

THE MAP

You can use the map (press "M") to find your position (little flashing circles indicate your own car, and those of the smugglers. When you first turn on the map your car will be shown near the centre). Small petrol-pumps indicate the positions of garages. Four dots at cross-roads indicate traffic lights. Arrows along-side roads indicate that these are one-way streets, use the Up, Down, Right, and Left controls to scan the map across the city.

STREET NAMES

Streets are named as for example, "E:9" where this street is the ninth street going east/west; or for example, "N:7" where this would be the seventh street going north/south. You will be given messages from HQ such as for example, "Armoured car seen on E:9". In this example you would then be able to turn on your map, see where you were, then scan over to E:9 to spot where the armoured car was, and then proceed to intercept it.

MESSAGES

At the start of the game you will be told by HQ that a single armoured supply car has been spotted moving towards the centre of the city [message: Armoured car seen on E:9]. One after the other, four drug delivery cars will enter the city [message: Drug car seen on E:9] and park near the centre. The armoured supply car will then drive to meet the parked delivery car, hand over some drugs [message: Drugs exchanged], and then carry on driving around the centre. Each delivery car will then drive to its own particular hide-out, after which it will be undetectable [message: Drug car in hiding]. After the fourth drug car has made its pick-up [message: Armoured car running], the armoured car will leave the city [message: Armoured car escaped].

STOPPING THE SMUGGLER'S CARS

You can stop all the smugglers except the armoured car by shooting at them (simply drive up behind them and press "fire"). However you will score far more points if you don't kill the smugglers, but instead stop them by "bumping" into them from behind when you are chasing them at speed ("bumping" has no effect when the smuggler's car is stuck in a queue - that would be too easy!). When you have successfully "bumped" a smuggler's car enough times (more than four) it will stop and surrender [message: Drug car surrenders]. You will then be able to leave it to the police and carry on with your mission. The smugglers will not bother to stop at traffic lights, so watch out.

You can stop the armoured car at any time, but if you do this too soon then no more drug delivery cars will enter the city, and you will be unable to score as many points. Because it is armoured, you will only be able to stop the supply car by "bumping" it. You may stop the drug delivery cars before they make their pick-up, but again you will score less points for doing this early. The smugglers will also surrender if you chase them into a cul-de-sac (or "dead end").

The smugglers are aware of your position. If you drive past a drug delivery car which is waiting to make a pick-up, it will drive off. You must therefore wait some distance away (watching the map) until the exchange has taken place, when you can make your move.

HIT CARS

The smugglers have a number of "hit" cars which will be out to get you. They travel very fast, and if they pass you on the right their passenger will be able to shoot at you [message: Bang!]. If they hit you [message: Lotus incapacitated], your car will swerve and you may crash. You may shoot at, or "bump" the "hit" cars if you wish to score extra points.

FUEL, GARAGES, and NEW CARS

Keep an eye on your fuel gauge. If it looks low then drive to a garage and park ON THE PAVEMENT alongside. Your gauge will then slowly re-fill. If you run out of fuel before reaching a garage your car will have to be "abandoned". You get a total of four Lotus cars per game, so if one is destroyed by the smugglers, or you crash, or run out of fuel, then you will automatically be given a replacement. After the fourth car the game ends.

Sometimes a stray bullet may get lodged in your radiator [message: Engine fault], in which case you will have to get to a garage quickly (just part on the pavement alongside, as for fuel) [message: Engine repaired]. Watch out that your engine doesn't overheat [message: Engine over-heating] before you get there [message: Engine seized], and don't be surprised if your engine starts mis-firing.

SKILL LEVELS

There are four skill levels which you may select from the OPTIONS MENU. The easiest is Level 1. The skill level affects the speed of the cars, and the number of times they have to be "bumped" before they submit.



THANATOS – All versions

CONTROLS

A	Joystick UP	HIGHER (or aim up when breathing)
Z	Joystick DOWN	LOWER (or aim down when breathing)
M	Joystick RIGHT	FASTER right (or slower left)
N	Joystick LEFT	SLOWER left (or faster right)
SPACE	Joystick FIRE	BREATHE FIRE (or stop object)
NB:	SLOWER and SPACE turns dragon around	
	SKILL LEVEL 1 is easiest	
	Dragon must be moving before it can take off.	

QUICK START INSTRUCTIONS

Fly to the right till you get to a castle then land and walk up to the castle gate. Use flame from close range to burn down the gate. If you run out of flame go back and eat the witch tied between two stakes. Watch out for the knight on horseback who will try and lance you unless you first knock him off his horse with your claws. Eating the witch will refill your energy shown by the glass on the bottom right of the screen. In the first castle land near the girl and allow her to climb onto your neck. Fly on to the next castle. When you find the book of spells, land and let the girl collect them. Fly to the last castle where you will find the cauldron in which the girl can cast her spell.

GENERAL PLAYING TIPS

You can pick up soldiers by flying over them and touching them with your open claws. You can then take them up high and drop them. You can also burn foreground objects with your breath. If you get attacked by the knights, dragons, rockfalls, etc, your heart will beat faster, eventually flickering blue just before you die. To slow down your heartbeat land and stand still or walk slowly without being attacked. To win the game you must carry the girl all the way to the cauldron.



BOMBJACK II – All versions

Watch out! Jack's back! Our superhero Bombjack is here again in a comic caper of the tactical kind. This time armed and deadly, ready for combat. Use the stab key to fight your way through the reptile infested lava pit and on into outer space.

Have you got what it takes? Have you got the mental agility to outwit the enemies and collect the treasures in over 40 fiendishly complicated settings? Collect them in the right order and get a bonus Jack.

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum

Up		
Down	- Q	Joysticks
Left	- A	Kempston
Right	- N	Interface II
Stab	- M	Cursor
	- X	

Commodore 64/128

Up	- Q	
Down	- A	Or
Left	- N	Joystick
Right	- M	Port 2
Stab	- X	
Abort	- Restore	

Amstrad/Schneider

Up	- Q	
Down	- A	Or
Left	- N	Joystick
Right	- M	
Stab	- X	

ENSEMBLE DE DIX PROGRAMMES - INSTRUCTIONS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT POUR TOUS LES JEUX

Cassette Spectrum 48K: LOAD ""
Cassette Spectrum 128K: LOAD "" en mode 48K
+3 disquettes: utilisez le LOADER. Puis sélectionnez le jeu du menu.
Cassette Amstrad: CTRL et ENTER
Disquette Amstrad: Entrez 1 CPM puis sélectionnez le jeu du menu.
Cassette Commodore 64/128: SHIFT et RUN/STOP
Disquette Commodore: LOAD "MENU",8,1



SABOTEUR - Règles de jeu version Commodore 64/128

CONTROLES STANDARD

WI	Manette de jeu vers le HAUT	POUR MONTER à l'échelle ou donner un COUP DE PIED sans bouger
ZXH	Manette de jeu vers le BAS	POUR DESCENDRE d'une échelle ou ESQUIVER sans bouger
DI	Manette de jeu vers la DROITE	POUR SE DEPLACER VERS LA DROITE
AJ	Manette de jeu vers la GAUCHE	POUR SE DEPLACER VERS LA GAUCHE
SK	BOUTON DE TIR de la manette	POUR LANCER/UTILISER/SAISIR un objet ou DONNER UN COUP DE POING lorsqu'il n'y en a pas.

Note: en manoeuvrant votre personnage vers le HAUT et la GAUCHE ou la DROITE, vous exécutez un SAUT SUR LE COTE.

Note: pour viser un objet, manoeuvrez votre personnage vers le HAUT ou le BAS tout en appuyant sur le bouton de tir.

Note: si vous vous servez de la commande LANCER/UTILISER/SAISIR lorsque la fenêtre NEAR contient un objet, l'objet apparaît dans la fenêtre HELD.

Note: la commande HAUT démarre également l'hélicoptère.

Note: le niveau 1 est le plus facile.

DEMARRAGE RAPIDE

Pénétrez dans l'entrepôt en évitant les gardes, les chiens et les armes anti-personnels suspendues au plafond et guidées par caméra vidéo. Rendez-vous à l'autre extrémité de l'entrepôt. Il est parfois nécessaire de faire appel aux terminaux informatiques pour ouvrir les portes (pas au niveau 1). Descendez dans les égouts. En chemin, essayez de trouver la bombe à retardement dissimulée et de la transporter jusqu'au centre informatique souterrain. Servez-vous des deux mini-trains reliant les égouts au centre informatique. Prenez la disquette (ou échangez-la contre la bombe à retardement) puis échappez-vous en montant dans l'hélicoptère qui se trouve sur le toit de l'entrepôt. (Vous devez escalader les colonnes et traverser les portiques au dernier étage - n'ayez pas peur de sortir de l'écran [astuce?]).

FENETRES D'AFFICHAGE

LA FENETRE DISPLAY vous signale l'objet que vous transportez et qui peut être lancé. Certains objets (tels que la disquette et la bombe) ne peuvent être jetés (bien qu'ils puissent être déposés et récupérés par la suite). Si vous exécutez une commande LANCER/UTILISER alors que cette fenêtre est vide (ou qu'elle contient la bombe ou la disquette), votre personnage se contente de donner un COUP DE POING.

LA FENETRE NEAR indique les objets que vous pouvez ramasser ou utiliser. Si vous exécutez la commande LANCER/UTILISER alors qu'un objet y est affiché, il est transféré dans la fenêtre HELD. La seule exception à cette règle sont les terminaux qui peuvent être UTILISES pour verrouiller/déverrouiller les portes lorsqu'un terminal apparaît dans la fenêtre NEAR. A noter que seuls quelques terminaux contrôlent des portes. Les autres possèdent des fonctions qui ne vous affectent pas. Lorsque vous changez la condition d'une porte en UTILISANT un terminal, ce dernier change de couleur dans la fenêtre NEAR (ex.: si le terminal est mauve, c'est que vous avez modifié la serrure). A noter qu'il N'EST PAS POSSIBLE de jeter ou d'utiliser l'objet se trouvant dans la fenêtre HELD lorsqu'il y a un objet dans la fenêtre NEAR. Pour amorcer la bombe à retardement, vous devez l'échanger contre la disquette (à l'emplacement original de la disquette).

Au début du jeu, la fenêtre TIME vous indique de combien de temps vous disposez pour atteindre la disquette (avant que les informations qu'elle contient ne soient transférées dans toutes les stations de sécurité mettant ainsi fin à votre mission). Si vous parvenez à placer la bombe à retardement à l'emplacement original de la disquette, la fenêtre TIME vous indique de combien de temps vous disposez pour atteindre l'hélicoptère et vous échapper. Vous n'êtes pas obligé de vous emparer de la disquette ou d'amorcer la bombe à retardement avant de vous échapper, mais la récompense finale vaut certainement ces efforts supplémentaires.

LA BARRE ROUGE sous la fenêtre PAY vous indique votre niveau d'énergie. Il baisse à chaque fois que vous êtes blessé, que vous combattez, que vous tombez ou que vous êtes mordu. En revanche, il augmente lorsque vous vous tenez tranquille. S'il tombe trop bas, vous mourrez.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le niveau de difficulté détermine l'emplacement de la bombe à retardement. Plus le niveau est élevé, et plus la distance sur laquelle vous devez transporter la bombe augmente. (Note: la bombe est toujours située au même endroit dans un niveau particulier).

SCORE		
Chien tué	0	(ça n'en vaut pas la peine)
Garde tué avec une arme	100	
Garde tué à coups de poing ou de pied	500	(voilà de l'action)
Disquette atteinte dans les délais impartis	5 000	
Echange de la bombe pour la disquette	5 000	
Evasion (par hélicoptère)	1 000	(la suite au prochain numéro)
Evasion avec la disquette (bonus)	5 000	
Evasion avec la disquette une fois la bombe amorcée	10 000	

SABOTEUR - Versions Spectrum et Amstrad

Vous prenez le rôle d'un mercenaire extrêmement adroit et particulièrement doué pour les arts martiaux. Vous avez pour mission de vous infiltrer dans le bâtiment de sécurité central déguisé en entrepôt pour voler une disquette contenant le nom des chefs rebelles avant que ces informations ne soient transmises aux centres de sécurité sous-jacents. Pour atteindre la disquette et vous échapper, c'est une véritable course contre la montre. Vous devez pénétrer dans le bâtiment par la mer en canot pneumatique. La seule possibilité d'évasion est par l'hélicoptère qui se trouve sur le toit. Vous devez trouver votre chemin dans l'entrepôt et vous servir des armes des gardes pour venir à bout des obstacles.

Saboteur peut se jouer au clavier (solution recommandée) et à la manette de jeu.

CONTROLES STANDARD

A	Manette de jeu vers le HAUT	POUR MONTER à l'échelle ou donner un COUP DE PIED sans bouger.
Z	Manette de jeu vers le BAS	POUR DESCENDRE d'une échelle ou ESQUIVER sans bouger.
M	Manette de jeu vers la DROITE	POUR SE DEPLACER VERS LA DROITE
N	Manette de jeu vers la GAUCHE	POUR SE DEPLACER VERS LA GAUCHE
ESPACE BOUTON DE TIR de la manette		POUR LANCER/UTILISER/SAISIR un objet ou DONNER UN COUP DE POING lorsqu'il n'y en a pas.

Note: en manoeuvrant votre personnage vers le HAUT et la GAUCHE ou la DROITE, vous exécutez un SAUT SUR LE COTE. La distance couverte varie selon que votre personnage court ou se tient immobile lorsque vous le manoeuvrez vers le HAUT. IL N'EST PAS POSSIBLE de donner de coup de pied ou de sauter dans les pièces ayant un plafond bas.

Note: lorsque vous appuyez sur N pour lancer un objet, ce dernier est lancé verticalement. Pour viser, vous devez frapper A ou Z en même temps pour diriger l'objet vers le HAUT ou le BAS (à un angle de 22 degrés).

Note: si vous appuyez sur la barre d'espacement pour LANCER/UTILISER alors que la fenêtre NEAR contient un objet, l'objet en question est conservé dans la fenêtre HELD (si cette dernière contient également un objet, ce dernier est transféré dans la fenêtre NEAR). Cette procédure de permutation se poursuit jusqu'à ce que vous vous éloigniez de l'objet dans la fenêtre NEAR.

Note: la touche A démarre également l'hélicoptère.

DEMARRAGE RAPIDE

Pénétrez dans l'entrepôt en évitant les gardes, les chiens et les armes anti-personnels suspendues au plafond et guidées par caméra vidéo. Rendez-vous à l'autre extrémité de l'entrepôt. Il est parfois nécessaire de faire appel aux terminaux informatiques pour ouvrir les portes (mais pas au niveau 1). Descendez dans les égouts. En chemin, essayez de trouver la bombe à retardement dissimulée et de la transporter jusqu'au centre informatique souterrain. Servez-vous des deux mini-trains reliant les égouts au centre informatique. Prenez la disquette (ou échangez-la contre la bombe à retardement) puis échappez-vous en montant dans l'hélicoptère qui se trouve sur le toit de l'entrepôt. (Vous devez escalader les colonnes et traverser les portiques au dernier étage - n'ayez pas peur de sortir de l'écran).

FENETRES D'AFFICHAGE

LA FENETRE HELD vous signale l'objet que vous transportez et qui peut être lancé. Certains objets (tels que la disquette et la bombe) ne peuvent être jetés (bien qu'ils puissent être déposés et récupérés par la suite). Si vous exécutez une commande LANCER/UTILISER alors que cette fenêtre est vide (ou qu'elle contient la bombe ou la disquette), votre personnage se contente de donner un COUP DE POING.

LA FENETRE NEAR indique les objets que vous pouvez ramasser ou utiliser. Si vous exécutez la commande LANCER/UTILISER alors qu'un objet y est affiché, il est transféré dans la fenêtre HELD. La seule exception à cette règle sont les terminaux qui peuvent être UTILISES pour verrouiller/déverrouiller les portes lorsqu'un terminal apparaît dans la fenêtre NEAR. A noter que seuls quelques terminaux contrôlent les portes. Les autres possèdent des fonctions qui ne vous affectent pas. Lorsque vous changez la condition d'une porte en UTILISANT un terminal, ce dernier change de couleur dans la fenêtre NEAR (ex.: si le terminal est mauve, c'est que vous avez modifié la serrure). A noter qu'il N'EST PAS POSSIBLE de jeter ou d'utiliser l'objet se trouvant dans la fenêtre HELD lorsqu'il y a un objet dans la fenêtre NEAR. Pour amorcer la bombe à retardement, vous devez l'échanger contre la disquette (à l'emplacement original de la disquette).

Au début du jeu, la fenêtre TIME vous indique de combien de temps vous disposez pour atteindre la disquette (avant que les informations qu'elle contient ne soient transférées dans toutes les stations de sécurité mettant ainsi fin à votre mission). Si vous parvenez à placer la bombe à retardement à l'emplacement original de la disquette, la fenêtre TIME vous indique de combien de temps vous disposez pour atteindre l'hélicoptère et vous échapper. Vous n'êtes pas obligé de vous emparer de la disquette ou d'amorcer la bombe à retardement avant de vous échapper, mais la récompense finale vaut certainement ces efforts supplémentaires.

LA FENETRE PAY vous indique votre score en Dollars. Vous ne marquez pas de points en blessant les chiens. De même, votre récompense pour tuer un garde n'est pas très élevée. En revanche, vous obtenez un bonus considérable en vous échappant avec la disquette après avoir amorcé la bombe à retardement.

LA BARRE ROUGE sous la fenêtre PAY vous indique votre niveau d'énergie. Il baisse à chaque fois que vous êtes blessé, que vous combattez, que vous tombez ou que vous êtes mordu. En revanche, il augmente lorsque vous vous tenez tranquille. S'il tombe trop bas, vous mourrez.

COMBAT

Les CHIENS vous mordent les talons et font baisser votre niveau d'énergie. Vous pouvez sauter par dessus ou, si vous êtes particulièrement méchant, les tuer en leur lançant une arme (en visant au moyen de la touche Z).

LES GARDES se tiennent parfois tranquilles et sont tournés dans la mauvaise direction. Dans ce cas, vous pouvez passer derrière eux très très lentement (ou simplement sortir de la pièce) sans vous faire remarquer. Tous les GARDES sont équipés de couteaux et d'un pistolet (contenant des balles en plastique parce qu'ils préfèrent capturer les intrus plutôt que de les tuer). Ils choisissent parfois de se battre à main nue (en donnant des coups de poing ou de pied), mais ils ne possèdent cependant pas les talents des ninjas et ne peuvent pas tuer quelqu'un d'un seul coup comme vous. Si un garde vous lance un couteau ou essaie de vous abattre, essayez de l'ESQUIVER. Vous serez tôt ou tard obligé de le supprimer ou de vous enfuir. A noter qu'il n'est pas possible de tuer un garde dans une pièce ayant un plafond bas.

Les ARMES que vous pouvez lancer comprennent des couteaux, des shurikens (étoiles pointues que vous lancez), des grenades, des briques, des cailloux et des morceaux de tuyau. Lorsqu'ils se trouvent dans la fenêtre HELD, visez en vous servant des touches A et Z ainsi que de LA BARRE D'ESPACEMENT. Pour donner un COUP DE PIED, frappez la touche A sans bouger ou donnez un COUP DE POING en frappant la BARRE D'ESPACEMENT lorsque la fenêtre HELD est vide.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le niveau de difficulté détermine l'intervalle de temps entre deux tirs des gardes et des armes anti-personnel (ou, autrement dit, votre temps de réponse). Il affecte également les chiens de garde qui deviennent de plus en plus féroces d'un niveau à l'autre, et contrôle l'emplacement de la bombe à retardement. Plus le niveau est élevé, et plus la distance sur laquelle vous devez transporter la bombe augmente. (Note: la bombe est toujours située au même endroit dans un niveau particulier).

SCORE		
Chien tué	0	(ça n'en vaut pas la peine)
Garde tué avec une arme	100	
Garde tué à coups de poing ou de pied	500	(voilà de l'action)
Disquette atteinte dans les délais impartis	5 000	
Echange de la bombe pour la disquette	5 000	
Evasion (par hélicoptère)	1 000	(la suite au prochain numéro)
Evasion avec la disquette (bonus)	5 000	
Evasion avec la disquette une fois la bombe amorcée	10 000	



SABOTEUR II – toutes versions

Vous devenez la superbe soeur du Ninja qui doit venger son frère mortellement blessé. Dans "SABOTEUR I", il s'est introduit dans le bâtiment de central de la sécurité et a volé une disquette contenant le nom des chefs rebelles. La disquette contient également des informations sur l'énorme silo missile du dictateur. Votre mission nocturne est de fouiller ce complexe de bâtiments extrêmement bien protégé et ses passages souterrains (sur 700 écrans) à la recherche des morceaux d'une bande perforée contrôlant la trajectoire de vol du missile pour lui changer de cap avant l'explosion. Vous devez ensuite vous échapper en moto par le seul tunnel de sortie. Le site est gardé la nuit par d'énormes gardes androïdes équipés de lance-flammes, par des chauve-souris vampires et par de redoutables pumas noirs.

COMMANDES

Spectrum & C64	Amstrad	Manette de jeu	Opération
A	;	VERS LE HAUT	Pour monter, ou donner un coup de pied sans bouger
Z	?	VERS LE BAS	Pour descendre ou pour esquiver
M	S	VERS LA DROITE	Pour se déplacer vers la droite
N	A	VERS LA GAUCHE	Pour se déplacer vers la gauche
ESPACE	ESPACE	BOUTON DE TIR	Pour lancer/utiliser/saisir ou donner un coup de poing

COMMANDES SPECIALES

La séquence 'déplacement – vers le haut' vous permet de sauter en courant.

La séquence 'déplacement – saut' vous permet de donner un coup de pied en extension.

La séquence 'lancer – vers le haut' ou 'lancer – vers le bas' vous permet de viser.

Pour 'saisir' un objet, appuyez sur la touche correspondante lorsqu'il s'affiche.

Le bouton de tir vous permet de sortir de votre planeur.

Pour monter sur votre moto et la démarrer, manœuvrez la manette de jeu vers le haut (ou frappez la touche correspondante). Vous devez toutefois vous tenir à côté du siège et être tourné dans la même direction que la moto.

Pour opérer les TERMINAUX de contrôle, exécutez une commande 'd'utilisation'.

CENTRE DE CONTROLE

Le nouveau centre de contrôle du dictateur et son complexe de bureaux est bâti au sommet d'une montagne percée de tunnels souterrains et de cavernes. Le bâtiment d'armurerie est situé à gauche, au sommet, tandis que le silo de missile se trouve, lui, à droite. Le développement de la zone centrale au sommet n'est pas encore terminé. Il n'existe qu'une seule voie de sortie: un long tunnel à gauche au pied de la montagne. Il est parfois protégé par une barrière électrifiée. Ce site occupe 700 écrans différents. Sur la disquette, les rebelles ont trouvé un plan assez grossier.

DEMARRAGE RAPIDE

Descendez dans le bâtiment. Prenez-garde aux pumas et aux gardes androïdes. Fouillez le centre de contrôle pour trouver les caisses de ravitaillement (elles contiennent les objets apparaissant dans la fenêtre HELD). Fouillez chacune d'entre elles pour retrouver les morceaux de la BAND PERFOREE (et essayez de vous rappeler leur emplacement pour les parties suivantes). Vous marquez des points en tuant des gardes et des pumas, en trouvant des morceaux de la bande et en vous échappant. Vous découvrirez la moto qui vous mènera vers la liberté en bas et au centre des caves souterraines (si vous manquez de temps, servez-vous des ascenseurs).

FENETRES D'AFFICHAGE

LA FENETRE 'HELD' indique les objets que vous transportez et que vous êtes prêt à lancer.

LA FENETRE 'NEAR' vous indique les objets que vous pouvez ramasser ou utiliser. En exécutant une commande de SAISIE lorsqu'un objet est affiché dans la fenêtre NEAR, ce dernier est transféré dans la fenêtre HELD. Les objets se trouvent généralement dans des caisses dont certaines contiennent plusieurs éléments. A chaque fois que vous exécutez une commande LANCER/UTILISER, l'objet au sommet de la fenêtre est échangé contre l'objet en vigueur s'affichant au bas de la fenêtre. Certains objets ne sont pas visibles dans le noir et sont représentés par des POINTS D'INTERROGATION. S'il s'agit d'un morceau de la bande, il est rajouté directement à votre collection. S'il s'agit d'une arme quelconque pouvant être jetée (tel qu'un rocher), elle est placée dans la fenêtre HELD. Examinez TOUS LES OBJETS contenus dans une caisse particulière (lorsque le mot "NEAR" change de couleur) car elle peut très bien dissimuler un morceau de la bande. A noter que les caisses sont situées au même endroit au début de toutes les missions, et qu'elles contiennent les mêmes objets. Il est donc conseillé de sélectionner le niveau de difficulté le plus faible pour les repérer dans le bâtiment. Lorsqu'une caisse est vide, une flèche apparaît au sommet de la caisse dans la fenêtre NEAR.

La minuterie indique le temps dont vous disposez jusqu'au lancement du missile. Aux niveaux de difficulté plus élevés, il vous faudra trouver suffisamment de morceaux de bande perforée pour opérer le terminal à proximité du missile avant que ce dernier ne décolle afin de lui changer de cap (et obtenir un bonus). Si vous craignez pour votre vie (et si vous souhaitez obtenir un meilleur score) vous avez également intérêt à vous échapper avant l'explosion.

La FENETRE PAY vous indique votre score en DOLLARS U.S. Vous marquez des points en trouvant des morceaux de bande perforée, en changeant de cap au missile (en vous servant du terminal de contrôle à proximité), en combattant les pumas et les gardes et en vous échappant.

La BARRE ROUGE au-dessous de la FENETRE PAY vous signale votre réserve d'énergie qui diminue lorsque vous êtes touché, lorsque vous combattex, lorsque vous tombez, lorsque vous vous noyez ou lorsque vous êtes mordu. En revanche, elle augmente lorsque vous vous tenez tranquille. Si vous laissez votre réserve d'énergie s'épuiser, vous mourrez.

Les morceaux de la BAND PERFOREE s'affichent un à un entre la fenêtre PAY et la barre d'énergie. Lorsque vous possédez suffisamment de morceaux pour changer de cap au missile, le dernier d'entre eux vire au VERT. Au premier niveau, vous n'avez pas à changer de cap au missile et tous les morceaux de la bande restent donc blancs.

TERMINAUX DE CONTROLE

Dans les différentes sections du complexe, vous découvrirez des terminaux de contrôle (à la hauteur de la taille) ayant parfois derrière eux un affichage vidéo (pas dans les caves). Rendez-vous au centre du terminal et exécutez une commande d'utilisation pour l'opérer. Les terminaux contrôlent les ascenseurs, le missile et les barrières électrifiées.

COMBAT

Les PUMAS vous mordent les talons et font baisser votre réserve d'énergie. Vous pouvez sauter pour les éviter ou les tuer en leur lançant des objets (n'oubliez pas de frapper à la fois la touche 'vers le bas' et 'lancer'). Il est également possible de se tapir et d'infliger un coup de poing dans les dents aux pumas. On dit que le dictateur possède également des chauves-souris vampires.

Tous les GARDES ANDROIDES sont armés de couteaux et d'un lance-flammes. Ils choisissent parfois de se battre à main nue (en donnant des coups de poing et des coups de pied). Ils n'ont absolument rien d'humain mais possèdent une force incroyable. Il est donc rare de les supprimer d'un seul coup. Essayez de leur lancer un couteau et de leur donner un coup de pied en extension avant de leur infliger deux coups de poing en visant assez bas. Lorsqu'un garde vous lance un couteau ou qu'il tire sur vous, ESQUIVEZ-LE et essayez de vous tirer d'embarras en effectuant une pirouette. Ils ne peuvent vous suivre au niveau suivant. On dit que le dictateur dispose d'une source infinie d'énergie quelque part dans les profondeurs souterraines.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Vous ne pouvez passer au niveau suivant qu'après avoir mené à bien la première mission, à moins qu'un ami ne vous divulgue le code d'accès. A la fin de chaque mission réussie, vous obtenez en effet un code vous permettant d'accéder au niveau suivant.

Les niveaux de difficulté ou 'missions' vous obligent à remplir des tâches de plus en plus périlleuses et à ramasser des morceaux de bande supplémentaires (14 au maximum).

SCORE			
Puma touché	20	Garde tué	100
Puma tué	100	Missile redirigé	5 000
Garde touché	20	Evasion	5 000
		Bonus par mission réussie	10 000



SIGMA SEVEN – toutes versions

SIGMA SEVEN contient sept étapes différentes dont le niveau de difficulté augmente progressivement. Très facile au départ, il devient par la suite extrêmement difficile pour ne pas dire impossible. Il n'est donc pas nécessaire de choisir un 'niveau de difficulté' avant de commencer à jouer.

Chacune des sept étapes est sous-divisée en trois sections séparées: le vol dans l'espace en évitant les mines spatiales de défense, le voyage dans les couloirs internes d'une station spatiale en repoussant les mines robotiques et la résolution d'une énigme futuriste.

COMMANDES

A	Manette de jeu vers le HAUT	Marche avant
Z	Manette de jeu vers le BAS	Marche arrière
N	Manette de jeu vers la GAUCHE	Vers la gauche
M	Manette de jeu vers la DROITE	Vers la droite
ESPACE	BOUTON DE TIR de la manette de jeu	Pour tirer

PHASE 1

Vous devez décoller de votre base et vous rendre à l'usine suivante en évitant les mines spatiales de défense en chemin. La distance entre les stations spatiales et le nombre de mines spatiales augmentent à chaque étape. Des points de bonus sont attribués à chaque vague de mines entièrement détruite.

PHASE 2

Un fois dans l'usine, vous devez vous déplacer rapidement dans les couloirs. Il suffit de toucher une mine robotique de défense pour qu'elle vous détruise. Vous pouvez cependant les anéantir. L'agencement des couloirs doivent être ignorés. Pendant le jeu, les touches actives changent de couleur et deviennent tour à tour vertes, rouges et jaunes. Une touche active peut être réinitialisée en positionnant la SPHERE CLE du joueur au-dessus et en appuyant sur le bouton de TIR à condition que la touche en question ait la couleur jaune (elle devient alors blanche). Lorsque vous appuyez sur une touche active, elle se désactive automatiquement. La synchronisation joue un rôle crucial dans la mesure où un champ de défense se trouve juste derrière la SPHERE CLE et vous supprime une vie si vous le touchez par erreur. Les voyants situés sur les panneaux d'affichage latéraux indiquent le temps écoulé et le bonus que vous obtiendrez en terminant rapidement votre tâche. Si vous dépassez le temps imparti, le jeu se termine et vous perdez toutes vos vies.

PHASE 3

L'unité de commande doit être remise à zéro en reproduisant le modèle de marques découvert au cours de la phase 2 sur son clavier. Les touches utilisables à chaque phase sont entourées de touches bleues inactives qui doivent être ignorées. Pendant le jeu, les touches actives changent de couleur et deviennent tour à tour vertes, rouges et jaunes. Une touche active peut être réinitialisée en positionnant la SPHERE CLE du joueur au-dessus et en appuyant sur le bouton de TIR à condition que la touche en question ait la couleur jaune (elle devient alors blanche). Lorsque vous appuyez sur une touche active, elle se désactive automatiquement. La synchronisation joue un rôle crucial dans la mesure où un champ de défense se trouve juste derrière la SPHERE CLE et vous supprime une vie si vous le touchez par erreur. Les voyants situés sur les panneaux d'affichage latéraux indiquent le temps écoulé et le bonus que vous obtiendrez en terminant rapidement votre tâche. Si vous dépassez le temps imparti, le jeu se termine et vous perdez toutes vos vies.

NOMBRE DE VIES ET SCORE

Au début de la phase un, vous disposez de trois vies. Vous obtenez trois vies supplémentaires à chaque phase subséquente. S'il ne vous reste aucune vie, la partie se termine.



CRITICAL MASS – règles du jeu pour Spectrum

Un organisme de la Terra Federation a établi une installation de conversion anti-matière extrêmement sophistiquée sur une astéroïde positionnée centralement pour fournir de l'énergie aux colons. Des forces étrangères se sont livrées à une attaque surprise et ont réussi à anéantir les systèmes de défense de l'astéroïde. L'ennemi menace à présent de détruire la centrale d'énergie si les colons n'acceptent pas de se rendre sans condition. La destruction de la centrale ferait de cette dernière un énorme trou noir qui engloierait tout le système planétaire ainsi que plusieurs étoiles voisines. Une reddition sans condition n'est cependant pas plus réjouissante. Vous avez pour mission de vous infiltrer dans les rangs de l'ennemi et de désactiver l'installation anti-matière avant qu'elle n'atteigne la MASS CRITIQUE.

COMMANDES STANDARD

Z	Manette vers la GAUCHE	Rotation vers la gauche
X	Manette vers la DROITE	Rotation vers la droite
Q	Manette vers le HAUT	Pour accélérer
A	BOUTON DE TIR de la manette	Pour tirer

ECRAN D'AFFICHAGE

Au bas de l'écran de jeu se trouvent quatre compteurs et jauges, ainsi qu'un pointeur indiquant la direction de l'ennemi ou du véhicule de rechange le plus proche. Ces jauges et compteurs sont les suivants:

En haut et à gauche	Score
En bas et à gauche	Energie
En haut et à droite	Temps disponible
En bas et à droite	Distance jusqu'à la fin de la zone

DEMARRAGE RAPIDE

Dirigez-vous vers la droite de l'écran en évitant les rochers et les mines. Surveillez le pointeur pour savoir dans quelle direction approchent les forces ennemies et tirez pour les détruire, mais ne gaspillez pas votre énergie. Si votre vaisseau spatial est détruit, suivez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez un autre vaisseau dans une nacelle de rechange. Lorsque vous atteignez le mur, détruisez la tourelle entre les deux barrières magnétiques et franchissez-les rapidement. Une fois arrivé au convertisseur anti-matière, détruisez le sommet du concentrateur d'énergie en forme de pyramide avant qu'il n'ait le temps de vous aspirer et de vous transformer en vapeur.

VOTRE MISSION

Vous êtes déposé à une certaine distance à l'ouest de la centrale d'énergie sur l'astéroïde. Vous devez vous diriger le plus vite possible vers l'est pour atteindre et désactiver le convertisseur anti-matière avant qu'il n'atteigne la mass critique.

Votre vaisseau est un aéroglisseur de type fusée capable de voyager à vitesse éclair sans risquer d'être détecté par radar ou séisme en entrant en contact avec la surface. Mais comme il ne peut entrer en contact avec la surface, ses possibilités de manoeuvre sont naturellement réduites, et seul un pilote chevronné arrivera à le guider à toute vitesse sur le terrain accidenté sans détruire son bouclier magnétique. Le système de protection par bouclier magnétique amortit les chocs en case de collision avec des rochers, et reprend ensuite progressivement sa puissance. Il risque toutefois d'être détruit et d'implorer s'il est trop souvent utilisé. Le bouclier magnétique est également efficace contre les attaques ennemies et les formes de vie locales, avec les mêmes restrictions.

Votre vaisseau dispose également d'un autre système de protection capable de détecter de telles implosions juste avant qu'elles ne se produisent et de vous éjecter automatiquement. Vous devez alors vous servir de votre groupe propulseur pour atteindre un autre vaisseau protégé par une nacelle de rechange en forme de dôme vous envoyant un signal de direction perçu par le pointeur. Vous ne disposez d'aucune protection tant que vous vous servez du groupe propulseur. Prenez garde aux créatures locales, en forme de vers, et évitez tous les rochers et les mines.

Votre vaisseau est un outre équipé d'un mécanisme d'éclairage haute densité capable de pénétrer tous les boucliers de protection connus. Il est lui aussi lié aux réserves d'énergie de votre vaisseau et donnera lieu à une implosion s'il est trop souvent utilisé.

Les forces ennemies sont réparties tout autour de la centrale d'énergie et, dans les premières zones, vous vous heurtez à leur raids sur longue distance ainsi qu'à des mines non amorcées. Au fur et à mesure que vous progressez, les hostilités augmentent et vous rencontrez également des mines amorcées et guidées. En traversant les différentes zones, vous recevez des rapports de renseignement à jour sur l'écran CMC.

La centrale d'énergie est défendue par un mur protecteur, des mines amorcées et des nuages amorphes de désorientation moléculaire. Pour pénétrer dans la centrale, vous devez franchir les barrières de force que vous désactivez brièvement pour les franchir en détruisant la tourelle entre les deux barrières. Cette opération est extrêmement difficile et les nuages qui risquent de vous envoyer valser contre les mines ne vous facilitent certainement pas la tâche.

Une fois dans la centrale, vous êtes attiré par le faisceau de transfert d'énergie que vous devez détruire en visant en haut et au centre du concentrateur d'énergie en forme de pyramide au centre de l'unité. Si vous n'atteignez pas votre but assez vite, le faisceau vous attire et vous transforme en vapeur.

NIVEAUX DE DIFFICILE

Le plus facile est le niveau 1. Le niveau choisi affecte:

Le nombre de nacelles de rechange
Le taux de consommation d'énergie.

SCORE

Votre score augmente en fonction du type d'ennemis abattus et du nombre d'ennemis détruits jusque là.

Des points de bonus vous sont attribués sur l'écran CMC en fonction du nombre total d'ennemis abattus à la fin d'une zone.

CRITICAL MASS – règles du jeu pour version Amstrad

CONTROLES STANDARD

O	Manette vers la GAUCHE	Rotation vers la gauche
P	Manette vers la DROITE	Rotation vers la droite
I	Manette vers le HAUT	Pour accélérer
SPACE	BOUTON DE TIR de la manette	Pour tirer

ECRAN D'AFFICHAGE

Au bas de l'écran de jeu se trouvent quatre compteurs et jauges, ainsi qu'un pointeur indiquant la direction de l'ennemi ou du véhicule de rechange le plus proche. Ces jauges et compteurs sont les suivants:

En haut et à gauche	Score
En bas et à gauche	Energie
En haut et à droite	Temps disponible
En bas et à droite	Distance jusqu'à la fin de la zone

DEMARRAGE RAPIDE

Dirigez-vous vers la droite de l'écran en évitant les rochers et les mines. Surveillez le pointeur pour savoir dans quelle direction approchent les forces ennemies et tirez pour les détruire, mais ne gaspillez pas votre énergie. Si votre vaisseau spatial est détruit, suivez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez un autre vaisseau dans une nacelle de rechange. Lorsque vous atteignez le mur, détruisez la tourelle entre les deux barrières magnétiques et franchissez-les rapidement. Une fois arrivé au convertisseur anti-matière, détruisez le sommet du concentrateur d'énergie en forme de pyramide avant qu'il n'ait le temps de vous aspirer et de vous transformer en vapeur.

VOTRE MISSION

Vous êtes déposé à une certaine distance à l'ouest de la centrale d'énergie sur l'astéroïde. Vous devez vous diriger le plus vite possible vers l'est pour atteindre et désactiver le convertisseur anti-matière avant qu'il n'atteigne la mass critique.

Votre vaisseau est un aéroglisseur de type fusée capable de voyager à vitesse éclair sans risquer d'être détecté par radar ou séisme en entrant en contact avec la surface. Mais comme il ne peut entrer en contact avec la surface, ses possibilités de manoeuvre sont naturellement réduites, et seul un pilote chevronné arrivera à le guider à toute vitesse sur le terrain accidenté sans détruire son bouclier magnétique. Le système de protection par bouclier magnétique amortit les chocs en case de collision avec les rochers, et reprend ensuite progressivement sa puissance. Il risque toutefois d'être détruit et d'implorer s'il est trop souvent utilisé. Le bouclier magnétique est également efficace contre les attaques ennemies et les créatures locales, avec les mêmes restrictions.

Votre vaisseau dispose également d'un autre système de protection capable de détecter de telles implosions juste avant qu'elles ne se produisent et de vous éjecter automatiquement. Vous devez alors vous servir de votre groupe propulseur pour atteindre un autre vaisseau protégé par une nacelle de rechange en forme de dôme vous envoyant un signal de direction perçu par le pointeur. Vous ne disposez d'aucune protection tant que vous vous servez du groupe propulseur. Prenez garde aux créatures locales, en forme de vers, et évitez tous les rochers et les mines.

Votre vaisseau est un outre équipé d'un mécanisme d'éclairage haute densité capable de pénétrer tous les boucliers de protection connus. Il est lui aussi lié aux réserves d'énergie de votre vaisseau et donnera lieu à une implosion s'il est trop souvent utilisé.

Les forces ennemies sont réparties tout autour de la centrale d'énergie et, dans les premières zones, vous vous heurtez à leur raids sur longue distance ainsi qu'à des mines non amorcées. Au fur et à mesure que vous progressez, les hostilités augmentent et vous rencontrez également des mines amorcées et guidées. En traversant les différentes zones, vous recevez des rapports de renseignement à jour sur l'écran CMC.

La centrale d'énergie est défendue par un mur protecteur, des mines amorcées et des nuages amorphes de désorientation moléculaire. Pour pénétrer dans la centrale, vous devez franchir les barrières de force que vous désactivez brièvement pour les franchir en détruisant la tourelle entre les deux barrières. Cette opération est extrêmement difficile et les nuages qui risquent de vous envoyer valser contre les mines ne vous facilitent certainement pas la tâche.

Une fois dans la centrale, vous êtes attiré par le faisceau de transfert d'énergie que vous devez détruire en visant en haut et au centre du concentrateur d'énergie en forme de pyramide au centre de l'unité. Si vous n'atteignez pas votre but assez vite, le faisceau vous attire et vous transforme en vapeur.

NIVEAUX DE DIFFICILE

Le plus facile est le niveau 3. Le niveau choisi affecte:

Le nombre de nacelles de rechange
Le taux de consommation d'énergie.

SCORE

Votre score augmente en fonction du type d'ennemis abattus et du nombre d'ennemis détruits jusque là.

Des points de bonus vous sont attribués sur l'écran CMC en fonction du nombre total d'ennemis abattus à la fin d'une zone.

CRITICAL MASS – règles du jeu pour version Commodore C64/128

COMMANDES STANDARD

<<>	Manette vers la GAUCHE	Rotation vers la gauche
<>>	Manette vers la DROITE	Rotation vers la droite
X	Manette vers le HAUT	Pour accélérer
Z	Manette vers le BAS	Pour ralentir (vol normal uniquement)
Espace	BOUTON DE TIR de la manette	Pour tirer

Note: le niveau 1 est le plus facile

ECRAN D'AFFICHAGE

Au bas de l'écran de jeu se trouvent quatre compteurs et jauges, ainsi qu'un pointeur indiquant la direction de l'ennemi ou du véhicule de rechange le plus proche. Ces jauges et compteurs sont les suivants:

Premier (au sommet)	Temps disponible (avant la masse critique)
Deuxième	Energie disponible
Troisième	Distance (jusqu'à la fin de la zone)
Dernier	Score

DEMARRAGE RAPIDE

Dirigez-vous vers la droite de l'écran en évitant les rochers et les mines. Prenez-garde aux ennemis et tirez pour les détruire, mais ne gaspillez pas votre énergie. Si votre vaisseau spatial est détruit, servez-vous de votre groupe propulseur, suivez le pointeur jusqu'à ce que vous trouviez un autre vaisseau dans une nacelle de rechange (atterrissez sur l'aire prévue juste à côté). Lorsque vous atteignez le mur, remontez sur l'écran et attendez que le robot apparaisse pour le détruire. Continuez à vous déplacer pour éviter les éclairs de plasma guidés et détruisez la tourelle entre les deux barrières magnétiques, puis franchissez-les rapidement. Une fois arrivé au convertisseur anti-matière, faites marche arrière et mettez-vous à tourner pour détruire le concentrateur d'énergie en forme de pyramide pendant qu'il se charge, avant qu'il n'ait le temps de vous aspirer et de vous transformer en vapeur.

CONSEILS INITIAUX

Il est préférable de commencer à jouer au clavier. Appuyez très légèrement sur la touche d'accélération de façon à vous déplacer lentement et régulièrement. Vous n'aurez pas besoin des commandes de vitesse par la suite, sauf pour redémarrer le vaisseau spatial.

Si votre vaisseau explose et que vous avez besoin du groupe propulseur, servez-vous en PAR A-COUPS. Atterrissez brièvement et faites une rotation pour changer la direction. Evitez les rochers à tout prix et ne restez pas trop longtemps au sol.

TYPES DE VEHICULES

Les véhicules NORMAUX sont équipés de freins pour ralentir et sont donc plus faciles à manoeuvrer. Pour arrêter un véhicule aérien, vous devez faire demi-tour et vous propulser brièvement en direction opposée. Cette procédure vous permet de faire tourner le véhicule et de tirer dans toutes directions tout en conservant le même cap. Elle est donc extrêmement efficace mais assez difficile à contrôler.



AIRWOLF – toutes versions

C'est à vous, Stringfellow Hawke, un ancien pilote d'hélicoptère du Vietnam, que FIRM a choisi de confier une mission de sauvetage extrêmement périlleuse. Vous êtes en effet le seul à pouvoir piloter le supercoptère AIRWOLF d'une valeur d'un milliard de Dollars. Cinq savants américains ont été fait prisonniers dans une base souterraine au-dessus du désert aride de l'Arizona. Alors Hawke, à vous de guider AIRWOLF de votre mieux dans une série de missions nocturnes extrêmement périlleuses et de libérer tour à tour les cinq savants. Le AIRWOLF ne pourra descendre au cœur de la base où les savants sont retenus prisonniers qu'après avoir détruit les boîtes de contrôle positionnées en des points stratégiques dans la caverne.

© 1984 Universal City Studios Inc. Tous droits réservés.

AIRWOLF est une marque déposée d'Universal City Studio, Inc, utilisée sous licence.

COMMANDES

Spectrum

Vers le haut – Q à T
Vers le bas – A à G
Vers la gauche – Z
Vers la droite – X
Pour tirer – C
Pour suspendre la partie – Barre d'espace
Pour interrompre la partie – 0

*Ou manette de jeu
Kempston*

Commodore C64

Manette de jeu en port 2
Recommencer = restore
Musique = barre d'espace

Amstrad Schneider

Manette de jeu compatible avec Amsoft uniquement



COMBAT LYNX – règles du jeu pour Commodore 64/128

COMMANDES

Dans cette notice, les mots ou chiffres entourés de chevrons, tels que <RETURN> ou <X>, représentent des touches du Commodore 64. Leur rôle est indiqué en majuscules, ex.: ACCELERER ou RALENTIR. La manette de jeu connectée au port 1 est représentée par <J1> et la manette connectée au port 2 par <J2>. La position de la manette de jeu est représentée par <J1U> (manette 1 vers le haut), <J2L> (manette 2 vers la gauche), etc. Le bouton de tir de la manette de jeu est représentée par <J2F>. A noter que vous devez éviter d'appuyer sur le bouton de tir de J1. La configuration par défaut est illustrée ci-dessous:

EN VOL

<C>	POUR RALENTIR	<J1D>
<<>	POUR ACCELERER	<J1U>
<Z>	VERS LA GAUCHE	<J2L>
<X>	VERS LE BAS	<J2D>
<>>	VERS LE HAUT	<J2U>
<?>	VERS LA DROITE	<J2R>

CARTE DE RENSEIGNEMENT

<F5>	ACTIVE/DESACTIVE LA CARTE	
<Z>	VERS LA GAUCHE	<J2L>
<X>	VERS LE BAS	<J2D>
<>>	VERS LE HAUT	<J2U>
<?>	VERS LA DROITE	<J2R>
<F3>	ACTIVE/DESACTIVE LE CURSEUR	

ARMEMENT DES SYSTEMES DE COMBAT

Lorsque vous atterrissez à la base	ACCES AUX ECRANS D'ARMEMENT
<RETURN>	SORTIE DES ECRANS D'ARMEMENT
<+>	AUGMENTE LA CHARGE TRANSPORTEE
<->	REDUIT LA CHARGE TRANSPORTEE
<F7>	PASSE A L'ECRAN D'ARMEMENT SUIVANT

UTILISATION DES ARMES

<CRSR>	SELECTION D'ARME	ARME GAUCHE	<J1L>
<CRSR>	SELECTION D'ARME	ARME DROITE	<J1R>
<ESPACE>		ACTIVE/DESACTIVE LE VISEUR	<J2F>
<ESPACE>		POUR TIRER	<J2F>
<Z>		POUR VISER A GAUCHE	<J2L>
<?>		POUR VISER A DROITE	<J2R>
<X>		POUR VISER VERS LE BAS	<J2D>
<>>		POUR VISER VERS LE HAUT	<J2U>

MESSAGES SUR L'ECRAN MICRO

<V>	POSITION ET ETAT DE LA BASE 1
	POSITION ET ETAT DE LA BASE 2
<M>	POSITION ET ETAT DE LA BASE 3
<N>	POSITION ET ETAT DE LA BASE 4

COMMANDES GENERALES DU JEU

<F3> et carte de renseignement affichée	SUSPEND LA PARTIE
<1> à <4> au début du jeu	NIVEAU DE DIFFICULTE (4 étant le plus difficile)

DEMARRAGE DU JEU

Un fois le jeu chargé en mémoire, frappez une touche <1> à <4> pour sélectionner le niveau de difficulté (4 étant le plus difficile). Vous avez le droit à trois 'vies' par partie après quoi vous revenez au tableau des scores.

VOTRE MISSION

Vous devez protéger quatre bases à l'aide de troupes et leur offrir également une protection aérienne. La base 1 possède une réserve illimitée de carburant et d'armes et peut en outre revitaliser immédiatement les troupes blessées venues d'autres bases. Toutes les bases possèdent au départ 30 soldats entièrement équipés. Les véhicules alliés patrouillant le champ de bataille ne sont pas placés sous votre contrôle. Vous vous occupez uniquement de la protection aérienne alliée.

Les véhicules ennemis convergent progressivement vers vos bases à moins d'être interceptées par les véhicules alliés, par des mines que vous larguez ou par les autres armes de votre hélicoptère COMBAT LYNX. Vous pouvez attaquer tous les avions qui apparaissent et toutes les cibles rouges de la carte de renseignement (les vertes étant alliées). Vos bases sont détruites instantanément lorsqu'elles sont attaquées directement par les chars ennemis, ou subissent des dégâts dans les attaques moins sérieuses. En perdant la base 1, vous perdez également votre réserve d'armes et de carburant. Le jeu se termine alors rapidement d'une manière pas très agréable. Au départ, il existe un certain nombre de bâtiments neutres. Ils ne doivent donc pas vous servir de cible, sauf s'ils tombent sous la coupe ennemie, auquel cas ils virent au rouge sur la carte. De même, si une de vos bases tombe aux mains de l'ennemi, elle s'affiche en rouge sur la carte. Lorsque vous perdez vos trois 'vies', le jeu reprend à zéro sur un nouveau champ de bataille.

ARMEMENT DE L'HELICOPTERE

Dans la base 1, vous accédez immédiatement à un écran d'armement vous permettant de sélectionner les armes et les troupes dont vous vous servirez à votre prochaine sortie. Si vous ne tenez pas à sélectionner d'armes particulières, contentez-vous de frapper <RETURN>. Vous obtenez alors la charge standard et vous êtes prêt à exécuter votre première mission. Sinon, frappez <F7> pour accéder au premier écran d'armement vous permettant de faire le plein de carburant. Pour augmenter ou réduire votre réserve de carburant d'une unité à la fois, frappez <+> ou <->. A vous de décider la quantité nécessaire – vous pouvez choisir de transporter une grande réserve de carburant et d'armes, ou moins d'armes et des soldats supplémentaires. Une fois la réserve de carburant sélectionnée, frappez <F7> pour accéder à l'écran suivant. Choisissez les différentes armes tour à tour pour revenir finalement au début. Continuez jusqu'à ce que vous soyez satisfait du résultat, puis frappez <RETURN> pour reprendre le jeu.

Le canon (CANNON), les nacelles-mitrailleuses (MACHINE GUN PODS) et les fusées (STRAFING ROCKETS) ne sont pas guidés et se contentent de tirer dans la direction suivie par l'hélicoptère. Ces armes sont également moins efficaces contre les chars que les missiles HOT qui sont des engins anti-chars radioguidés dépendant pas de la direction de l'hélicoptère. Il existe également des missiles ANTI-AVIONS qui touchent le plupart des avions situés avant le LYNX sans avoir besoin de viser. Pour terminer, il reste les MINES qui peuvent être déployées astucieusement autour des bases pour empêcher les chars ennemis de les détruire. Faites bien attention de ne pas détruire vos propres bases. A noter que dans ce jeu, vous transportez plus d'armes qu'il ne serait possible en réalité.



DEEP STRIKE – toutes versions

COMMANDES

Q	Manette de jeu vers le HAUT	Pour voler plus haut
A	Manette de jeu vers le BAS	Pour voler plus bas
O	Manette de jeu vers la GAUCHE	Pour virer à gauche (touche I sur Amstrad)
P	Manette de jeu vers la DROITE	Pour virer à droite (touche O sur Amstrad)
ENTER	Bouton de TIR de la manette	Pour tirer (touche P sur Amstrad)
ESPACE		Pour larguer des bombes
(Note: dans la version Amstrad, les bombes sont larguées lorsque vous tirez au canon.)		
M		Pour afficher la carte

DEMARRAGE RAPIDE

Vous voici aux commandes d'un chasseur de la première guerre mondiale. Votre mission est de protéger et de guider un escadron de quatre bombardiers pour vous emparer d'un dépôt de carburant et d'une caserne ennemis. Vous pouvez ensuite atterrir et faire le plein de carburant avant de reprendre votre mission.

Efforcez-vous de maintenir le pointeur de votre compas à la verticale pour éviter les tirs contre-avions et de vous retrouver à cours de carburant. Abattez tous les avions, A L'EXCEPTION de vos propres bombardiers directement devant vous. Evitez les ballons formant un barrage. Lorsqu'un de vos bombardiers est touché, il est remplacé au bout de quelques instants. Bombardez tout ce que vous rencontrez. Si vous parvenez à maintenir votre cap et à survivre assez longtemps, vous finirez par survoler les dépôts de carburant ennemis à détruire.

L'ECRAN

Les contrôles dont vous disposez sont signalés aus bas de l'écran, entre autres:

POINTEUR DE COMPAS: vous devez le maintenir à la verticale! Il vous indique le cap à suivre. S'il dévie d'un côté ou de l'autre, vous devez virer dans cette direction pour éviter des tirs contre-avions intenses. A la fin de la partie, vous devez suivre, la trajectoire correcte, sinon vous ne réussirez pas à trouver les dépôts de carburant.

DEUX HELICES: l'hélice bleue représente votre chasseur et l'hélice verte celle du bombardier devant vous. Les hélices s'abîment lorsque les avions sont endommagés. Lorsqu'une hélice disparaît, c'est que l'avion a été détruit.

JAUGE DE CARBURANT: elle vous indique vos réserves de carburant.

JAUGE BOMBARDIER: elle vous indique le nombre de bombardiers encore en jeu. Après avoir abattu tous les bombardiers, l'ennemi se concentre sur votre chasseur.

CEINTURE DE MUNITIONS ET BOMBES: elles disparaissent au fur et à mesure de leur utilisation.

CARTE DE RENSEIGNEMENT

Vous pouvez consulter la carte de renseignement à tout instant en frappant <F5>. Pour revenir à l'écran de vol normal, appuyez une seconde fois sur cette touche. La carte illustre le terrain de bataille en relief: les carrés sombres représentent les zones les plus basses et les carrés clairs les zones les plus hautes. Les véhicules et bases sont signalés par des symboles sur la carte. Les symboles suivants sont utilisés:

T	Char
H	Maison ou autre bâtiment
V	Véhicules (camions et lance-missiles)
F	Canon terrestre
L	LYNX
E	Base/station de radio ennemie
2	CARRÉS VERTS votre base/aire d'atterrissage

CARRE NOIRE zone minée

Le centre de la carte de renseignement est affiché au sommet du compas sur l'écran. Lorsque vous activez le curseur de la carte en frappant <F7>, sa position exacte est indiquée sur l'écran 'Micro' au fur et à mesure de son déplacement. Vous pouvez prendre note des coordonnées de votre position et changer de direction pour prendre contact avec le dernier véhicule observé sur la carte. Cette dernière ne vous fournit cependant que les dernières informations observées, et vous risquez de chercher en vain un véhicule auant changé de position.

ECRAN MICRO ET RAPPORTS DE BASE

Vous pouvez vous servir de l'écran micro pour connaître les coordonnées des bases et obtenir des informations sur le nombre de blessés et les troupes actives stationnées dans chacune d'entre elles. Frappez <V>, , <N> ou <M> pour obtenir un rapport sur chacune des bases (1, 2, 3 et 4 respectivement). Si vous parvenez à ramener du personnel blessé à la base 1, il reprend instantanément son service actif et peut être redéployé. Lorsqu'une des bases est attaquée, le nombre de blessés augmente. Une base ne possédant plus de personnel en état de combattre risque d'être anéantie à la moindre attaque.

COMMANDES DE VOL

L'hélicoptère est vu de l'arrière en direction nord (0 degrés) ou sud (180 degrés). Lorsqu'il passe le point est (90 degrés) ou ouest (270 degrés), la direction change. Pour connaître votre cap, observez le compas et vos coordonnées de vol juste au-dessus du compas. A NOTER que plus vous volez haut, et plus vous risquez de subir des attaques ennemies.

Au bas de l'écran de vol normal se trouvent trois jauges annotées 'T' pour la température du moteur (bimoteur), 'S' pour la vitesse (avant et arrière) et 'F' pour le carburant. veillez à ce que vos moteurs ne surchauffent pas et à ce que vous ne vous trouviez pas à court de carburant. A l'atterrissage, vous devez vous servir de carte de renseignement pour vérifier que vous survolez la base ou que vous avancez très très lentement et de la jauge d'altitude pour vérifier que vous descendez tout doucement.

UTILISATION DES ARMES

Cette procédure se déroule en trois étapes. En premier lieu, vous devez sélectionner l'arme à utiliser au moyen des touches <CRSR> ou, si vous servez de la manette de jeu, avec <J1L> ou <J1R>. Un petit curseur de sélection d'arme apparaît alors sur l'écran et se déplace vers la gauche ou la droite sur les jauges 'd'état d'arme' au base et au centre de l'écran de vol normal. Ces jauges sont les suivantes:

R	Fusées, de type bombardement	non guidées
G	Nacelles de type mitrailleuse	non guidées
C	Canon Oerlikon 20mm	non guidé
W	Missile HOT anti-char	radio guidé
H	Missile anti-avion Sidewinder	thermique
M	Mines suspendues pour largage aérien	larguées

Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois. Le système actif est celui sous lequel est positionné le curseur de SELECTION D'ARME. Pour tirer, frappez la barre d'espacement ou <J2F> à la manette de jeu. Les missiles thermiques ne sont pas efficaces à longue distance, à angle obtus ou contre les avions à réaction extrêmement rapides. Les mines larguées sont signalées sur la carte de renseignement et sont efficaces contre tous les véhicules ennemis. Il peut y avoir jusqu'à soixante carrés minés à la fois sur la carte de renseignement. A NOTER que les mines ne peuvent être larguées que lorsque la carte de renseignement est affichée. Un carré miné est efficace contre deux véhicules ennemis, après quoi il perd son pouvoir et disparaît de la carte de renseignement.

Quelle que soit l'arme choisie, frappez <ESPACE> ou <J2F> une première fois pour activer le curseur d'attaque infra-rouge. Les armes non guidées suivent la direction de l'hélicoptère. Il n'est donc pas nécessaire de viser au moyen des contrôles de vol avant de tirer en appuyant une second fois sur <ESPACE> ou sur <J2F>. Le missile HOT est un missile radioguidé suivant une trajectoire indépendante de celle de l'hélicoptère. Dès que vous le lancez en frappant une second fois <ESPACE> ou <J2F>, vous pouvez le guider au moyen des touches de contrôle de vol sans affecter pour autant la trajectoire de vol. Vous avez donc moins de chance de vous écraser contre le flanc d'une montagne.

SCORE

Avion à réaction	1 000
Base/station de radio ennemie	1 000
Hélicoptère	750
Char	400
Site de canon	350
Camion et lance-missile	250
Bâtiment aux mains de l'ennemi	100

COMBAT LYNX – règles du jeu pour Amstrad

COMMANDES

Les mots ou chiffres entourés de chevrons, tels que <ENTER>, représentent des touches du clavier Amstrad. Leur rôle est indiqué en majuscules, ex.: ACCELERER. La manette de jeu connectée à l'ordinateur est représentée par <J1>, tandis que la seconde manette connectée à la première est représentée par <J2>. La position des manettes de jeu est représentée par <J1U> (manette 1 vers le haut), <J1> haut (manette 1 vers le haut), <J2F>, <J1F>, <J1> droite, etc.

EN VOL

<COPY>	<J2U>	POUR ACCELERER
	<J2D>	POUR RALENTIR
<TOUCHES FLECHEES>	<J1U,D,R,L>	VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE ET LA GAUCHE

CARTE DE RENSEIGNEMENT

<M>	<J2F>	CARTE (ACTIVEE/DESACTIVEE)
<TOUCHES FLECHEES>	<J1U,D,R,L>	VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE ET LA GAUCHE
<ESPACE>	<J2F>	POUR ACCELERER LE MOUVEMENT DE LA CARTE

ARMEMENT DU LYNX

Atterrissage à la base		DEBUT DU CHARGEMENT DU LYNX
<+>	<J1U>	AUGMENTATION DE LA CHARGE
<->	<J2D>	REDUCTION DE LA CHARGE
<ENTER>	<J1R ou L>	POUR ACCEDER AU TYPE D'ARME SUIVANT
<ESPACE>	<J1F>	POUR QUITTER LES ECRANS D'ARMEMENT

UTILISATION DES ARMES

<X> et <Z>	<J2R ou L>	SELECTION D'ARME
<ESPACE>	<J1F>	WISEURS ACTIVES (s'ils sont nécessaires)
<ESPACE>	<J1F>	POUR TIRER (une fois les viseurs activés)
<TOUCHES FLECHEES>	<J1U,D,R,L>	WISEURS VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE, LA GAUCHE

RENSEIGNEMENT SUR LES BASES

<TOUCHES 1 à 6>	BASES 1 à 6 (clavier numérique uniquement)
-----------------	--

CONTROLS GENERAUX

<S>	EFFETS SONORES (activée/désactivée)
<P>	SUSPENSION DE LA PARTIE (activée/désactivée)
<K>	TOUCHES UNIQUEMENT
<J>	MANETTE DE JEU + TOUCHES
<D>	DOUBLE MANETTE + TOUCHES
<S>	SAUVEGARDE DU TABLEAU DES SCORES (sur cassette vierge)
<L>	CHARGEMENT DU TABLEAU DES SCORES (à partir d'une cassette)
<TOUCHES 1 A 4>	NIVEAU DE DIFFICULTE (4 étant le plus difficile)

VOTRE MISSION

Vous disposez de trois à six bases ayant besoin de votre protection aérienne et de celle de vos troupes, selon le niveau de difficulté sélectionné. La base 1 possède une réserve illimitée de carburant et d'armes et peut en outre revitaliser immédiatement les troupes blessées par votre hélicoptère. Toutes les bases possèdent au départ 30 soldats entièrement équipés. Les bases 2 à 6 ont également une réserve d'armes et de carburant illimitée. Les véhicules alliés patrouillant le champ de bataille ne sont pas placés sous votre contrôle. Vous vous occupez uniquement de la protection aérienne alliée. Les véhicules ennemis convergent progressivement vers vos bases à moins d'être interceptés par les véhicules alliés (ces combats indépendants sont parfois visibles sur la carte de renseignement ou l'écran de bataille), par des mines que vous larguez ou par les autres armes de votre hélicoptère COMBAT LYNX. Vous pouvez attaquer tous les avions qui apparaissent, ainsi que toutes les cibles qui ne sont pas encerclées sur la carte de renseignement (les cercles signalent des cibles alliées). Vos bases peuvent être détruites instantanément lorsqu'elles sont attaquées directement par les chars ennemis, ou subir des dégâts dans les attaques moins sérieuses. Seule les attaques directes peuvent détruire la base 1 qui n'est pas affectée par les autres attaques. Si vous n'empêchez pas les forces ennemies d'attaquer la base 1, elles finiront par le faire. Vous risquez alors de perdre très vite la partie. Lorsque vous perdez vos trois 'vies', le jeu reprend à zéro sur un nouveau champ de bataille.

ARMEMENT DE L'HELICOPTERE

A chaque fois que vous atterrissez dans une base, vous accédez à une série d'écrans vous permettant de sélectionner les armes et les troupes qui seront transportées à la prochaine sortie. Au début du jeu, l'hélicoptère survole la base 1. Pour accéder aux écrans d'armement, vous devez donc appuyer légèrement sur la touche 'BAS' pour atterrir. Le premier écran d'armement vous permet de sélectionner des soldats armés. A chaque fois que vous frappez la touche <+>, un soldat supplémentaire est ajouté à la charge transportée. Le poids total augmente en conséquence jusqu'à ce que vous atteigniez le maximum permis.

Pour réduire la charge, frappez la touche <-> qui supprime un soldat à chaque pression. Une fois satisfait du résultat, frappez <ENTER> pour passer à l'écran d'armement suivant concernant les soldats blessés. Comme aucun soldat n'est blessé dans la base 1, frappez une nouvelle fois <ENTER> pour passer à l'écran suivant. A noter que vous lorsque vous augmentez le nombre d'armes transportées, vous réduisez automatiquement la quantité de carburant et il se peut que vous n'arriviez pas à atteindre les autres bases. Pour quitter les écrans d'armement, frappez la <BARRE D'ESPACEMENT>. Dans se jeu, vous transportez plus d'armes qu'il ne serait possible en réalité.

CARTE

Vous pouvez consulter la carte de renseignement à tout instant en frappant la touche <M>. Pour revenir à l'écran de vol normal, appuyez une seconde fois sur cette touche. La carte illustre le terrain de bataille en relief, les véhicules et les bases étant représentés par des symboles noirs. Pour vous déplacer sur la carte, servez-vous des touches du curseur. En maintenant la <BARRE D'ESPACEMENT> enfoncée en même temps, vous accélérez le mouvement. Les véhicules alliés sont représentés par des symboles encerclés, évitez de les détruire! Les symboles suivants sont utilisés:

T	Char
H	Base
H renversé	Camion
Y à l'envers	Site de canon
X	Hélicoptère
-	Avion à réaction
CARRE NOIR CLIGNOTANT	Zone minée
SYMBOLE ENCERCLE	Base/véhicule allié

Les coordonnées d'un point sur la carte de renseignement peuvent être calculées à partir du nord sur le côté de la carte et de l'est au-dessous ou au-dessus de la carte. Dès que vous désactivez la carte, elle met à jour la position du LYNX. Vous pouvez prendre note des coordonnées de votre position et changer de direction pour prendre contact avec le dernier véhicule observé sur la carte. Notez que vous ne pouvez contrôler ni le cap ni la hauteur du LYNX lorsque vous consultez la carte.

RAPPORTS DE BASE ET MESSAGES

Frappes les touches <1> à <6> (du clavier numérique) pour obtenir un rapport sur la position et le personnel. Si aucun autre message ne s'affiche, la liste des armes et du carburant disponibles à la base apparaît. Vous recevrez de temps à autre d'autres messages vous prévenant, par exemple, d'une attaque sur une base quelconque.

CONTROLES DE VOL

L'hélicoptère est vu de l'arrière. Il peut voler tout droit (en avant ou en arrière) et à un angle allant jusqu'à 45 degrés à droite ou à gauche des quatre points du compas (N.S.E.O.). Lorsque cet angle dépasse 45 degrés, la direction de vue passe d'un point du compas à un autre (du nord à l'ouest par exemple). Cette procédure risque de mener à une certaine confusion au départ, particulièrement lorsque vous voyez l'hélicoptère de la droite en direction nord et de la gauche en passant à la direction ouest. Pour connaître votre direction de vol, jetez un coup d'œil au compas et aux coordonnées de vol. Au bas de l'écran de vol normal se trouvent trois jauges annotées 'T' pour la température du moteur, 'S' pour la vitesse (avant et arrière) et 'F' pour le carburant. A l'atterrissage, vous devez vous servir de la carte de renseignement pour vérifier que vous trouvez bien au-dessus de la base, de la jauge de vitesse pour vérifier que vous survolez la base ou que vous avancez très lentement, et de la jauge d'altitude pour vérifier que vous atterrissez tout doucement.

UTILISATION DES ARMES

Cette procédure se déroule en deux ou trois étapes. En premier lieu, vous devez sélectionner l'arme à utiliser au moyen des touches <X> ou <Z>. Un petit rectangle blanc apparaît alors sur l'écran et se déplace vers la gauche ou la droite sur les six armes suivantes:

R	Fusées, de type bombardement	non guidées
G	Nacelles de type mitrailleuse	non guidées
C	Canon Oerlikon 20mm	non guidé
T	Missile HOT anti-char	radio guidé
A	Missile anti-avion Sidewinder	thermique
M	Mines suspendues pour largage aérien	larguées

Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois. Le système actif est celui situé au-dessous du rectangle blanc. Pour lancer une mine ou un missile thermique, il vous suffit de frapper une seule fois la <BARRE D'ESPACEMENT>. Les mines larguées sont signalées sur la carte de renseignement et sont efficaces contre tous les véhicules ennemis. Il peut y avoir jusqu'à soixante carrés minés à la fois sur la carte de renseignement. Un carré miné est efficace contre deux véhicules ennemis, après quoi vous recevez un message vous prévenant que le champ de mine a joué son rôle et qu'il est maintenant désactivé. Les armes non guidées tirent dans la direction suivie par l'hélicoptère. Vous devez les pointer en frappant <BARRE D'ESPACEMENT> avant de tirer. Evisant, vous changez la hauteur et l'angle de votre trajectoire. En revanche, les missiles radio-guidés HOT se contrôlent au moyen des touches fléchées sans affecter le LYNX. Frappez la <BARRE D'ESPACEMENT> une seconde fois pour tirer avec toutes les armes ayant besoin de viseurs. Ces derniers sont désactivés automatiquement dès que vous cessez de frapper les touches. N'oubliez pas que l'ennemi riposte! Ne restez surtout pas trainer.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le niveau de difficulté détermine le nombre de bases à défendre (trois bases au niveau 1 contre six au niveau 4), le nombre total de véhicules ennemis (proportionnel au nombre de bases) et la consommation de carburant. Plus vous volez haut, et plus les missiles ennemis deviennent dangereux. Les véhicules ennemis ne lancent des missiles que lorsque vous trouvez devant eux, c'est pourquoi il est conseillé de les attaquer par l'arrière. Les sites de canon ennemis lancent des missiles dans toutes les directions.

SCORE

Votre niveau d'efficacité sur le tableau des scores est déterminé en fonction du nombre de bases, de troupes et de véhicules alliés perdus, de la quantité de munitions utilisée et du nombre de cibles touchées. Vous marquez également des points en détruisant des véhicules ennemis.

Avion à réaction	300
Hélicoptère	250
Char	500
Camion	400
Site de canon	1 000

COMBAT LYNX – règles du jeu pour Spectrum

DEMARRAGE

Une fois le jeu chargé en mémoire, sélectionnez le niveau de difficulté en frappant une touche 1 à 4 (4 étant le plus difficile) pour commencer le jeu.

EN VOL

3 POUR ACCELERER
4 POUR RALENTIR
TOUCHES FLECHES (c.à.d 7,6,8,5 ou manette 1) VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE ET LA GAUCHE

SUR LA CARTE

M ACTIVE/DESACTIVE LA CARTE
TOUCHES FLECHES (c.à.d 7,6,8,5 ou manette 1) DEPLACENT LA CARTE VERS LE HAUT, LE BAS, LA DROITE ET LA GAUCHE
O (en même temps qu'une touche fléchée) DEPLACE PLUS RAPIDEMENT LA CARTE

ARMEMENT DU LYNX

6 (c.à.d VERS LE BAS pour atterrir) DEBUT DU CHARGEMENT

+ AUGMENTE LA CHARGE
- REDUIT LA CHARGE
ENTER ARME SUIVANTE
ESPACE FIN DU CHARGEMENT

UTILISATION DES ARMES

2 ou 9 SELECTION DES ARMES
0 (ou BOUTON DE TIR) POUR TIRER
ENTER VISEURS (activés/désactivés)
TOUCHES FLECHES (c.à.d 7,6,8,5 ou manette 1) POUR VISER VERS LE HAUT, VERS LE BAS, VERS LA DROITE, VERS LA GAUCHE

INFORMATION SUR LES BASES

1 (lorsque l'écran micro clignote) RECEPTION DE MESSAGE
CAPS + Q,W,E,R,T ou P POSITION DE BASE 1,2,3,4,5 ou 0
SYMB + Q,W,E,R,T ou P PERSONNEL A LA BASE 1,2,3,4,5 ou 0

COMMANDES GENERALES

S EFFETS SONORES (activés/désactivés)
H SUSPENSION DE LA PARTIE (activée/désactivée)
1 à 4 (Démarrent le jeu) SELECTION DU NIVEAU DE DIFFICULTE (4 étant le plus difficile)

RECONFIGURATION OU CHANGEMENT DES TOUCHES

Frappez K avant de sélectionner le niveau de difficulté. Des commandes s'affichent une à une sur l'écran (Exemple: UP) sous les en-têtes (ex.: LYNX CONTROL). Frappez la touche que vous souhaitez utiliser après chacune d'entre elles ou manœuvrez la manette de jeu à utiliser pour la commande. NB: pour les trois derniers messages, la commande BASE MANNING (personnel de la base) est généralement exécutée par SYMBOL SHIFT, BASE POSITION (position de la base) par CAPS SHIFT et BASE NUMBER (numéro de la base) par n'importe quelle touche de la rangée QWERTY (c'est-à-dire que vous sélectionnez une rangée au lieu d'une touche). Si vous commettez une erreur, reprenez la procédure au tout début.

SAUVEGARDE D'UNE CONFIGURATION DE TOUCHES ET D'UN TABLEAU DES SCORES

Pour sauvegarder une configuration de touches, introduisez une cassette vierge dans le magnétophone (et prenez note du chiffre indiqué sur le compteur ou de la position de la bande) puis frappez D lorsque le tableau des scores est affiché. Enfoncez la touche de lecture du magnétophone. Vous pouvez également sauvegarder le tableau des scores en frappant S. Pour les recharger en mémoire par la suite, rembobinez la cassette jusqu'au même endroit et frappez L lorsque le tableau des scores est affiché. Enfoncez la touche de lecture du magnétophone.

MANETTES DE JEU PROTEK et INTERFACE 2

Si vous utilisez une seule manette de jeu, cette dernière correspond automatiquement aux TOUCHES FLECHES et à 0 (c.à.d. 5,6,7,8 et TIR). Pour changer cette configuration ou utiliser deux manettes, sélectionnez l'option REDEFINE KEYS et manœuvrez la/les manette(s) de jeu en réponse aux messages.

MANETTE DE JEU KEMPSTON

Arrêtez la bande DES que le jeu est chargé en mémoire (avant que l'hélice de l'hélicoptère ne se mette en marche). Une fois le tableau des scores affiché, frappez L et enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Dès que le tableau des scores réapparaît, arrêtez IMMEDIATEMENT la cassette. Les commandes au clavier restent les mêmes, mais vous pouvez maintenant vous servir de la manette de jeu au lieu des TOUCHES FLECHES et de TIR. En vol, vous ACCELERER et vous RALENTISSEZ en manœuvrant la manette vers le HAUT et le BAS, sauf si vous avez frappé L une seconde fois pour charger la configuration suivante de la bande (nous recommandons la première).

VOTRE MISSION

Au début de chaque mission, vous survolez la base 0. Vous disposez de trois à six bases ayant besoin de votre protection aérienne et de celle de vos troupes, selon le niveau de difficulté sélectionné. La base 0 possède une réserve illimitée de carburant et d'armes et peut en outre revitaliser immédiatement les troupes blessées ramenées par votre hélicoptère. Toutes les bases possèdent au départ 30 soldats entièrement équipés. Les bases 1 à 5 ont également une réserve d'armes et de carburant illimitée. Les véhicules alliés patrouillant le champ de bataille ne sont pas placés sous votre contrôle. Vous vous occupez uniquement de la protection aérienne alliée. Les véhicules ennemis convergent progressivement vers vos bases à moins d'être interceptés par les véhicules alliés, par des mines que vous larguez ou par les autres armes de votre hélicoptère COMBAT LYNX. Vous pouvez attaquer tous les avions qui apparaissent, ainsi que toutes les cibles qui ne sont pas encerclées sur la carte de renseignement (les cercles signalent des cibles alliées). Vos bases peuvent être détruites instantanément lorsqu'elles sont attaquées directement par les chars ennemis, ou subir des dégâts dans les attaques moins sérieuses. Seules les attaques directes peuvent détruire la base 0 qui n'est pas affectée par les autres attaques. Si vous n'empêchez pas les forces ennemies d'attaquer la base 0, elles finiront par le faire. Vous risquez alors de perdre très vite la partie. Lorsque vous perdez vos trois 'vies', le jeu reprend à zéro sur un nouveau champ de bataille.

TACTIQUES RECOMMANDEES

Au début de la partie, l'ennemi vous laisse une ou deux minutes de répit avant de vous attaquer. Mettez ce moment de répit à profit pour encercler de mines la base 0 (et les autres si vous en avez le temps). Attaquez les véhicules ennemis par derrière et ne les laissez surtout pas atteindre votre base. Évitez les sites de canon. Volez assez bas pour éviter les missiles ennemis. Remplacez les troupes blessées par des fraîches.

ARMEMENT DE L'HELICOPTERE

A chaque fois que vous atterrissez dans une base, vous accédez à une série d'écrans vous permettant de sélectionner la quantité de carburant, les armes et les troupes transportées à la prochaine sortie. Au début du jeu, l'hélicoptère survole la base 0. Pour accéder aux écrans d'armement, vous devez donc appuyer légèrement sur la touche 'BAS' pour atterrir. Le premier écran d'armement vous permet de sélectionner vos troupes. A chaque fois que vous frappez la touche +, un soldat supplémentaire est ajouté à la charge transportée. Le poids total augmente en conséquence jusqu'à ce que vous atteigniez le maximum permis. Pour réduire la charge, frappez la touche '-' qui supprime un soldat à chaque pression. Une fois satisfait du résultat, frappez ENTER pour passer à l'écran suivant. A noter que lorsque vous augmentez le nombre d'armes transportées, vous réduisez automatiquement la quantité de carburant. Il se peut que vous n'arriviez pas à atteindre les autres bases. Pour quitter les écrans d'armement, frappez la barre d'ESPACEMENT. Dans ce jeu, vous transportez plus d'armes qu'il ne serait possible en réalité.

CARTE DE RENSEIGNEMENT

Vous pouvez consulter la carte de renseignement à tout instant en frappant la touche M. Pour revenir à l'écran de vol normal, appuyez une seconde fois sur cette touche. La carte illustre le terrain de bataille en relief, les véhicules et les bases étant représentés par des symboles noirs. Pour vous déplacer sur la carte, servez-vous des touches FLECHES. En maintenant la touche 0 ou de TIR enfoncée en même temps, vous accélérez le mouvement. Les véhicules alliés sont représentés par des symboles encerclés, évitez de les détruire! Les symboles suivants sont utilisés:

T	Char
H	Base
H renversé	Camion
Y à l'envers	Site de canon
X-	Hélicoptère
-	Avion à réaction
CARRE NOIR CLIGNOTANT	Zone minée
SYMBOLE ENCERCLE	Base/véhicule allié

Les coordonnées d'un point sur la carte de renseignement peuvent être calculées à partir du nord sur le côté de la carte et de l'est au-dessous ou au-dessus de la carte. Dès que vous désactivez la carte, elle met à jour la position du LYNX. Vous pouvez prendre note des coordonnées de votre position et changer de direction pour prendre contact avec le dernier véhicule observé sur la carte.

RAPPORTS DE BASE ET MESSAGES

Frappez la touche 1 dès que vous êtes prêt à recevoir un message sur l'écran micro clignotant. Appuyez sur CAPS SHIFT et Q, etc. pour obtenir les coordonnées de la base 1, etc. (Note: les touches Q, W, E, R, T et P représentent respectivement les bases 1, 2, 3, 4, 5 et 0) ou SYMBOL SHIFT et Q, etc. pour connaître le nombre de soldats en service. Les troupes blessées doivent être ramenées à la base 0 pour reprendre immédiatement leur service.

CONTROLES DE VOL

L'hélicoptère est vu de l'arrière. Il peut voler tout droit (en avant ou en arrière) et à un angle allant jusqu'à 45 degrés à droite ou à gauche des quatre points du compas (N.S.E.O.). Lorsque cet angle dépasse 45 degrés, la direction de vue passe d'un point du compas à un autre (du nord à l'ouest par exemple). Cette procédure risque de mener à une certaine confusion au départ, particulièrement lorsque vous voyez l'hélicoptère de la droite en direction nord et de la gauche en passant à la direction ouest. Pour connaître votre direction de vol, jetez un coup d'oeil au compas et aux coordonnées de vol. Au bas de l'écran de vol normal se trouvent trois jauges annotées 'T' pour la température du moteur (ne le laissez pas surchauffer), 'S' pour la vitesse (avant et arrière) et 'F' pour le carburant (veillez à ne pas en manquer). A l'atterrissage, vous devez vous servir de la carte de renseignement ou des coordonnées pour vérifier que vous trouvez bien au-dessus de la base et de la jauge de vitesse pour vérifier que vous survolez la base. Il ne vous reste ensuite plus qu'à atterrir tout doucement.

UTILISATION DES ARMES

Cette procédure se déroule en deux ou trois étapes. En premier lieu, vous devez sélectionner l'arme à utiliser au moyen des touches 2 à 9. Un petit marqueur apparaît alors sur l'écran et se déplace vers la gauche ou la droite sur les armes suivantes:

R	Fusées, de type bombardement	non guidées
G	Nacelles de type mitrailleuse	non guidées
C	Canon Oerlikon 20mm	non guidé
T	Missile HOT anti-char	radio guidé
A	Missile anti-avion Sidewinder	thermique
M	Mines suspendues pour largage aérien	larguées

Vous ne pouvez utiliser qu'une arme à la fois. Le système actif est celui indiqué par le marqueur. Pour lancer une mine ou un missile thermique, il vous suffit de frapper 0 ou d'appuyer sur le bouton de tir. Les mines larguées sont signalées sur la carte de renseignement et sont efficaces contre tous les véhicules ennemis. Il peut y avoir jusqu'à soixante carrés minés à la fois sur la carte de renseignement. Un carré miné est efficace contre deux véhicules ennemis, après quoi vous recevez un message vous prévenant que le champ de mine a joué son rôle et qu'il est maintenant désactivé. Les armes non guidées (mitrailleuses, canons et fusées) tirent dans la direction suivie par l'hélicoptère. Vous devez les pointer en frappant ENTER avant de tirer. Attention – en pointant, vous allez changer la hauteur et l'angle de votre trajectoire. En revanche, les missiles radio-guidés HOT se contrôlent au moyen des touches fléchées sans affecter le LYNX. Frappez ENTER une seconde fois pour désactiver les viseurs et reprendre le contrôle de vol normal.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Le niveau de difficulté affect le nombre de bases que vous devez défendre (trois bases au niveau 1 contre six au niveau 4), le nombre total de véhicules ennemis (proportionnel au nombre de bases) et la consommation de carburant.

SCORE

Avion à réaction	300
Hélicoptère	250
Char	500
Camion	400
Site de canon	1 000



TURBO ESPRIT – toutes versions

EXPOSE DE MISSION

Un véhicule de ravitaillement blindé transporte de la drogue jusqu'au centre de la ville. Tour à tour, quatre véhicules de livraison passent prendre la marchandise pour la cacher. Le véhicule blindé quitte ensuite la ville. Vous avez pour mission d'arrêter les véhicules ayant pris livraison de la marchandise avant qu'elles n'aient le temps de la cacher. Vous devez également arrêter le véhicule blindé qui leur a fourni la drogue avant qu'il ne quitte la ville. vous marquez des points supplémentaires en attrapant les trafiquants en vie plutôt qu'en les abattant. Votre véhicule est une Lotus Turbo Esprit capable d'atteindre les 150 miles/heure. Vous perdez des points en blessant le public. Vous devez respecter les feux aux carrefours (bien que les trafiquants les ignorent bien souvent), ainsi que les passages/piétons. Evitez également les travaux.

DEMARRAGE

Une fois le jeu chargé en mémoire, vous devez choisir la ville dans laquelle la partie va se dérouler parmi les quatre proposées. Ceci fait, vous ne pouvez en changer qu'en rechargeant entièrement le jeu. un MENU D'OPTIONS s'affiche sur l'écran. Sélectionnez 'PLAY' ou 'PRACTICE' pour jouer ou pour vous entraîner.

CONTROLES STANDARD

S	Manette de jeu vers le haut	Pour accélérer
A	Manette de jeu vers le bas	Pour ralentir
J	Manette de jeu vers la gauche	Pour passer dans la file de gauche
J+K	Manette de jeu vers la gauche + bouton de tir	Pour tourner à gauche (90 degrés)
L	Manette de jeu vers la droite	Pour passer dans la file de droite
L+K	Manette de jeu vers la droite + bouton de tir	Pour tourner à droite (90 degrés)
K	Bouton de tir	Pour tirer
M		Plan activé/désactivé
T		Pour terminer la partie et la reprendre

Note: les touches supérieure, inférieure, gauche et droite déplacent également la carte.

MANOEUVRES

Les touches 'J' et 'L' ou 'gauche/droite' vous permettent de changer de file (à condition de rouler). Pour tourner, vous devez appuyer en même temps sur 'K' ou sur le bouton de tir. Vous pouvez faire demi-tour en frappant 'A' pour passer en marche arrière et appuyer ensuite sur J+K ou J+L pour tourner. La voiture refuse de tourner si elle ne roule pas.

TACTIQUES RECOMMANDEES

Consultez le plan de la ville. Rendez-vous au centre (c'est-à-dire au point central nord/sud et est/ouest) en conduisant prudemment, gardez-vous, affichez le plan et attendez les voitures des trafiquants. La voiture faisant le tour du bloc est le véhicule de ravitaillement. Lorsque le message 'Drugs exchanged' apparaît, vérifiez la direction empruntée par la voiture de livraison et lancez-vous à sa poursuite. Ne vous arrêtez pas aux croisements. A coups de pare-chocs, forcez-la à se soumettre puis faites-en autant pour la suivante.

ECRAN

Votre voiture (rouge) est affichée sur l'écran. Au début du jeu, elle se trouve dans la file centrale. Au bas et à gauche de l'écran se trouvent les points de pénalité qui vous sont attribués en cas d'accident avec d'autres voitures, ou pour avoir écrasé d'innocents piétons. A côté se trouve votre score. Vous marquez des points en arrêtant les trafiquants de drogue. Au-dessous s'affiche parfois un message du quartier général.

OPTION D'ENTRAINEMENT

Sélectionnez 'Practice' dans le MENU DES OPTIONS pour vous entraîner. Dans ce cas, il n'y a pas de trafiquants ni de voitures essayant de vous arrêter. Par contre votre revolver fonctionne, alors faites attention.

VOITURES

Dans ce jeu, les voitures sont bleues ou jaunes, excepté celles des trafiquants de drogue:

VOITURES ROUGES	Voitures de livraison (4 au total)
VOITURES NOIRES	Voiture blindée de ravitaillement (1 au total)
VOITURES BLANCHES	Voitures essayant de vous arrêter et de vous abattre (note: magenta sur Amstrad)

PLAN

Le plan (activé par la touche M) vous signale votre position (par des petits cercles clignotants représentant votre voiture et celles des trafiquants. Au départ, votre voiture est affichée au centre). Les petites pompes à essence représentent des stations-service, tandis que quatre points à un carrefour signalent des feux. Les flèches le long des rues indiquent qu'il s'agit de rues à sens unique. Servez-vous des touches supérieure, inférieure, droite, gauche pour explorer la ville sur la carte.

NOMS DE RUE

Les noms de rue indiquent leur position. Ainsi donc, 'E:9' représente la neuvième rue d'est en ouest, et 'N:7' représente la septième rue du nord au sud. Vous recevez aussi des messages du quartier général, par exemple 'Armoured car seen on E:9'. Vous pouvez alors activer la carte, vérifier votre position, puis passer à E:9 pour voir à quel endroit la voiture blindée a été repérée avant d'essayer de l'intercepter.

MESSAGES

Au début du jeu, le quartier général vous informe qu'un véhicule blindé a été repéré et qu'il se rend autre centre ville (message: Armoured car seen on E:9). Quatre voitures de livraison pénètrent ensuite dans la ville l'une après l'autre (message: Drug car seen on E:9) et se garent près du centre. Le véhicule blindé va rejoindre la voiture de livraison en stationnement, lui remet une partie de la marchandise (message: Drugs exchanged) et continue ensuite à rouler au centre. La voiture de livraison essaie ensuite d'atteindre sa cachette particulière après quoi elle ne peut être retrouvée (message: Drug car in hiding). Une fois que la quatrième voiture de livraison a obtenu sa marchandise (message: armoured car running), le véhicule blindé quitte la ville (message: armoured car escaped).

INTERCEPTION DES VOITURES DES TRAFIQUANTS

Vous pouvez arrêter les voitures des trafiquants au revolver, mais pas le véhicule blindé. Il suffit pour cela de se placer derrière elles et de tirer. Vous marquez cependant plus de points en forçant les trafiquants à s'arrêter à coups de pare-chocs à l'arrière lorsque vous les poursuivez, au lieu de les tuer. (Cette technique n'a aucun effet lorsque la voiture des trafiquants est coincée dans un embouteillage, sinon le jeu deviendrait top facile). Une fois que vous avez infligé suffisamment de coups de pare-chocs (plus de quatre), la voiture des trafiquants s'arrête et se rend (message: Drug car surrenders). Vous devez alors la laisser aux soins de la police et poursuivre votre mission. Les trafiquants ne s'arrêtent pas aux feux rouges, alors prenez garde.

Vous pouvez arrêter le véhicule blindé à tout instant mais, dans ce cas, les voitures de livraison n'essaient pas de passer prendre la marchandise et votre score en souffre. Vous devez obligatoirement arrêter ce véhicule à coups de pare-chocs dans la mesure où il est blindé. Il est possible d'intercepter les voitures de livraison avant qu'elles ne s'emparent de la marchandise mais vous marquez là encore moins de points. Notez que les trafiquants se rendent automatiquement lorsqu'ils sont coincés dans un cul-de-sac.

Les trafiquants connaissent votre position. Si vous passez une voiture de livraison attendant sa marchandise, elle s'enfuit. Vous devez donc patienter à une certaine distance (consultez le plan) jusqu'à ce que l'échange ait eu lieu.

VOITURES ENNEMIES

Les trafiquants disposent d'un certain nombre de voitures qui ont pour mission de vous neutraliser. Elles roulent extrêmement vite et si elles arrivent à vous doubler à droite, leur passager vous abat (message: Bang!). Dans ce cas (message: Lotus incapacitated), votre voiture fait une embardée et c'est l'accident. Vous pouvez marquer des points supplémentaires en tirant sur ces voitures, ou en leur infligeant des coups de pare-chocs.

ESSENCE, STATIONS-SERVICE ET VOITURES NEUVES

Gardez l'oeil sur la jauge de carburant. Si le contenu de votre réservoir s'épuise, rendez-vous dans une station-service et gardez-vous SUR LE TROTTOIR. Si n'avez pas assez d'essence pour arriver au garage, vous devez 'abandonner' votre voiture. Vous avez le droit à quatre Lotus par partie. A chaque fois qu'une d'entre elles est détruite par les trafiquants, en cas d'accident ou de panne d'essence, vous obtenez automatiquement une voiture de rechange. Une fois que vous avez utilisé les quatre Lotus, la partie se termine.

Il arrive parfois qu'une balle perdue vienne se loger dans votre radiateur (message: Engine fault), auquel cas vous devez trouver un garage rapidement (et vous garer sur le trottoir, comme pour faire le plein d'essence) (message: Engine repaired). Vérifiez que le moteur ne surchauffe pas (message: Engine over-heating) avant d'atteindre le garage (message: Engine seized) et ne soyez pas surpris s'il commence à faire des ratés.

NIVEAUX DE DIFFICULTE

Il existe quatre niveaux de difficulté que vous sélectionnez dans le menu des options, le plus facile étant le niveau 1. Le niveau choisi affecte la vitesse des voitures et le nombre de coups de pare-chocs nécessaire pour obliger les trafiquants à se rendre.



THANATOS – toutes versions

COMMANDES

A	Manette de jeu vers le HAUT	POUR REMONTER (ou pour viser vers le haut en crachant des flammes)
Z	Manette de jeu vers le BAS	POUR DESCENDRE (ou pour viser vers le bas en crachant des flammes)
M	Manette de jeu vers la DROITE	POUR ACCELERER vers la droite (ou ralentir vers la gauche)
N	Manette de jeu vers la GAUCHE	POUR RALENTIR vers la gauche (ou accélérer vers la droite)
ESPACE	Bourton de tir de la manette	POUR CRACHER DES FLAMMES (ou laisser tomber un objet)

Note: pour faire tourner le dragon, appuyez simultanément sur la barre d'espacement et la touche de ralentissement.

LE NIVEAU 1 est le plus facile

Le dragon ne peut s'envoler qu'une fois en mouvement.

DEMARRAGE RAPIDE

Envolez-vous et mettez le cap sur un château. Posez-vous et rendez-vous à l'entrée. Vous devez ensuite brûler la barrière en crachant des flammes à courte distance. Si vous manquez de flammes, faites demi-tour pour aller manger la sorcière attachée à deux pieux. Prenez garde au chevalier qui essaie de se débarrasser de vous en maniant la lance. Vous devez le faire tomber de son cheval en vous servant de vos griffes. En dévorant la sorcière, vous refaites le plein d'énergie. Votre niveau d'énergie est indiqué par le verre affiché au coin supérieur droit de l'écran. Dans le premier château, posez-vous à proximité de la demoiselle pour lui permettre de monter sur votre cou, puis envolez-vous pour vous rendre au château suivant. Une fois que vous avez repéré le livre de magie, posez-vous. La demoiselle s'empare du livre de magie. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre au dernier château qui contient le chaudron dans lequel la demoiselle pourra lancer un sort.

CONSEILS GENERAUX

Pour vous emparer des soldats, survolez-les et touchez-les de vos griffes ouvertes. Vous pouvez ensuite les emporter très haut et les laisser tomber. Vous avez également la possibilité de brûler les objets au premier-plan en crachant des flammes. Lorsque vous êtes attaqué par des chevaliers, dragons, rochers, etc., votre cœur se met à battre plus rapidement. Il finit par virer au bleu juste avant que vous ne périissiez. Pour ralentir vos battements de cœur, posez-vous et tenez-vous tranquille ou marchez lentement sans vous laisser attaquer. Pour gagner la partie, vous devez transporter la demoiselle jusqu'au chaudron.



BOMBJACK II – toutes versions

Prenez garde car Jack est de retour! Notre superhéros refait son apparition dans une nouvelle aventure comique de type tactique. Armé et redoutable, il prêt à se jeter au combat. Servez-vous de la touche poignard pour vous frayer un chemin dans la fosse de lave infestée de reptiles et atteindre les espaces extérieurs.

Serez-vous capable d'y parvenir? Possédez-vous l'agilité mentale pour déjouer l'ennemi et ramasser les trésors dans 40 décors diaboliquement compliqués? Ramassez-les dans le bon ordre pour obtenir un 'Jack' de bonus.

COMMANDES

Spectrum

Vers le haut	- Q
Vers le bas	- A
Vers la gauche	- N
Vers la droite	- M
Pour poignarder	- X

Manettes de jeu
Kempston
Interface II
Cursor

Commodore 64/128

Vers le haut	- Q
Vers le bas	- A
Vers la gauche	- N
Vers la droite	- M
Pour poignarder	- X
Pour interrompre la partie	- Restore

Ou manette de jeu
connectée au
port 2

Amstrad/Schneider

Vers le haut	- Q
Vers le bas	- A
Vers la gauche	- N
Vers la droite	- M
Pour poignarder	- X

Ou manette de jeu

THE TEN PAK ANWEISUNGEN

LADANWEISUNGEN FÜR ALLE SPIELE

Spectrum 48K Cassette: LOAD ""
128K Cassette: LOAD "" in 48K Mode
+3 Diskette: DEN LOADER BENUTZEN. Dann das gewünschte Spiel aus dem Menü wählen.

Schneider Cassette: CTRL und ENTER
Diskette: | CPM eingeben, dann das Spiel aus dem Menü wählen

Commodore 64/128 Cassette: SHIFT und RUN/STOP
Diskette: LOAD "MENU",8,1



SABOTEUR – Anweisungen für Commodore 64/128

BEDIENUNG

WI	Joystick HOCH	HOCHKLETTERN wenn auf Leiter, oder
ZXH	Joystick RUNTER	KARATETRITT, wenn stehend
DI	Joystick nach RECHTS	RUNTERKLETTERN wenn auf Leiter, oder DUCKEN, wenn stehend
AJ	Joystick nach LINKS	NACH RECHTS GEHEN
SK	Joystick FEUER	NACH LINKS GEHEN

Objekt WERFEN/BENUTZEN/NEHMEN, oder ZUSCHLAGEN falls kein Objekt da

Anm. HOCH + RECHTS/LINKS ergibt SPRUNG.

Anm. Wenn Sie ein Objekt WERFEN, können Sie mit HOCH oder RUNTER zielen.

Anm. Drücken Sie WERFEN/BENUTZEN/NEHMEN, wenn ein Objekt im NEAR DISPLAY ist, und Sie HALTEN es kurz darauf in der Hand.

Anm. HOCH startet auch den Hubschrauber.

Anm. Schwierigkeitsgrad (Skill level) 1 ist am einfachsten.

STARTANWEISUNGEN

Gehen Sie ins Lagerhaus. Meiden Sie Hunde, Wächter und die an der Decke befestigten, kameragesteuerten Selbstschußanlagen. Gehen Sie rüber auf die andere Seite des Lagerhauses. Unter Umständen müssen Sie ein paar Computergeräte bedienen, um Türen zu öffnen (jedoch nicht bei Schwierigkeitsgrad 1). Gehen Sie runter in die Kanalisation. Auf Ihrem Weg sollten Sie versuchen, eine versteckte Zeitbombe zu finden und sie in die unterirdische Computerzentrale bringen. Benutzen Sie die zwei Mini-Züge, die die Kanalisation mit der Computerzentrale verbinden. Holen Sie die Computerdiskette (oder tauschen Sie sie gegen die Zeitbombe aus), und fliehen Sie in dem Hubschrauber, der oben auf dem Dach des Lagerhauses steht (Sie müssen an den Streben hochklettern und oben über die Querträger im obersten Stockwerk springen – haben Sie keine Angst, über den Bildschirmrand hinauszuspringen – [kleiner Wink mit dem Zaunpfahl]).

BILDSCHIRMINFORMATION

Das HELD DISPLAY zeigt Ihnen den Gegenstand, den Sie in der Hand haben und also werfen können. Manche Gegenstände, wie z.B. die Diskette und die Bombe, kann man nicht werfen, doch kann man jedes Objekt absetzen und später wieder aufnehmen. Wenn Sie WERFEN/BENUTZEN drücken, während dieses Display leer ist (oder die Diskette oder die Bombe enthält), werden Sie nur ZUSCHLAGEN.

Das NEAR DISPLAY zeigt nahegelegene Objekte, die Sie aufnehmen oder benutzen können. Wenn Sie NEHMEN drücken, während ein Gegenstand im NEAR DISPLAY ist, wird dies gegen Ihr HELD DISPLAY eingetauscht. Die einzige Ausnahme sind die Computergeräte, die Sie BENUTZEN können, um Türen auf- oder abzuschließen, wenn ein solches Gerät im NEAR DISPLAY erscheint. Wir möchten Sie darauf aufmerksam machen, daß nur einige der Computer Türen betätigen – die anderen haben andere Aufgaben, um die Sie sich nicht zu kümmern brauchen. Wenn Sie den Status einer Tür durch Benutzung des Computers verändern, wird das Gerät im HELD DISPLAY die Farbe wechseln (d.h. wenn Sie den Computer verlassen, wenn er rotviolett ist, haben Sie das Schloß verändert). Sie können KEIN „HELD“-OBJEKT WERFEN, wenn ein anderes Objekt im NEAR DISPLAY ist. Um die Zeitbombe einzustellen, müssen Sie sie gegen die Diskette eintauschen (am Aufbewahrungsort der Diskette).

Zu Anfang des Spieles wird das TIME DISPLAY anzeigen, wieviel Zeit Sie haben, um die Diskette zu holen (bevor die Disketteninformation auf alle außenliegenden Sicherheitsstellen übertragen wird, und Ihr Einsatz abgebrochen wird). Wenn Sie es schaffen, die Zeitbombe am Aufbewahrungsort der Diskette anzubringen, wird Ihnen das TIME DISPLAY dann zeigen, wieviel Zeit Sie noch haben, um zum Hubschrauber zu kommen und zu fliehen. Es ist nicht unbedingt notwendig, daß Sie vor Ihrer Flucht die Diskette holen oder die Zeitbombe einstellen, doch erhalten Sie einen dicken Bonus, wenn Sie es tun.

Der ROTE STRICH unter dem PAY DISPLAY zeigt Ihren Energiestand an. Er wird sinken, wenn Sie angeschossen werden, kämpfen, hinfallen oder gebissen werden; doch steigt er, wenn sie stehenbleiben. Ohne Energie sterben Sie.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Diese bestimmen die Position der Zeitbombe, die Sie bei höheren Graden weiter schleppen müssen (Anm.: Solange Sie beim selben Schwierigkeitsgrad bleiben, ist die Bombe immer am selben Ort.).

PUNKTE

Hund getötet	0	(kann man sich also sparen!)
Wächter mit Waffe getötet	100	
Wächter mit Schlag oder Tritt getötet	500	(wie ein Karateweltmeister!)
Diskette rechtzeitig holen	5000	
Zeitbombe gegen Diskette eintauschen	5000	
Flucht mit Hubschrauber	1000	(und irgendwann weiterkämpfen!)
Flucht mit Diskette (Bonus)	5000	
Flucht mit Diskette, Bombe eingestellt	10000	

SABOTEUR – Anweisungen für Spectrum und Schneider

Sie sind ein erfahrener Söldner mit Karatetraining. Ihr Auftrag ist es, in die Sicherheitszentrale, die als Lagerhaus getarnt ist, einzudringen. Sie müssen eine Diskette stehlen, die die Namen der Anführer der Rebellen enthält, bevor diese Information an alle außenliegenden Sicherheitsstellen weitergeleitet wird. Sie stehen unter Zeitdruck, wenn Sie die Diskette holen, und auch wenn Sie fliehen. Sie müssen das Gebäude vom Meer her mit einem Schlauchboot erreichen, und können danach dann nur mit dem Hubschrauber auf dem Dach entfliehen. Sie müssen sich selbst im Lagerhaus zurechtfinden, und die Waffenlager der Wächter in Ihrem verzweifelten Kampf benutzen.

Kann über die Tastatur oder mit dem Joystick gespielt werden. (Wir empfehlen das erstere).

BEDIENUNG

A	Joystick HOCH	HOCHKLETTERN wenn auf Leiter, oder KARATETRITT, wenn stehend
Z	Joystick RUNTER	RUNTERKLETTERN wenn auf Leiter, oder DUCKEN, wenn stehend
M	Joystick nach RECHTS	NACH RECHTS GEHEN
N	Joystick nach LINKS	NACH LINKS GEHEN
LEERTASTE	Joystick FEUER	Objekt WERFEN/BENUTZEN/NEHMEN, oder ZUSCHLAGEN falls kein Objekt da

Anm. HOCH + RECHTS/LINKS ergibt SPRUNG. Sprungweite kommt darauf an, ob Sie gerade rennen oder stehen, wenn Sie die HOCH-Taste drücken. In Räumen mit niedriger Decke können Sie KEINE Karatetritte oder Sprünge ausführen.

Anm. WERFEN wirft ein Objekt in waagrechter Linie. Wenn Sie zielen wollen, drücken Sie gleichzeitig HOCH oder RUNTER. Das wird das Objekt nach oben oder unten richten (Winkel: 22 Grad).

Anm. Drücken Sie WERFEN/BENUTZEN/NEHMEN, wenn ein Objekt im NEAR DISPLAY ist, HALTEN Sie es kurz darauf in der Hand. Das vorher gehaltene Objekt ist danach im NEAR DISPLAY. Dieser Austausch wird fortgesetzt, bis Sie sich vom NEAR-Objekt entfernen.

Anm. HOCH startet auch den Hubschrauber.

STARTANWEISUNGEN

Gehen Sie ins Lagerhaus. Meiden Sie Hunde, Wächter und die an der Decke befestigten, kameragesteuerten Selbstschußanlagen. Gehen Sie rüber auf die andere Seite des Lagerhauses. Unter Umständen müssen Sie ein paar Computergeräte bedienen, um Türen zu öffnen (jedoch nicht bei Schwierigkeitsgrad 1). Gehen Sie runter in die Kanalisation. Auf Ihrem Weg sollten Sie versuchen, eine versteckte Zeitbombe zu finden und sie in die unterirdische Computerzentrale bringen. Benutzen Sie die zwei Mini-Züge, die die Kanalisation mit der Computerzentrale verbinden. Holen Sie die Computerdiskette (oder tauschen Sie sie gegen die Zeitbombe aus), und fliehen Sie in dem Hubschrauber, der oben auf dem Dach des Lagerhauses steht (Sie müssen an den Streben hochklettern und oben über die Querträger im obersten Stockwerk springen – haben Sie keine Angst, über den Bildschirmrand hinauszuspringen – [kleiner Wink mit dem Zaunpfahl]).

BILDSCHIRMINFORMATION

Das HELD DISPLAY zeigt Ihnen den Gegenstand, den Sie in der Hand haben und also werfen können. Manche Gegenstände, wie z.B. die Diskette und die Bombe, kann man nicht werfen, doch kann man jedes Objekt absetzen und später wieder aufnehmen. Wenn Sie WERFEN/BENUTZEN drücken, während dieses Display leer ist (oder die Diskette oder die Bombe enthält), werden Sie nur ZUSCHLAGEN.

Das NEAR DISPLAY zeigt nahegelegene Objekte, die Sie aufnehmen oder benutzen können. Wenn Sie NEHMEN drücken, während ein Gegenstand im NEAR DISPLAY ist, wird dies gegen Ihr HELD DISPLAY eingetauscht. Die einzige Ausnahme sind die Computergeräte, die Sie BENUTZEN können, um Türen auf- oder abzuschließen, wenn ein solches Gerät im NEAR DISPLAY erscheint. Wir möchten Sie darauf aufmerksam machen, daß nur einige der Computer Türen betätigen – die anderen haben andere Aufgaben, um die Sie sich nicht zu kümmern brauchen. Wenn Sie den Status einer Tür durch Benutzung des Computers verändern, wird das Gerät im HELD DISPLAY die Farbe wechseln (d.h. wenn Sie den Computer verlassen, wenn er rotviolett ist, haben Sie das Schloß verändert). Sie können KEIN „HELD“-OBJEKT WERFEN, wenn ein anderes Objekt im NEAR DISPLAY ist. Um die Zeitbombe einzustellen, müssen Sie sie gegen die Diskette eintauschen (am Aufbewahrungsort der Diskette).

Zu Anfang des Spieles wird das TIME DISPLAY anzeigen, wieviel Zeit Sie haben, um die Diskette zu holen (bevor die Disketteninformation auf alle außenliegenden Sicherheitsstellen übertragen wird, und Ihr Einsatz abgebrochen wird). Wenn Sie es schaffen, die Zeitbombe am Aufbewahrungsort der Diskette anzubringen, wird Ihnen das TIME DISPLAY dann zeigen, wieviel Zeit Sie noch haben, um zum Hubschrauber zu kommen und zu fliehen. Es ist nicht unbedingt notwendig, daß Sie vor Ihrer Flucht die Diskette holen oder die Zeitbombe einstellen, doch erhalten Sie einen dicken Bonus, wenn Sie es tun.

Das PAY-DISPLAY zeigt Ihren Verdienst in US-Dollars. Sie werden nicht bezahlt, wenn Sie hunde verletzen, und Sie kriegen auch nicht viel, wenn Sie Wächter töten. Sie bekommen aber ein paar dicke Bonusse, wenn Sie mit der Diskette entfliehen, nachdem Sie die Zeitbombe eingestellt haben.

Der ROTE STRICH unter dem PAY DISPLAY zeigt Ihren Energiestand an. Er wird sinken, wenn Sie angeschossen werden, kämpfen, hinfallen oder gebissen werden; doch steigt er, wenn Sie stehenbleiben. Ohne Energie sterben Sie.

KÄMPFE

Die Hunde schnappen nach Ihren Beinen und verbrauchen Ihre Energie. Sie können über sie hinwegspringen, oder, wenn Sie ganz gemein sind, Sie mit Wurfgeschossen (vergessen sie nicht, RUNTER zur selben Zeit wie WERFEN zu drücken), töten. Die Wächter stehen manchmal unbeweglich und schauen in die falsche Richtung – dan können Sie sich vielleicht vorsichtig an sie heran- oder einfach an ihnen vorbeischieben. Alle Wächter haben Wurfmesser und ein mit Gummikugeln geladenes Gewehr (Sie nehmen Eindringlinge lieber fest, anstatt Sie gleich zu töten) und lassen sich auch auf unbewaffnete Zweikämpfe ein (Boxhiebe und Tritte), doch haben Sie nicht Ihr Karatetraining und können nicht wie Sie mit einem einzigen Schlag töten. Wenn ein Wächter ein Messer auf Sie wirft oder auf Sie schießt, können Sie sich durch DUCKEN retten, doch müssen Sie ihn dann doch irgendwann entweder töten oder fliehen. In Räumen mit niedriger Decke können Sie keine Karatesprungtritte ausführen.

Die WAFFEN, die Sie werfen können, umfassen Messer, Schurikens (spitzige Wurfsterne), Granaten, Ziegelsteine, Steine und Rohrstücke. Sie können diese werfen, wenn Sie in Ihrem NEAR DISPLAY sind, und zielen, indem Sie HOCH oder RUNTER zur selben Zeit wie WERFEN drücken. Sie können einen KARATETRITT ausführen, indem Sie die KARATETRITT-Taste drücken, oder ZUSCHLAGEN, indem Sie die WERFEN-Taste drücken, wenn das HELD DISPLAY leer ist.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Diese bestimmen die Schußgeschwindigkeit der Wächter und der Selbstschußanlagen (d.h. Ihre Reaktionszeit). Sie beeinflussen auch die Wachhunde, die bei höheren Schwierigkeitsgraden immer bösser werden. Sie bestimmen ferner die Position der Zeitbombe, die Sie bei höheren Graden weiter schleppen müssen (Anm.: Solange Sie beim selben Schwierigkeitsgrad bleiben, ist die Bombe immer am selben Ort.).

PUNKTE

Hund getötet	0	(kann man sich also sparen!)
Wächter mit Waffe getötet	100	
Wächter mit Schlag oder Tritt getötet	500	(wie ein Karateweltmeister!)
Diskette rechtzeitig holen	5000	
Zeitbombe gegen Diskette eintauschen	5000	
Flucht mit Hubschrauber	1000	(und irgendwann weiterkämpfen!)
Flucht mit Diskette (Bonus)	5000	
Flucht mit Diskette, Bombe eingestellt	10000	



SABOTEUR II – Alle Versionen

Sie spielen die Rolle der schönen Schwester des Ninjas, die ihren tödlich verwundeten Bruder rächen muß. In "SABOTEUR I" brach er in die Zentrale des Sicherheitsdiensts ein und stahl eine Computerdiskette, die die Namen der Anführer der Rebellen enthielt. Die Diskette enthielt auch Informationen über den riesigen Raketensilo des Diktators. Ihr nächtlicher Auftrag lautet wie folgt: Sie müssen per Flugdrachen in diesen streng geheimen Komplex von Gebäuden und unterirdischen Gängen (über 700 Bildschirme) eindringen und die Lochstreifenstücke finden, die die Flugroute der Rakete einstellen, diese dann umprogrammieren, bevor sie abgeschossen wird und schließlich auf einem Motorrad durch den einzigen Ausgangstunnel entkommen. Das Gelände wird nachts von massigen Androiden mit Flammenwerfern, Vampiren und tödlichen schwarzen Pumas bewacht.

BEDIENUNG

Spectrum/C64	Schneider	Joystick	Funktion
A	;	HOCH	AUFSTEIGEN, oder KARATETRITT, wenn stehend
Z	?	RUNTER	ABSTEIGEN, oder DUCKEN, wenn stehend
M	S	RECHTS	NACH RECHTS GEHEN
N	A	LINKS	NACH LINKS GEHEN
LEERTASTE	LEERTASTE	FEUER	WERFEN/BENUTZEN/NEHMEN, oder ZUSCHLAGEN

BESONDERE FUNKTIONEN

RECHTS/LINKS + AUFSTEIGEN ergibt SPRUNG
 RECHTS/LINKS + ZUSCHLAGEN ergibt KARATESPRUNGTRITT
 Mit WERFEN + HOCH oder WERFEN + RUNTER können Sie ZIELEN.
 Drücken Sie NEHMEN, wenn ein Objekt im NEAR DISPLAY ist, HALTEN Sie es kurz darauf in der Hand.
 FEUER läßt Sie vom FLUGDRACHEN abspringen
 HOCH läßt Sie auf das MOTORRAD aufsteigen und starten, vorausgesetzt, Sie stehen nahe beim Sitz und sind derselben Richtung zugewandt wie das Motorrad.
 BENUTZEN bedient die KONTROLLGERÄTE.

DIE KOMMANDOZENTRALE

Die neue Kommandozentrale des Diktators mit den dazugehörigen Bürogebäuden wird auf dem Gipfel eines Berges voller unterirdischer Gänge und Höhlen gebaut. Oben links auf dem Berg ist ein Waffenlager, und oben rechts ist ein Raketensilo. In der Mitte wird noch gebaut. Es gibt nur einen Ausgang, nämlich den langen Tunnel unten links, der manchmal von einem elektrischen Zaun geschützt ist. Die Anlage umfaßt ca. 700 Computerbildschirme. Auf der gestohlenen Diskette haben die Rebellen eine kleine Gesamtskizze gefunden.

SPIELANWEISUNGEN

Über dem Gebäude abspringen – seien Sie auf der Hut vor Pumas und Androidenwächtern. Suchen Sie in der Kommandozentrale nach Versorgungskisten (die enthalten die Objekte die in Ihrem "HELD DISPLAY" erscheinen). Schauen Sie nach, ob die Kiste LOCHSTREIFENSTÜCKE enthält (und merken Sie sich die Stelle für spätere Spiele). Sie werden bezahlt, wenn Sie einen Wächter oder Puma töten, einen Lochstreifen finden oder entkommen. Sie müssen sich nach der Mitte des untersten Abschnitts des Höhlensystems durcharbeiten (benutzen Sie Lifte, wenn die Zeit knapp ist). Dort finden Sie das Motorrad, auf dem Sie sich retten können.

BILDSCHIRMINFORMATION

Das HELD DISPLAY zeigt Ihnen den Gegenstand, den Sie in der Hand haben und also werfen können.
 Das NEAR DISPLAY zeigt nahegelegene Objekte, die Sie aufheben oder benutzen können. Wenn Sie NEHMEN drücken, während ein Gegenstand im NEAR DISPLAY ist, wird dies gegen Ihr HELD DISPLAY eingetauscht. Die Gegenstände werden hauptsächlich in Kisten aufbewahrt – manche enthalten viele Gegenstände. Jedes Mal, wenn Sie WERFEN/BENUTZEN drücken, tauschen Sie den obersten Gegenstand in der Kiste gegen den gerade gehaltenen ein, der danach zuunterst liegt. Manche Gegenstände kann man im Dunkeln nicht erkennen – sie erscheinen als FRAGEZEICHEN. Wenn Sie einen solchen aufheben, und es stellt sich heraus, daß es sich um einen Lochstreifen handelt, wird er automatisch zu ihrer Sammlung dazugezählt. Wenn nicht, ist es ein Wurfgeschöß (z.B. ein Stein) und wird im HELD DISPLAY abgebildet. Durchsuchen Sie den GESAMTEN KISTENINHALT (wonach das Wort NEAR die Farbe wechselt), nach Lochstreifen. Die Kisten werden am Anfang jeder Stufe (Mission) an derselben Stelle sein und dieselben Gegenstände enthalten – benutzen Sie also einen niedrigen Schwierigkeitsgrad, um herauszufinden, wo sie sind. Eine leere Kiste wird auf dem NEAR DISPLAY durch einen Pfeil über der Kiste angezeigt.

Auf dem TIMER läuft der Countdown für den Raketenabschuß ab. In den schwierigeren Graden ("selected missions") müssen Sie genug Lochstreifen sammeln, um das Kontrollgerät bei der Rakete vor dem Abschuß bedienen zu können, und somit die Flugrichtung zu ändern (und einen dicken Bonus zu erhalten). Falls Ihnen Ihr Leben (und Ihre Prämie) lieb ist, sollten Sie auch versuchen, sich vor dem Abschuß in Sicherheit zu bringen.

Das PAY DISPLAY zeigt Ihren Verdienst in US-Dollars. Bezahlt werden Sie für gesammelte Lochstreifen. Umprogrammierung der Rakete (mit Hilfe des Kontrollgeräts dort), Kämpfe mit Pumas und Wächtern und fürs Entkommen.

Der ROTE STRICH unter dem PAY DISPLAY zeigt Ihren Energiestand an. Er wird sinken, wenn Sie verbrannt werden, kämpfen, hinfallen, ertrinken oder gebissen werden; doch steigt er, wenn Sie stehenbleiben. Ohne Energie sterben Sie.

LOCHSTREIFENSTÜCKE erscheinen eins nach dem andern zwischen dem "Pay Display" und dem Energiestandsanzeiger. Wenn Sie genug haben, um die Rakete umzuprogrammieren, wird das letzte Stück GRÜN werden. Bei Schwierigkeitsgrad 1 brauchen Sie die Rakete nicht umzuprogrammieren; die Lochstreifen bleiben also alle weiß.

KONTROLLGERÄTE

An manchen Stellen des Komplexes gibt es Computergeräte (hüfthoch), hinter denen manchmal ein Bildschirm an der Wand ist (nicht in Hohlen). Gehen Sie auf die mitte des Geräts zu und drücken Sie BENUTZEN, um das Gerät zu bedienen. Solche Geräte steuern Lifte, die Rakete und den elektrischen Zaun.

KÄMPFE

Die PUMAS schnappen nach Ihren Beinen und verbrauchen Ihre Energie. Sie können über sie hinwegspringen, oder sie mit Wurfgeschossen (vergessen Sie nicht, RUNTER zur selben Zeit wie WERFEN zu drücken), oder durch Ducken und einen Schlag in die Schnauze, töten. Es kursieren Gerüchte, daß der Diktator auch Vampire benutzt.

Alle ANDROIDEN haben Wurfmesser und einen Flammenwerfer, und lassen sich auch auf unbewaffnete Zweikämpfe ein (Boxhiebe und Tritte). Sie sind nicht menschlich, sehr stark, und sterben kaum von einem einzigen Schlag. Versuchen Sie's zuerst mit einem Messerwurf, dann einem Karatesprung und ein paar Hieben in den Unterleib. Wenn ein Wächter ein Messer auf Sie wirft oder auf Sie schießt, können Sie sich durch DUCKEN retten oder aus dem Weg springen. Ein Etagenwechsel schüttelt sie ab. Man sagt, der Diktator habe eine unbegrenzte Energiequelle irgendwo in der Tiefe.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Solange Ihnen kein Freund die Kodewörter mitteilt, können Sie nur auf dem untersten Schwierigkeitsgrad spielen, bis Sie Ihren Auftrag dort erfolgreich beendet haben. Danach erhalten Sie dann das Kodewort für die nächstschwierige Stufe.

Jede Schwierigkeitsstufe (Mission) verlangt gefährlichere Aufgaben und mehr Lochstreifen (bis zu 14).

PUNKTE

Puma getroffen	20
Puma getötet	100
Android getroffen	20
Android getötet	100
Rakete umprogrammiert	5000
Entkommen	5000
Bonus für Vollendung des Auftrags	10000



SIGMA SEVEN – Alle Versionen

SIGMA SEVEN hat sieben Stufen, deren Schwierigkeit allmählich von ganz einfach auf praktisch unmöglich ansteigt. Es ist also nicht nötig, vor Beginn des Spieles einen Schwierigkeitsgrad einzustellen.

Jede der sieben Stufen hat drei Unterstufen oder Phasen: In der ersten fliegen Sie durch den Weltraum und kämpfen gegen Raumminen, in der zweiten folgen Sie den Gängen im Innern einer Raumstation und kämpfen gegen Robo-Minen, und in der dritten lösen Sie ein futuristisches Rätsel.

BEDIENUNG

A	Joystick nach OBEN	Vorwärts
Z	Joystick nach UNTEN	Rückwärts
N	Joystick nach LINKS	Links
M	Joystick nach RECHTS	Rechts
LEERTASTE	Joystick FEUER	Feuer

PHASE 1

Sie heben von Ihrem Stützpunkt ab und fliegen zur nächsten Fabrik. Auf dem Weg müssen Sie sich durch Raumminen hindurchkämpfen. Die Abstände zwischen den Raumstationen und die Anzahl der Minen nehmen mit jeder Stufe zu. Wenn Sie ganze Minenwellen zerstören, gewinnen Sie Bonuspunkte.

PHASE 2

Wenn Sie die Fabrik erreicht haben, müssen Sie durch die Gänge gehen und sie säubern. Die Robo-Minen schießen auf Sie zu – Berührung ist tödlich, aber man kann sie vorher abschießen. In jeder Stufe gibt es ein neues Wegenetz, das schwieriger ist als das vorherige. Durch die Säuberung der Gänge wird ein Muster von festen Marksteinen sichtbar. Dieses Muster MÜSSEN SIE SICH MERKEN und später in phase 3 in die Steuerungseinheit eingeben. Der Spieler kann Phase 2 (am gegenüberliegenden Ende) verlassen, wenn der Zähler in der linken oberen Ecke zu blinken anfängt, d.h. ein bestimmter Anteil der Gänge (je nach Schwierigkeitsgrad der Phase) gesäubert ist, doch kann man auch alle Robo-Minen zerstören und alle Gänge säubern, um die höchstmögliche Punktezah in dieser Phase zu erreichen. Zerstörung von Robo-minen bringt Punkte ein; wieviele, wird über der Explosion angezeigt. Gesäuberte Gänge bringen Bonuspunkte. Falls Sie die verfügbare Zeit überschreiten (d.h. der Zähler links oben null erreicht), verlieren Sie alle restlichen "Leben" und das Spiel ist beendet.

PHASE 3

Sie müssen die Steuerungseinheit neu programmieren, indem Sie eine Gruppe von Knöpfen drücken, deren Anordnung dem in Phase 2 entdeckten Muster ähneln muß. Die benutzbaren Knöpfe jeder Stufe sind von nutzlosen blauen Knöpfen umgeben, die Sie ignorieren müssen. Während des Spiels wechseln die wirksamen Knöpfe mehrere Male die Farbe, von grün zu rot und dann zu gelb. Ein wirksamer Knopf kann neu eingestellt werden, indem der Spieler seine KEY SPHERE über den Knopf bringt und FEUER drückt; doch muß der Knopf dabei gelb sein (danach bleibt er weiß). Wenn man einen Knopf trifft, der schon an ist, geht er wieder aus. Zeitliche Abstimmung ist von größter Wichtigkeit, da ein Verteidigungskraftfeld der KEY SPHERE dicht folgt; versehentliche Berührung kostet ein "Leben". Die Lichter am Rande geben verbrauchte Zeit und den erreichbaren Bonus für schnelle Beendigung an. Überschreitet man die verfügbare Zeit, verliert man alle restlichen Leben und das Spiel ist zu Ende.

LEBEN UND PUNKTESTAND

Der Spieler fängt in Phase 1 mit drei Leben an. Jeweils zu Beginn einer neuen Phase werden frei neue Leben zu verbliebenen Anzahl dazugezählt. Wenn der Spieler alle seine Leben verliert, ist das Spiel zu Ende.



CRITICAL MASS – Anweisungen für Spectrum

Ein abgelegenes System der Terra-Föderation hat eine hochmoderne Antimateriekonversionsanlage auf einem zentral gelegenen Asteroiden errichtet, um die örtlichen Kolonisten mit Energie zu versorgen. Außerirdische Raumschiffe haben in einem Überraschungsangriff die Verteidigungsanlagen des Asteroiden durchbrochen und die Extraterrestriern drohen jetzt, den Selbstzerstörungsmechanismus des Kraftwerks auszulösen, wenn die Kolonisten nicht bedingungslos kapitulieren. Der Selbstzerstörungsprozess würde das Kraftwerk praktisch in ein riesiges schwarzes Loch verwandeln, das das gesamte Planetensystem und noch ein paar umliegende Sterne aufsaugen würde. Der Gedanke an bedingungslose Kapitulation ist genauso furchterregend. Ihr Auftrag ist es, in die feindliche Stellung einzudringen und die Konversionsanlage abzuschalten, bevor die KRITISCHE MASSE erreicht wird.

BEDIENUNGSTASTEN

Z	Joystick nach links	Linksdrehung
X	Joystick nach rechts	Rechtsdrehung
Q	Joystick nach oben	Beschleunigen
A	Joystick Feuer	Feuer

BILDSCHIRMINFORMATION

Unten links auf dem Spielbildschirm sind vier Zähler und Anzeigegeräte, zusammen mit einem Zeiger, der die Richtung des nächsten Feindes oder des nächsten Ersatzfahrzeuges angibt. Die Zähler und anzeigen sind

Oben links	Punktstand
Unten links	Energie
Oben rechts	Zeit bis zur kritischen Masse
Unten rechts	Entfernung zum Zonenende

ANWEISUNGEN FÜR SOFORTSTART

Fliegen Sie immer weiter nach rechts. Weichen Sie Felsen und Minen aus. Beobachten Sie den Zeiger, um vor herankommenden Extraterrestriern gewarnt zu werden, damit Sie auf sie schießen können, doch vergeuden Sie keine Energie. Wenn Ihr Fahrzeug zerstört wird, folgen Sie dem Zeiger, bis Sie ein neues Fahrzeug in einem Reservebehälter finden. Wenn Sie zur Mauer kommen, schießen Sie auf den Turm zwischen den beiden Energietoren und schlüpfen Sie schnell hindurch. Wenn Sie zum Antimateriekonverter kommen, schießen Sie die Spitze der Energiekonzentratorpyramide ab, bevor Sie eingesaugt und zersetzt werden.

IHR AUFTRAG

Sie werden auf dem Asteroiden ein gutes Stück westlich vom Kraftwerk abgesetzt. Sie müssen mit Höchstgeschwindigkeit ostwärts fliegen, um den Antimateriekonverter abzuschalten, bevor er die kritische Masse erreicht.

Ihr Fahrzeug ist ein raketengetriebenes Luftkissenfahrzeug und ist zu sehr hohen Geschwindigkeiten fähig, ohne durch seismische Detektoren oder Radar aufgespürt werden zu können. Doch gerade daß es keinen Kontakt mit dem Boden hat, schränkt die Manövrierfähigkeit ein, und man muß ein geschickter Pilot sein, um das Gefährt bei hoher Geschwindigkeit durch das felsige Terrain zu lenken, ohne das Kraftfeld zu zerstören. Dieses Kraftfeld wird Kollisionen mit Felsen absorbieren, und sich dann langsam wieder regenerieren. Wenn Sie es jedoch überfordern, wird es kollabieren und auf das Gefährt implodieren. Das Kraftfeld ist auch gegen Angriffe von den Extraterrestriern und örtlichen Lebensformen wirksam, innerhalb derselben Beschränkungen.

Ihr Fahrzeug enthält ein weiteres Sicherheitssystem, das das Nahen der Implosion spürt und im letzten Moment den Schleudersitz auslöst. Dann fliegen Sie mit Ihrem Notfalljetpaket zum nächsten Schiff in einem der kuppelartigen Reservebehälter. Der Behälter wird Ihnen Richtungssignale senden, die durch den Zeiger auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden. Während des Flugs mit dem Notfallpaket werden Sie ungeschützt sein – halten Sie sich also von den wurmartigen einheimischen Lebensformen fern, und vermeiden sie alle Felsen und Minen.

Ihr Gefährt ist mit einem High-Density Phaser bewaffnet, der alle bekannten Energieabwehrschirme durchdringen kann; doch ist die Waffe ebenfalls vom Energievorrat des Gefährts abhängig und kann, wenn zu oft benutzt, Implosion auslösen.

Die Außerirdischen Streitkräfte sind um das Kraftwerk herum gruppiert, und in den ersten Zonen werden Sie nur ihre Langstreckenflieger und zünderlose Minen antreffen. Je weiter Sie durch die Zonen vordringen, desto mehr treffen Sie auf hartnäckigen Widerstand und mit Zünder versehene und lenkbare Minen. Während Ihrer Fahrt durch die Zonen erhalten Sie auf den neuesten Stand gebrachte Informationen auf Ihrem CMC-Bildschirm.

Das Kraftwerk hat umfangreiche Verteidigungsanlagen – Schutzwall, scharfe Minen und amorphe Wolken molekularer Desorientierung. Um in die Kraftwerkzone zu kommen, müssen Sie auf die Energietore zufliegen, die Sie kurz außer Kraft setzen und durchfliegen können, indem Sie den vorderen Turm in der Mitte zwischen zwei Toren beschließen. Dazu gehört eine Menge Geschicklichkeit sogar unter normalen Umständen, wo Sie nicht von den Wolken gegen Minen getrieben werden.

Wenn Sie erstmal in der Kraftwerkzone sind, werden Sie vom Energieübertragungsstrahl angezogen, den Sie schnell mit einem Schuß auf die obere Mitte des pyramidenähnlichen Energiekonzentrators in der Mitte der Anlage neutralisieren müssen. Gelingt Ihnen dies nicht, werden Sie in den Strahl hineingesaugt und zerstäubt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Am einfachsten ist Schwierigkeitsgrad 1. Die Schwierigkeitsgrade beeinflussen:

Anzahl der Reservebehälter
Energieverbrauch

PUNKTE

Ihr Punktstand wird gemäß einer Formel steigen, die den Typ abgeschossener Extraterrestrier und deren Anzahl berücksichtigt.

Auf Ihrem CMC-Bildschirm erhalten Sie Bonuspunkte für die zerstörte Anzahl von Extraterrestriern nach Beendigung einer Zone.

CRITICAL MASS – Anweisungen für Schneider

BEDIENUNGSTASTEN

O	Joystick nach links	Linksdrehung
P	Joystick nach rechts	Rechtsdrehung
I	Joystick nach oben	Beschleunigen
SPACE	Joystick Feuer	Feuer

BILDSCHIRMINFORMATION

Unten links auf dem Spielbildschirm sind vier Zähler und Anzeigegeräte, zusammen mit einem Zeiger, der die Richtung des nächsten Feindes oder des nächsten Ersatzfahrzeuges angibt. Die Zähler und anzeigen sind

Oben links	Punktstand
Unten links	Energie
Oben rechts	Zeit bis zur kritischen Masse
Unten rechts	Entfernung zum Zonenende

ANWEISUNGEN FÜR SOFORTSTART

Fliegen Sie immer weiter nach rechts. Weichen Sie Felsen und Minen aus. Beobachten Sie den Zeiger, um vor herankommenden Extraterrestriern gewarnt zu werden, damit Sie auf sie schießen können, doch vergeuden Sie keine Energie. Wenn Ihr Fahrzeug zerstört wird, folgen Sie dem Zeiger, bis Sie ein neues Fahrzeug in einem Reservebehälter finden. Wenn Sie zur Mauer kommen, schießen Sie auf den Turm zwischen den beiden Energietoren und schlüpfen Sie schnell hindurch. Wenn Sie zum Antimateriekonverter kommen, schießen Sie die Spitze der Energiekonzentratorpyramide ab, bevor Sie eingesaugt und zersetzt werden.

IHR AUFTRAG

Sie werden auf dem Asteroiden ein gutes Stück westlich vom Kraftwerk abgesetzt. Sie müssen mit Höchstgeschwindigkeit ostwärts fliegen, um den Antimateriekonverter abzuschalten, bevor er die kritische Masse erreicht.

Ihr Fahrzeug ist ein raketengetriebenes Luftkissenfahrzeug und ist zu sehr hohen Geschwindigkeiten fähig, ohne durch seismische Detektoren oder Radar aufgespürt werden zu können. Doch gerade daß es keinen Kontakt mit dem Boden hat, schränkt die Manövrierfähigkeit ein, und man muß ein geschickter Pilot sein, um das Gefährt bei hoher Geschwindigkeit durch das felsige Terrain zu lenken, ohne das Kraftfeld zu zerstören. Dieses Kraftfeld wird Kollisionen mit Felsen absorbieren, und sich dann langsam wieder regenerieren. Wenn Sie es jedoch überfordern, wird es kollabieren und auf das Gefährt implodieren. Das Kraftfeld ist auch gegen Angriffe von den Extraterrestriern und örtlichen Lebensformen wirksam, innerhalb derselben Beschränkungen.

Ihr Fahrzeug enthält ein weiteres Sicherheitssystem, das das Nahen der Implosion spürt und im letzten Moment den Schleudersitz auslöst. Dann fliegen Sie mit Ihrem Notfalljetpaket zum nächsten Schiff in einem der kuppelartigen Reservebehälter. Der Behälter wird Ihnen Richtungssignale senden, die durch den Zeiger auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden. Während des Flugs mit dem Notfallpaket werden Sie ungeschützt sein – halten Sie sich also von den wurmartigen einheimischen Lebensformen fern, und weichen sie allen Felsen und Minen aus.

Ihr Gefährt ist mit einem High-Density Phaser bewaffnet, der alle bekannten Energieabwehrschirme durchdringen kann; doch ist die Waffe ebenfalls vom Energievorrat des Gefährts abhängig und kann, wenn zu oft benutzt, Implosion auslösen.

Die Außerirdischen Streitkräfte sind um das Kraftwerk herum gruppiert, und in den ersten Zonen werden Sie nur ihre Langstreckenflieger und zünderlose Minen antreffen. Je weiter Sie durch die Zonen vordringen, desto mehr treffen Sie auf hartnäckigen Widerstand und mit Zünder versehene und lenkbare Minen. Während Ihrer Fahrt durch die Zonen erhalten Sie auf den neuesten Stand gebrachte Informationen auf Ihrem CMC-Bildschirm.

Das Kraftwerk hat umfangreiche Verteidigungsanlagen – Schutzwall, scharfe Minen und amorphe Wolken molekularer Desorientierung. Um in die Kraftwerkzone zu kommen, müssen Sie auf die Energietore zufliegen, die Sie kurz außer Kraft setzen und durchfliegen können, indem Sie den vorderen Turm in der Mitte zwischen zwei Toren beschließen. Dazu gehört eine Menge Geschicklichkeit sogar unter normalen Umständen, wo Sie nicht von den Wolken gegen Minen getrieben werden.

Wenn Sie erstmal in der Kraftwerkzone sind, werden Sie vom Energieübertragungsstrahl angezogen, den Sie schnell mit einem Schuß auf die obere Mitte des pyramidenähnlichen Energiekonzentrators in der Mitte der Anlage neutralisieren müssen. Gelingt Ihnen dies nicht, werden Sie in den Strahl hineingesaugt und zerstäubt.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Am einfachsten ist Schwierigkeitsgrad 3. Die Schwierigkeitsgrade beeinflussen:

Anzahl der Reservebehälter
Energieverbrauch

PUNKTE

Ihr Punktstand wird gemäß einer Formel steigen, die den Typ abgeschossener Extraterrestrier und deren Anzahl berücksichtigt.

Auf Ihrem CMC-Bildschirm erhalten Sie Bonuspunkte für die getötete Anzahl von Extraterrestriern nach Beendigung einer Zone.

CRITICAL MASS – Anweisungen für Commodore 64/128

BEDIENUNGSTASTEN

<	Joystick nach links	Linksdrehung
>	Joystick nach rechts	Rechtsdrehung
X	Joystick nach oben	Beschleunigen
Z	Joystick nach unten	Bremsen (nur im Normalflug)
LEERTASTE	Joystick Feuer	Feuer

Anm. Schwierigkeitsgrad 1 ist am einfachsten.

BILDSCHIRMINFORMATION

Unten links auf dem Spielbildschirm sind vier Zähler und Anzeigegeräte, zusammen mit einem Zeiger, der die Richtung des nächsten Ersatzfahrzeuges angibt. Die Zähler und Anzeigen sind von oben nach unten

Zeit bis zur kritischen Masse
Energiereserven
Entfernung zum Zonenende
Punktstand

ANWEISUNGEN FÜR SOFORTSTART

Fliegen Sie immer weiter nach rechts. Weichen Sie Felsen und Minen aus. Achten Sie auf herankommende Extraterrestrier, und schießen Sie sie ab, doch vergeuden Sie keine Energie. Wenn Ihr Fahrzeug zerstört wird, müssen Sie Ihr Jetpaket benutzen und dem Zeiger unten auf dem Bildschirm folgen, bis Sie ein neues Fahrzeug in einem Reservebehälter finden (einfach auf dem kleinen runden Landeplatz daneben landen). Wenn Sie zum Schutzwall kommen, müssen Sie sich auf dem Bildschirm nach oben bewegen, auf den Robotwächter warten und ihn erschießen. Bleiben Sie danach in Bewegung (den gelenkten Plasmastößen ausweichen), und schießen Sie auf den Turm zwischen den beiden Energietoren – dann schnell hindurchschlüpfen. Wenn Sie zum Antimateriekonverter kommen, müssen Sie rückwärts fliegen (das gibt Ihnen Rückstoßkraft), sich dann schnell umdrehen und den prismaähnlichen Energiekonzentrator während der Energieaufnahme abschließen, bevor Sie eingesaugt und zersetzt werden.

TIPS

Wir raten Ihnen, am Anfang die Tastatur zu benutzen. Tippen Sie die Beschleunigungstaste nur ganz kurz an, damit Sie sich nur langsam und stetig bewegen. Berühren Sie danach keine der beiden Geschwindigkeitstasten mehr, außer zum Wiederabheben.

Wenn Ihr Schiff explodiert und Sie mit Ihrem Jetpaket fliegen müssen, benutzen Sie es NUR STOSSWEISE. Landen Sie kurz und führen Sie zwischen den Sprüngen eine Drehung aus, um die Richtung zu ändern. Nicht gegen Felsen stoßen, und nicht zu lange auf dem Boden pausieren.

FAHRZEUGE

NORMALE Fahrzeuge haben Luftbremsen, um Ihnen beim Bremsen zu helfen, und sind also viel manövrierfähiger. Um mit einem VEKTORFAHRZEUG anzuhalten, müssen Sie sich umdrehen, bis Sie in die andere Richtung schauen, und dann kurz gegen Ihre Flugrichtung beschleunigen. Mit diesen VEKTORFAHRZEUGEN können Sie sich im Fluge drehen und in all Richtungen schießen, obwohl Sie immer noch in dieselbe Richtung fliegen. Es ist also NORMALFAHRZEUGEN überlegen, aber schwieriger zu handhaben.



AIRWOLF – Alle Versionen

Als Stringellow Hawke, ehemaliger Helikopterpilot in Vietnam und einziger Mann in der freien Welt, der den Milliarden-Dollar-Helikopter AIRWOLF fliegen kann, werden Sie von der FIRM auf eine gefährliche Befreiungsmision geschickt.

Fünf bedeutende amerikanische Wissenschaftler werden in einer unterirdischen Anlage tief unter der sengenden Wüste Arizonas gefangengehalten. Als Hawke müssen Sie den AIRWOLF in Anschlagflugbetriebsart auf eine Reihe gefährlicher Nachtflüge hinausnehmen und jeden Wissenschaftler einzeln befreien. Nur Zerstörung der strategisch positionierten Abwehrsteuerungskästen in der Höhle wird es dem AIRWOLF ermöglichen, ins Zentrum der Anlage vorzudringen, wo die Wissenschaftler festgehalten werden.

© 1984 Universal City Studios Inc.

AIRWOLF ist ein lizenziertes Warenzeichen der Universal City Studios Inc.

SPIELANWEISUNGEN

Spectrum

Hoch	- Q bis T	
Runter	- A bis G	
Links	- Z	Oder
Rechts	- X	Kempston
Feuer	- C	Joystick
Pause	- LEERTASTE	
Abbrechen	- O	

Commodore C64

Joystick in Steckplatz 2
Neustart = RESTORE
Musik = LEERTASTE

Schneider

Nur mit Joystick – mit Amsoft kompatibel



DEEP STRIKE – Alle Versionen

BEDIENUNG

Q	Joystick hoch	Höher fliegen
A	Joystick runter	Tiefer fliegen
O	Joystick links	Linkskurve (Schneider: I)
P	Joystick rechts	Rechtskurve (Schneider: O)
ENTER	Joystick Feuer	Maschinengewehrfeuer (Schneider: P)
LEERTASTE		Bombenabwurf (Schneider: auch P)
M		Landkarte

SPIELANWEISUNGEN

Sie fliegen ein Jagdflugzeug des 1. Weltkriegs. Ihre Aufgabe ist es, vier Bomber zu führen und zu beschützen, und ein feindliches Treibstoffdepot und Kasernen auszuheben. Dann können Sie landen und tanken, bevor es weitergeht.

Halten Sie Ihre Kompaßnadel senkrecht, sonst kommen Sie unter heftigen Flakbeschuß, und Ihr Treibstoff geht Ihnen aus. Schießen Sie alle Flugzeuge ab, außer Ihrem eigenen Bomber, der direkt vor Ihnen fliegt. Vermeiden Sie Sperrballons. Wenn einer Ihrer Bomber getroffen wird, wird er nach ein paar Sekunden ersetzt. Bombardieren Sie, was Sie wollen. Gelingt es Ihnen, Ihren Kurs beizubehalten und lange genug zu überleben, werden Sie schließlich das feindliche Depot erreichen, das Sie zerstören müssen.

DER BILDSCHIRM

Ihre Instrumente am unteren Bildrand umfassen:

KOMPASSNADEL Senkrecht halten! Gibt Ihre Flugrichtung an. Bei seitlicher Abweichung AUF ENTSPRECHENDE SEITE ZUSTEUERN, sonst kommen Sie unter starken Flakbeschuß. Am Spielende müssen Sie auf dem richtigen Weg sein, sonst finden Sie das feindliche Depot nicht.

ZWEI PROPELLER Der Blaue ist Ihrer, der Grüne gehört zum Bomber vor Ihnen. Die Propeller nutzen sich immer weiter ab, je stärker die Flugzeuge beschädigt sind. Wenn einer der Propeller ganz verschwindet, ist das jeweilige Flugzeug zerstört.

FUEL GAUGE Gibt Benzinstand an.

BOMBERS GAUGE Gibt die Anzahl der noch fliegenden Bomber an. Wenn alle abgeschossen sind, konzentriert sich das feindliche Feuer auf Sie.

AMMUNITION BELT AND BOMBS Munition und Bomben werden allmählich aufgebraucht und verschwinden.



COMBAT LYNX – Anweisungen für Commodore 64/128

BEDIENUNGSANWEISUNGEN

Worte und Zahlen zwischen Winkelklammern, wie z.B. <RETURN> oder <X> stehen für Tasten auf Ihrem Commodore. Die Funktion dieser Tasten ist in Großbuchstaben geschrieben, z.B. SCHNELLER oder LANGSAMER. Der Joystick in Steckplatz 1 wird als <J1> dargestellt, und der Joystick in Steckplatz 2 als <J2>. Die Joystickstellungen werden als <J1U> für Joystick 1 nach oben, <J2L> für Joystick 2 nach links usw. wiedergegeben. Der Joystick-Feuerknopf wird als <J2F> dargestellt. ACHTUNG: der Feuerknopf von Joystick 1 sollte NICHT gedrückt werden. Es folgt eine Liste der Standardtastendefinitionen:

WÄHREND DES FLUGES

<C>	LANGSAMER	<J1D>
<<>	SCHNELLER	<J1U>
<Z>	LINKS	<J2L>
<X>	UNTEN	<J2D>
<>>	OBEN	<J2U>
<?>	RECHTS	<J2R>

DIE LANDKARTE

<f5>	LANDKARTE (EIN/AUS)	<J2L>
<Z>	LINKS	<J2D>
<X>	UNTEN	<J2U>
<>>	OBEN	<J2R>
<?>	RECHTS	
<f3>	CURSOR (EIN/AUS)	

AUFNAHME VON WAFFEN

Bei Landung bei Stützpunkt
<RETURN>
<+>
<->
<f7>

WAFFENANGEBOT ERSCHEINT AUF DEM BILDSCHIRM
WAFFENWAHL BEENDEN
ANZAHL GELADENER WAFFEN ERHÖHEN
ANZAHL GELADENER WAFFEN VERRINGERN
NÄCHSTE WAFFENGATTUNG

ABFEUERN VON WAFFENSYSTEMEN

<CRSR>	WAFFENWAHL	WAFFE LINKS	<J1L>
<CRSR>	WAFFENWAHL	WAFFE RECHTS	<J1R>
<LEERTASTE>		ZIELVORRICHTUNG (EIN/AUS)	<J2F>
<LEERTASTE>		FEUER	<J2F>
<Z>		VISIER NACH LINKS	<J2L>
<?>		VISIER NACH RECHTS	<J2R>
<X>		VISIER NACH UNTEN	<J2D>
<>>		VISIER NACH OBEN	<J2U>

MICRO SCREEN – INFORMATION

<V>	STÜTZPUNKT 1 POSITION UND STATUS
	STÜTZPUNKT 2 POSITION UND STATUS
<M>	STÜTZPUNKT 3 POSITION UND STATUS
<N>	STÜTZPUNKT 4 POSITION UND STATUS

ALLGEMEINES ZUR SPIELSTEUERUNG

<f3> wenn Karte aktiviert ist SPIEL ANHALTEN
<1> bis <4> bei Spielbeginn SCHWIERIGKEITSGRAD (4 ist am schwierigsten)

SPIELBEGINN

Nach dem Laden können Sie das Spiel starten, indem Sie <1> bis <4> drücken, um den Schwierigkeitsgrad einzustellen (4 ist am schwierigsten). Pro Spiel haben Sie drei „Leben“ – danach kommen Sie wieder zur Punktetabelle zurück.

IHRE AUFGABE

Sie haben vier Stützpunkte (Bases), welche Sie mit Truppen versorgen und beschützen müssen. Base 1 hat einen unbegrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen, und außerdem die Fähigkeit, von anderen Bases zurückgebrachte verletzte Truppen sofort wiederherzustellen. Alle Bases haben zu Anfang 30 voll ausgerüstete Soldaten. Unabhängig von Ihnen bewegen sich verbündete Landfahrzeuge auf dem Schlachtfeld, die sich für Luftsicherung allein auf Sie verlassen. Feindliche Landfahrzeuge werden sich allmählich Ihren Stützpunkten nähern, wenn sie nicht von verbündeten Fahrzeugen, von Ihnen abgeworfenen Minen oder anderen Waffen Ihres COMBAT LYNX Hubschraubers aufgehalten werden. Sie können alle anderen Luftfahrzeuge und alle roten Zielobjekte auf Ihrer Karte (die grünen sind Ihre Verbündeten) angreifen. Ihre Stützpunkte können von feindlichen Panzern bei Direktangriffen sofort ganz zerstört werden, oder, bei schwächerem oder nur vorübergehendem Beschuß, lediglich Verluste erleiden. Wenn Sie Base 1 verlieren, verlieren Sie damit auch Ihre Treibstoff- und Truppenreserven, und das Spiel wird in kurzer Zeit ein recht unerfreuliches Ende nehmen. Zu Anfang des Spieles gibt es eine Reihe neutraler Gebäude, die man nicht angreifen darf, außer wenn sie in die Hand des Feindes fallen, wonach sie rot auf der Karte erscheinen. Wenn einer Ihrer Stützpunkte in Feindeshand gerät, erscheint er ebenfalls rot und kann angegriffen werden. Sie haben drei „Leben“, bevor das Spiel wieder mit einem vollkommen neuem Schlachtfeld beginnt.

BEWAFFNUNG DES HUBSCHRAUBERS

In Base 1 wird auf dem Monitor sofort das Waffenangebot (Arming Screen) erscheinen, und Sie können Waffen und Truppen für Ihren nächsten Flug wählen. Falls Sie keine besonderen Wünsche haben, drücken Sie einfach <RETURN>, und Sie bekommen die Standardladung und sind abflugbereit. Andernfalls drücken Sie <f7>, und Sie kommen zum Treibstoffoption (FUEL). Jedes Mal, wenn Sie <+> oder <-> drücken, verändert sich die geladene Menge um eine Einheit. Es liegt Ihnen ob, zu entscheiden, wie Sie Ihre Gesamtladung einteilen – vielleicht möchten Sie eine Menge Treibstoff und Waffen mitnehmen, oder vielleicht weniger Waffen und dafür mehr Soldaten. Wenn Sie Ihre Treibstoffmenge bestimmt haben, drücken Sie <f7>, um zur nächsten Waffengattung zu kommen. Sie können durch alle Waffengattungen durchgehen und dann wieder von vorne anfangen, bis Sie mit Ihrer Wahl zufrieden sind. Dann drücken Sie <RETURN>, und das Spiel beginnt.

Die CANNON und MACHINE GUN PODS und STRAFING ROCKETS (Kanone, Maschinengewehre und Raketen) sind ungesteuert und schießen nur in Flugrichtung des Hubschraubers. Sie haben auch weniger Effekt auf Panzer als die HOT Missiles, die ferngelenkte Panzerabwehrwaffen sind und unabhängig von der Flugrichtung des Hubschraubers gesteuert werden können. Es gibt auch hitzesuchende ANTI-AIRCRAFT MISSILES, die die meisten Flugzeuge vor dem LYNX auch ohne besonderes Zielen treffen. Schließlich gibt es noch die MINEN, die man mit guter Wirkung in Nähe der Stützpunkte abwerfen kann, um feindliche Panzerangriffe zu unterbinden. Aufpassen jedoch, daß Sie sie nicht aus Versehen über Ihren eigenen Stützpunkten abwerfen! Bitte beachten Sie, daß Sie in diesem Spiel mehr Waffen mitnehmen können, als in Wirklichkeit möglich wäre.

DIE KARTE

Sie können jederzeit einen Blick auf die Karte werfen, indem Sie die <F5>-Taste drücken. Nochmaliges Drücken der <F5>-Taste bringt Sie wieder zum Flugbildschirm zurück. Die Karte zeigt das Schlachtfeld mit Höhenunterschieden: Senkungen sind durch dunkle, Höhen durch helle Quadrate dargestellt; der Rest ist in Zwischenstufen. Fahrzeuge und Stützpunkte werden durch Symbole angezeigt. Benutzen Sie die Richtungs-tasten, um sich auf der Karte fortzubewegen. Verbündete Fahrzeuge werden durch grüne, feindliche durch rote Symbole wiedergegeben. Folgende Symbole finden Verwendung:

T	Panzer
H	Haus oder Gebäude
V	Fahrzeuge (Lastwagen und Raketenwerfer)
F	Artillerie
L	Ihr LYNX
E	feindlicher Stützpunkt/Funkstation
2 UMRANDETE GRÜNE QUADRATE	Ihr Stützpunkt/Landeplatz
SCHWARZES QUADRAT	Vermintes Gelände

Die koordinaten der Kartenmitte werden auf Ihrem Bildschirm am oberen Rand des Kompasses angegeben. Wenn Sie den Kartencursor einschalten, indem Sie <F7> drücken, wird dessen jeweilige Position auf der Micro Screen angezeigt. Dann können Sie Ihre eigenen Koordinaten damit vergleichen und Ihre Flugrichtung ändern, um zu einem Fahrzeug, das Sie auf der Karte gesehen haben, zu kommen. Leider ist die Karte jedoch nur so gut wie die jüngsten Nachrichtenmitteilungen – Sie können vergeblich nach einem Fahrzeug suchen, das den Platz, an dem es zuletzt gesehen wurde, gerade verlassen hat.

DIE MICRO SCREEN UND STÜTZPUNKTBERICHTE

Sie können die Micro Screen benutzen, um die Koordinaten eines Stützpunktes zu erfahren, und Nachrichten über die dort stationierte Anzahl verletzter und kampfbereiter Truppen zu erhalten. Drücken Sie <V>, , <N>, und <M>, um einen Bericht für Stützpunkt 1, 2, 3 oder 4 zu erhalten. Gelingt es Ihnen, verletzte Soldaten nach Base 1 zu bringen, sind diese sofort wieder kampfbereit und können wieder eingesetzt werden. Wenn eine Ihrer Basen angegriffen wird, nimmt die Anzahl der Verletzten dort zu. Eine Stützpunkt ohne kampffähige Besatzung fällt schon leichtem Beschuss zum Opfer.

FLUGSTEUERUNG

Man sieht von hinten auf den Hubschrauber. Die Blickrichtung ist entweder Nord (d.h. 0 Grad) oder Süd (d.h. 180 Grad); wenn der Hubschrauber eine Drehung über Osten (90 Grad) oder Westen (270 Grad) macht, wird die Blickrichtung zwischen Nord und Süd wechseln. Für ständige Orientierung beobachten Sie den Kompaß und die Koordinatenangabe über demselben. ACHTUNG: Je höher Sie fliegen, desto stärkeren Angriffen sind Sie ausgesetzt.

Unten links auf Ihrem normalen Flugbildschirm sind drei Anzeiger. T ist für die Motortemperatur (Zwillingstriebwerke), S für die Geschwindigkeit (vorwärts und rückwärts), und F für Treibstoff. Sie müssen aufpassen, daß der Motor nicht überhitzt und Ihnen der Treibstoff nicht ausgeht. Wenn Sie landen wollen, müssen Sie auf die Karte, den Geschwindigkeitsmesser und den Höhenmesser schauen, um sicherzustellen, daß Sie direkt über einem Stützpunkt sind, nur sehr langsam fliegen oder schweben und sich nur sachte dem Boden nähern.

ABFEuern VON WAffEN

Dies ist ein zwei- oder dreistufiger Vorgang. Zuerst müssen Sie mit den <CURSOR>-Tasten bzw. <J1L> oder <J1R>, falls Sie Joysticks benutzen, das Waffensystem wählen, das Sie abschießen möchten. Dabei wird sich ein kleiner WEAPONS SELECT-Cursor am unteren Rand der Waffensystemanzeige (in der unteren Mitte des normalen Flugbildschirms) nach links oder rechts bewegen. Die Anzeiger tragen folgende Bezeichnungen:

R	Raketengarbe	ungesteuert
G	Maschinengewehre	ungesteuert
C	Kanone, 20mm Oerlikon	ungesteuert
W	HOT Missile	ferngesteuerte Panzerabwehrrakete
H	Sidewinder	Hitzesuchende Flugabwehrrakete
M	Luftminen	werden abgeworfen

Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt immer nur ein Waffensystem abfeuern. Der WEAPONS SELECT-Cursor ist unter dem aktivierten System. Alle Waffen werden durch Drücken der <LEERTASTE> oder <J2F> auf dem Joystick abgefeuert. Die hitzesuchenden Raketen sind bei größeren Entfernungen, größeren Winkeln oder sehr schnellen Düsenflugzeugen nutzlos. Abgeworfene Minen kann man auf der Karte sehen, und die sind gegen alle feindlichen Landfahrzeuge wirksam. Sie können maximal 60 Quadrate auf der Karte gleichzeitig verminen. ACHTUNG: Minen können nur abgeworfen werden, wenn die Karte eingeschaltet ist. Ein vermintes Quadrat wird nur zweimal gegen feindliche Fahrzeuge wirksam sein; danach verschwindet es von der Karte.

Bei allen anderen Waffensystemen wird durch die <LEERTASTE> oder <J2F> zuerst ein Infrarotvisier aktiviert. Die ungesteuerten Waffen feuern nur in Flugrichtung. Man muß also mit der Flugsteuerung zielen. Nochmaliges Drücken der <LEERTASTE> oder des <J2F>-Knopfes feuert die Waffe dann ab. Die HOT Missiles sind ein ferngesteuertes System, unabhängig von der Flugrichtung des Hubschraubers. Sofort nach Abschuss durch ein zweites Drücken der <LEERTASTE> bzw. des <J2F>-Knopfes können Sie sie mit der Flugsteuerung ohne Beeinflussung der Flugrichtung ins Ziel lenken. Das verbessert auch Ihre Chancen, beim Zielen nicht gleich in eine Bergwand zu fliegen!

PUNKTE		Panzer	400
Düsenjet	1000	Geschützstellung	350
Feindliche Stützpunkte/Funkstationen	1000	Lastwagen und Raketenwerfer	250
Hubschrauber	750	Gebäude in Feindeshand	100

COMBAT LYNX – Anweisungen für Schneider

BEDIENUNGSANWEISUNGEN

Worte und Zahlen zwischen Winkelklammern, wie z.B. <ENTER> stehen für Tasten auf Ihrem Schneider Computer. Die entsprechende Funktion ist in Großbuchstaben geschrieben. Der an Ihren Amstrad angeschlossene Joystick wird als <J1> dargestellt, und der an den ersten angeschlossene zweite Joystick <J2>. Die Joystickstellungen werden als <J1U> für <J1> nach oben, <J2F> für <J2> Feuer, <J1R> für <J1> nach rechts usw. wiedergegeben.

WÄHREND DES FLUGES

<COPY>	<J2U>	SCHNELLER
	<J2D>	LANGSAMER
<PFEILTASTEN>	<J1U,D,R,L>	NACH OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS

DIE LANDKARTE

<M>	<J2F>	LANDKARTE (EIN/AUS)
<PFEILTASTEN>	<J1U,D,R,L>	NACH OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS
<LEERTASTE>	<J1F>	KARTE BEWEGT SICH SCHNELLER

AUFNAHME VON WAffEN

Bei Landung bei Stützpunkt		BELADEN BEGINNEN
<+>	<J1U>	ANZAHL GELADENER WAffEN ERHÖHEN
<->	<J2D>	ANZAHL GELADENER WAffEN VERRINGERN
<ENTER>	<J1R oder L>	NÄCHSTE WAffENGATTUNG
<LEERTASTE>	<J1F>	BELADEN BEENDEN

ABFEuern VON WAffENSYSTEMEN

<X> und <Z>	<J2R oder L>	WAffENWahl
<LEERTASTE>	<J1F>	VISIER EINSCHALTEN (wenn benötigt)
<LEERTASTE>	<J1F>	FEUER (bei eingeschaltetem Visier)
<PFEILTASTEN>	<J1U,D,R,L>	VISIER NACH ÖBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS

INFORMATION ÜBER STÜTZPUNKTE

<TASTEN 1-6> BASES 1 BIS 6 (nur auf dem Ziffernblock)

ALLGEMEINES ZUR SPIELSTEUERUNG

<S>	TON (EIN/AUS)
<P>	PAUSE (EIN/AUS)
<K>	NUR TASTEN
<J>	JOYSTICK UND TASTEN
<D>	DOPPELJOYSTICK UND TASTEN
<S>	PUNKTETABELLE SPEICHERN (auf Leerkassette)
<L>	PUNKTETABELLE LADEN (von der Kassette)
<TASTEN 1 bis 4>	SCHWIERIGKEITSGRAD (4 ist am schwierigsten)

IHR AUFTRAG

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad haben Sie zwischen drei und sechs Stützpunkte, die Sie mit Truppen und Luftsicherung versorgen müssen. Base 1 hat einen unbegrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen sowie die Fähigkeit, von Ihrem Hubschrauber zurückgebrachte verletzte Truppen sofort wiederherzustellen. Alle Stützpunkte starten mit 30 gesunden Soldaten, und Bases 2-6 haben ebenfalls einen begrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen. Unabhängig von Ihnen bewegen sich verbündete Landfahrzeuge auf dem Schlachtfeld, die sich für Luftsicherung allein auf Sie verlassen. Feindliche Landfahrzeuge werden sich allmählich Ihren Stützpunkten nähern, wenn sie nicht von verbündeten Landfahrzeugen (diese von Ihnen unabhängigen Kämpfe können manchmal auf der Karte oder dem Flugbildschirm beobachtet werden), von Ihnen abgeworfenen Minen oder anderen Waffen Ihres COMBAT LYNX Hubschraubers aufgehalten werden. Sie können alle anderen Luftfahrzeuge und alle Landfahrzeuge, die ohne Kreis auf Ihrer Karte erscheinen (von einem Kreis umgebene Fahrzeuge sind Ihre Verbündeten), angreifen. Ihre Stützpunkte können von feindlichen Fahrzeugen bei Direktangriffen sofort ganz zerstört werden, oder, bei schwächerem oder nur vorübergehendem Beschuss, lediglich Verluste erleiden. Base 1 kann vorübergehenden Angriffen ohne Schaden widerstehen, wird bei einem Direktangriff jedoch zerstört werden. Falls Sie sie nicht aufhalten, werden die feindlichen Streitkräfte sich schließlich alle auf Base 1 zubewegen, wonach Sie die Schlacht mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit verlieren werden. Sie haben drei „Leben“, bevor das Spiel wieder mit einem vollkommen neuem Schlachtfeld beginnt.

BEWAFFNUNG DES HUBSCHRAUBERS

Wenn Sie bei einem Stützpunkt landen, wird auf dem Monitor sofort das Waffenangebot (Arming Screen) erscheinen, und Sie können Waffen und Truppen für Ihre nächsten Flug wählen. Am Anfang des Spieles schweben Sie über Base 1; um das Waffenangebot zu erreichen, drücken Sie kurz die RUNTER-Taste, um Ihre erste „Landung“ zu machen. Die erste Arming Screen läßt Sie bewaffnete Soldat laden. Jedesmal, wenn Sie <+> drücken, steigt ein weiterer Soldat zu. Sie können sehen, wie das Gesamtgewicht mit jedem Soldaten zunimmt, bis Sie die tragbare Höchstzahl erreichen. Wollen Sie die geladene Menge verringern, drücken Sie <->, und ein Soldaten steigt wieder aus. Wenn Sie mit Ihrer Ladung zufrieden sind, drücken Sie <ENTER>, und Sie kommen zur nächsten Arming Screen für verwundete Soldaten. Auf Base 1 gibt es am Anfang des Spieles keine verletzten Soldaten, also gleich <ENTER> drücken und zur nächsten Waffengattung übergehen. Wenn Sie mehr Waffen mitnehmen, können Sie automatisch weniger Treibstoff mitnehmen und können vielleicht die anderen Stützpunkte nicht erreichen. Um die Waffenwahl abzuschließen, drücken Sie die <LEERTASTE>. Sie können bei diesem Spiel mehr Waffen mitnehmen, also in Wirklichkeit möglich wäre.

DIE KARTE

Sie können jederzeit einen Blick auf die Karte werfen, indem Sie die <M>-Taste drücken. Nochmaliges Drücken der <M>-Taste bringt Sie wieder zum Flugbildschirm zurück. Die Karte zeigt das Schlachtfeld mit Höhenunterschieden. Fahrzeuge und Stützpunkte werden durch schwarze Symbole angezeigt. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um sich auf der Karte fortzubewegen. Wenn Sie dabei gleichzeitig die <LEERTASTE> drücken, bewegt sich die Karte schneller. Verbündete Fahrzeuge werden durch Symbole in Kreisen wiedergegeben – aufpassen, wo Sie hinschießen! Folgende Symbole finden Verwendung:

T	Panzer
H	Stützpunkt
auf der Seite liegendes H	Lastwagen
auf den Kopf gestelltes Y	Geschütz
X	Hubschrauber
+	Düsenjäger
SCHWARZES BLINKENDES QUADRAT	Vermintes Gelände
VON KREISEN UMGEBENE SYMBOLE	Verbündetes Fahrzeug

Um die Koordinaten eines beliebigen Punktes auf der Karte zu erfahren, schauen Sie auf die Nordkoordinate am seitlichen Rand der Karte und die Ostkoordinate am oberen bzw. unteren Kartenrand. Sowie Sie die Karte ausschalten, wird sie wieder auf die Position Ihres Lynx abgestimmt. Sie können sich Ihre eigenen Koordinaten anschauen und Ihre Flugrichtung ändern, um ein Fahrzeug, das Sie auf der Karte gesehen haben, zu erreichen. Anm.: Sie können Flugrichtung und -höhe nicht ändern, wenn Sie auf die Karte schauen.

STÜTZPUNKTBERICHTE UND INFORMATIONEN

Drücken Sie Tasten <1> bis <6> des Ziffernblocks, um einen Bericht über Position und Besatzung der jeweiligen Base zu erhalten. Wenn keine anderen Nachrichten gesandt werden, wird nach kurzer Zeit eine Aufstellung des Treibstoff- und Waffenbestands dieser Base anstelle des ersten Berichts erscheinen. Manchmal bekommen Sie auch andere Informationen, die Sie z.B. vor Angriffen auf Ihre Stützpunkte warnen.

FLUGSTEUERUNG

Man sieht von hinten auf den Hubschrauber. Sie können ihn geradeaus (vorwärts oder rückwärts) und in einem Winkel von 45 Grad rechts oder links von einer der vier Himmelsrichtungen fliegen sehen. Wird der Winkel größer als 45 Grad, wechselt die Blickrichtung auf die nächste Himmelsrichtung über (z.B. von Nord nach West). Das kann am Anfang verwirrend sein, besonders weil Sie den Hubschrauber von rechts sehen, wenn die Blickrichtung Nord ist, und von links, wenn sie auf West überwechselt. Um stets im Bilde zu bleiben, beobachten Sie den Kompaß mit der Koordinatenangabe. Unten links auf Ihrem normalen Flugbildschirm sind drei Anzeiger. T ist für die Motortemperatur, S für die Geschwindigkeit (vorwärts und rückwärts), und F für Treibstoff. Wenn Sie landen wollen, müssen Sie auf die Karte, den Geschwindigkeitsmesser und den Höhenmesser schauen, um sicherzustellen, daß Sie direkt über einem Stützpunkt sind, im Schwebflug sind oder zumindest sehr, sehr langsam fliegen und sich nur sachte dem Boden nähern.

ABFEuern BON WAffEN

Dies ist ein zwei- oder dreistufiger Vorgang. Zuerst müssen Sie durch Drücken der Tasten <X> und <Z> das Waffensystem wählen, das Sie abschießen möchten. Dabei wird sich ein kleiner weißer Strich oberhalb der sechs Waffensystemanzeigen nach links oder rechts bewegen. Die Anzeigen tragen folgende Bezeichnungen:

R	Raketen	ungesteuert
G	Maschinengewehre	ungesteuert
C	Kanone, 20mm Oerlikon	ungesteuert
T	HOT Missile	ferngesteuerte Panzerabwehrrakete
A	Sidewinder	hitzesuchende Flugabwehrrakete
M	Luftminen	werden abgeworfen

Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt immer nur ein Waffensystem abfeuern. Der weiße Strich steht über dem aktivierten System. Minen oder hitzesuchende Raketen werden einfach durch einmaliges Drücken der <LEERTASTE> losgelassen. Abgeworfene Minen werden auf der Karte angezeigt, und sind gegen alle feindlichen Landfahrzeuge wirksam. Sie können bis zu 60 Quadrate auf der Karte gleichzeitig verminen. Ein vermintes Quadrat wird nur zweimal gegen feindliche Fahrzeuge wirksam sein; danach erhalten Sie eine Botschaft, daß das Minenfeld durchbrochen wurde und nicht mehr wirksam ist. Die ungesteuerten Waffen feuern nur in Flugrichtung. Man sollte vor dem Feuern zielen, indem man die <LEERTASTE> drückt. Achtung – Zielen wird Höhe und Winkel Ihres Fluges verändern. Die HOT Missiles dagegen können mit den <PFEILTASTEN> gezielt werden ohne die Flugrichtung zu beeinflussen. Nochmaliges Drücken der <LEERTASTE> feuert alle Waffen, die mit Visier gezielt werden, ab. Das Visier schaltet sich automatisch wieder aus, wenn keine Tasten mehr gedrückt werden. Nicht vergessen, der Feind schießt zurück, also nichts wie weg!

SCHWIERIGKEITSGRAD

Die Schwierigkeitsgrade bestimmen die Anzahl der Bases, die Sie versorgen müssen (von Grad 1, drei Stützpunkte, bis Grad 4 mit sechs Stützpunkten), die Anzahl der feindlichen Fahrzeuge (proportional zur Anzahl der Stützpunkte), und Ihren Treibstoffverbrauch. Feindliche Luftabwehrraketen werden zielsicherer, je höher Sie fliegen. Feindliche Fahrzeuge feuern nur dann Raketen ab, wenn Sie vor ihnen sind – also besser von hinten angreifen. Feindliche Geschützstellungen schießen in alle Richtungen.

BEWERTUNG

Sie erhalten Leistungsbewertung, welche die Anzahl der verlorenen Stützpunkte, Truppen und verbündeten Fahrzeuge, Ihren Munitionsverbrauch sowie die Anzahl der getroffenen Zielobjekte berücksichtigt. Darüberhinaus erhalten Sie Punkte für die Zerstörung feindlicher Fahrzeuge.

Düsenjet	300
Hubschrauber	250
Panzer	500
Lastwagen	400
Geschützstellung	1000

COMBAT LYNX – Anweisungen für Spectrum

STARTANWEISUNGEN

Um das Spiel nach dem Laden zu starten, Schwierigkeitsgrad mit Tasten 1–4 einstellen (4 ist am schwierigsten).

WÄHREND DES FLUGS

3 SCHNELLER
4 LANGSAMER
PFEILTASTEN (d.h. 7, 6, 8, 5 oder Joystick 1) HOCH, RUNTER, RECHTS, LINKS

DIE KARTE

M KARTE (EIN/AUS)
PFEILTASTEN (d.h. 7, 6, 8, 5 oder Joystick 1) KARTE HOCH, RUNTER, RECHTS, LINKS
0 (gleichzeitig mit Pfeiltasten) KARTE BEWEGT SICH SCHNELLER

WAFFENAUFNAHME BEIM LYNX

6 (d.h. RUNTER für Landung) AUFLADEN STARTEN
+ MEHR AUFLADEN
– WENIGER AUFLADEN
ENTER NÄCHSTE WAFFENGATTUNG
LEERTASTE AUFLADEN BEENDEN

WAFFENSYSTEME ABFEUERN

2 oder 9 WAFFE WÄHLEN
0 (oder FUEUER-KNOPF) FEUER
ENTER VISIER (EIN/AUS)
PFEILTASTEN (d.h. 7, 6, 8, 5 oder Joystick 1) VISIER HOCH, RUNTER, RECHTS, LINKS

INFORMATIONEN ÜBER STÜTZPUNKTE

1 (wenn Micro-Screen blinkt) NACHRICHT EMPFANGEN
CAPS + Q,W,E,R,T oder P POSITION BASE 1, 2, 3, 4, 5 oder 0
SYMB + Q,W,E,R,T oder P BEMANNUNG BASE 1, 2, 3, 4, 5 oder 0

ALLGEMEINES ZUR SPIELSTEUERUNG

S TON (EIN/AUS)
H SPIEL UNTERBRECHEN (EIN/AUS)
1 bis 4 (Spiel starten) SCHWIERIGKEITSGRAD EINSTELLEN
(4 ist am schwierigsten)

NEUDEFINITION VON TASTEN

K drücken, bevor Sie den Schwierigkeitsgrad einstellen. Die Bedienungsfunktionen (z.B. Ip/Hoch) werden dann einzeln unter Überschriften (z.B. Lynx Control) auf dem Bildschirm erscheinen. Dann die gewünschte Bedienungstaste drücken oder entsprechende Joystickbewegung ausführen. Anm. zu den letzten drei Bedienungsfunktionen: BASE MANNING (Basebemanning) ist normalerweise SYMBOL SHIFT, BASE POSITION ist CAPS SHIFT, und BASE NUMBER (Base-Nummer) ist IRGENDEINE TASTE in der Q,W,E,R,T-REIHE (d.h. wenn Sie die REIHE, nicht eine Taste wählen). Wenn Sie einen Fehler machen, fangen Sie einfach von hinten her wieder an.

SPEICHERUNG VON TASTENDEFINITIONEN UND PUNKTETABELLE

Um Ihre Tastendefinitionen zu speichern, legen Sie eine Leerkassette ein (Zählwerkstellung oder Kassettenposition notieren) und drücken Sie D, während das Display mit der Punktetabelle an ist, und dann RECORD/PLAY. Sie können auch die High Score-Tabelle speichern, indem Sie S drücken. Um diese Informationen später wieder zu laden, spulen Sie die Kassette an dieselbe Stelle zurück und drücken Sie L, während die High Score-Tabelle an ist, und dann PLAY.

PROTEK UND INTERFACE 2 – JOYSTICKS

Wenn Sie nur einen Joystick benutzen, wird dieser automatisch auf die PFEILTASTEN und 0 eingestellt sein (d.h. 5,6,7,8 und FEUER). Falls Sie etwas anderes wünschen, oder zwei Joysticks benutzen, benutzen Sie die Option für NEUDEFINITION VON TASTEN und bewegen Sie, wenn aufgefordert, den/die Joystick/s, statt Tasten zu drücken.

KEMPSTON – JOYSTICKS

Halten Sie die Kassette SOFORT nach dem Laden des Spieles an (d.h. wenn der Hubschrauberrotor anfängt sich zu drehen). Wenn die High Score-Tabelle erscheint, drücken Sie L und dann PLAY auf dem Kassettengerät. Sowie die High Score-Tabelle wieder erscheint, Kassette SOFORT wieder anhalten. Die bedienungstasten werden wie gewöhnlich sein, doch können Sie jetzt anstelle von PFEILTASTEN und FEUER auch den Joystick benutzen. Die HOCH- und RUNTER-Positionen des Joysticks werden während des Fluges jedoch SCHNELLER und LANGSAMER entsprechen, außer Sie drücken noch einmal L, um die nächste Definition von der Kassette zu laden (wir empfehlen jedoch das erstere).

IHR AUFTRAG

Sie schweben zu Anfang Ihres Auftrages über Base 0. Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad haben Sie zwischen drei und sechs Stützpunkte, die Sie mit Truppen und Luftsicherung versorgen müssen. Base 0 hat einen unbegrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen sowie die Fähigkeit, von Ihrem Hubschrauber zurückgebrachte verletzte Truppen sofort wiederherzustellen. Alle Stützpunkte starten mit 30 gesunden Soldaten, und Bases 1–5 haben auch einen begrenzten Vorrat an Treibstoff und Waffen. Unabhängig von Ihnen bewegen sich verbündete Landfahrzeuge auf dem Schlachtfeld, die sich für Luftsicherung allein auf Sie verlassen. Feindliche Landfahrzeuge werden sich allmählich Ihren Stützpunkten nähern, wenn sie nicht von verbündeten Landfahrzeugen, von Ihnen abgeworfenen Minen oder anderen Waffen Ihres COMBAT LYNX Hubschraubers daran gehindert werden. Sie können alle anderen Luftfahrzeuge und alle Landfahrzeuge, die ohne Kreis auf Ihrer Karte erscheinen (von einem Kreis umgebene Fahrzeuge sind Ihre Verbündeten), angreifen. Ihre Stützpunkte können von feindlichen Fahrzeugen bei Direktangriffen sofort ganz zerstört werden, oder, bei schwächerem oder nur vorübergehendem Beschuss, lediglich Verluste erleiden. Base 0 kann vorübergehenden Angriffen ohne Schaden widerstehen, wird aber bei einem Direktangriff zerstört werden. Falls Sie sie nicht aufhalten, bewegen sich alle feindlichen Streitkräfte schließlich auf Base 0 zu, wonach Sie die Schlacht mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit verlieren werden. Sie haben drei „Leben“, bevor das Spiel wieder mit einem vollkommen neuem Schlachtfeld beginnt.

TAKTISCHE TIPS

Am Anfang des Spieles wird Sie der Feind erst nach ein, zwei Minuten angreifen. Nutzen Sie diese Zeit, um Base 0 (und andere, wenn Sie Zeit haben) mit einem Minengürtel zu umgeben. Greifen Sie Landfahrzeuge von hinten an, und lassen Sie sie nicht an Ihre Stützpunkte heran. Meiden Sie Geschützstellungen. Fliegen Sie niedrig, um feindlichen Raketen zu entgehen. Ersetzen Sie verletzte Truppen mit frischen.

BEWAFFNUNG DES HUBSCHRAUBERS

Wenn Sie bei einem Stützpunkt landen, wird auf dem Monitor sofort das Waffenangebot (Arming Screen) erscheinen, und Sie können Waffen, Truppen und Treibstoffmenge für Ihre nächsten Flug wählen. Am Anfang des Spieles schweben Sie über Base 0; um also das Waffenangebot zu erreichen, drücken Sie kurz die RUNTER-Taste, um Ihre erste "Landung" zu machen. Die erste Arming Screen läßt Sie bewaffnete Soldaten laden. Jedesmal, wenn Sie + drücken, steigt ein weiterer Soldat zu. Sie können sehen, wie das Gesamtgewicht mit jedem Soldaten zunimmt, bis Sie die tragbare Höchstzahl erreichen. Wollen Sie die geladene Menge verringern, drücken Sie -, und ein Soldat steigt wieder aus. Wenn Sie mit Ihrer Ladung zufrieden sind, drücken Sie ENTER, und Sie kommen zur nächsten Arming Screen für verwundete Soldaten. Auf Base 0 gibt es keine verletzten Soldaten, also gleich ENTER drücken und zur nächsten Waffengattung übergehen. Wenn Sie mehr Waffen mitnehmen, haben Sie automatisch weniger Treibstoff an Bord und können vielleicht die anderen Stützpunkte nicht erreichen. Um die Waffenwahl abzuschließen, drücken Sie die LEERTASTE. Sie können mehr Waffen mitnehmen, also in Wirklichkeit möglich wäre.

DIE KARTE

Sie können jederzeit einen Blick auf die Karte werfen, indem Sie die M-Taste drücken. Nochmaliges Drücken der M-Taste bringt Sie wieder zum Flugbildschirm zurück. Die Karte zeigt das Schlachtfeld mit Höhenunterschieden. Fahrzeuge und Stützpunkte werden durch schwarze Symbole angezeigt. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um sich auf der Karte fortzubewegen. Wenn Sie dabei gleichzeitig 0 oder FEUER drücken, bewegt sich die Karte schneller. Verbündete Fahrzeuge werden durch Symbole in Kreisen wiedergegeben – aufpassen, wo Sie hinschießen! Folgende Symbole finden Verwendung:

T	Panzer
H	Stützpunkt
auf dem Seite liegendes H	Lastwagen
auf den Kopf gestelltes Y	Geschütz
X	Hubschrauber
–	Düsenjäger
SCHWARZES BLINKENDES QUADRAT	Vermintes Gelände
VON KREISEN UMGEBENE SYMBOLE	Verbündetes Fahrzeug/Stützpunkt

Um die Koordinaten eines beliebigen Punktes auf der Karte zu erfahren, schauen Sie auf die Nordkoordinate am seitlichen Rand der Karte und die Ostkoordinate am oberen bzw. unteren Kartenrand. Sowie Sie die Karte ausschalten, wird sie wieder auf die Position Ihres Lynx abgestimmt. Sie können sich Ihre eigenen Koordinaten anschauen und Ihre Flugrichtung ändern, um ein Fahrzeug, das Sie auf der Karte gesehen haben, zu erreichen.

STÜTZPUNKTBERICHTE UND INFORMATIONEN

Drücken Sie 1, wenn Sie bereit sind, Informationen auf der Micro-Screen zu empfangen, wenn sie blinkt. Drücken Sie CAPS SHIFT und Q usw., um die Position von Stützpunkt 1 usw. zu erhalten (Q,W,E,R,T und P sind jeweils für Bases 1, 2, 3, 4, 5 und 0), oder SYMBOL SHIFT und Q usw. für die Bemanning. Verletzte Soldaten zu Base 0 bringen, damit sie sofort wieder einsatzbereit sind.

FLUGSTEUERUNG

Man sieht von hinten auf den Hubschrauber. Sie können ihn geradeaus (vorwärts oder rückwärts) und in einem Winkel von 45 Grad rechts oder links von einer der vier Himmelsrichtungen fliegen sehen. Wird der Winkel größer als 45 Grad, wechselt die Blickrichtung auf die nächste Himmelsrichtung über (z.B. von Nord nach West). Das kann am Anfang verwirrend sein, besonders weil Sie den Hubschrauber erst von rechts sehen, wenn die Blickrichtung Nord ist, und dann von links, wenn sie auf West überwechselt. Um stets im Bilde zu bleiben, beobachten Sie den Kompaß und die Koordinatenangabe. Unten links auf Ihrem normalen Flugbildschirm sind drei Anzeiger. T ist für die Motortemperatur (nicht zu heiß werden lassen!), S für die Geschwindigkeit (vorwärts und rückwärts), und F für Treibstoff (aufpassen, daß er Ihnen nicht ausgeht!). Wenn Sie landen wollen, müssen Sie auf die Karte (oder die Koordinaten) und den Geschwindigkeitsmesser schauen, um sicherzustellen, daß Sie direkt über einem Stützpunkt sind und in der Luft stillstehen. Dann sanft landen.

ABFEUERN VON WAFFEN

Dies ist ein zwei- oder dreistufiger Vorgang. Zuerst müssen Sie durch Drücken der Tasten 2 und 9 das Waffensystem wählen, das Sie abfeuern möchten. Dabei wird sich ein kleiner Cursor entlang der sechs Waffensystemanzeigen nach links oder rechts bewegen. Die Anzeigen tragen folgende Bezeichnungen:

R	Raketen	ungesteuert
G	Maschinengewehre	ungesteuert
C	Kanone, 20mm Oerlikon	ungesteuert
T	HOT Missile	ferngesteuerte Panzerabwehrrakete
A	Sidewinder	hitzesuchende Flugabwehrrakete
M	Luftminen	werden abgeworfen

Sie können zu einem beliebigen Zeitpunkt immer nur ein Waffensystem abfeuern. Der Waffen-Cursor ist bei dem aktivierten System. Minen oder hitzesuchende Raketen werden einfach durch 0 oder die Feuertaste losgelassen. Abgeworfene Minen werden auf der Karte angezeigt, und sind gegen alle feindlichen Landfahrzeuge wirksam. Sie können bis zu 60 Quadrate auf der Karte gleichzeitig verminen. Ein verminetes Quadrat wird nur zweimal gegen feindliche Fahrzeuge wirksam sein; danach erhalten Sie eine Botschaft, daß das Minenfeld durchbrochen wurde und nicht mehr wirksam ist. Die ungesteuerten Waffen (Maschinengewehre, Kanone, Raketen) feuern nur in Flugrichtung. Man sollte zielen, indem man die ENTER-Taste vor dem Feuern drückt. Achtung – Zielen wird Höhe und Richtung Ihres Fluges verändern. Die HOT Missiles dagegen können mit den PFEILTASTEN gezielt werden, ohne die Flugrichtung des LYNX zu beeinflussen. Nochmaliges Drücken der ENTER-Taste schaltet das Visier wieder aus, und bringt Sie zur normalen Flugsteuerung zurück.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Die Schwierigkeitsgrade bestimmen die Anzahl der Bases, die Sie versorgen müssen (von Grad 1, drei Stützpunkte, bis Grad 4 mit sechs Stützpunkten), die Anzahl der feindlichen Fahrzeuge (proportional zur Anzahl der Stützpunkte), und Ihren Treibstoffverbrauch.

PUNKTE

Düsenjet	300
Hubschrauber	250
Panzer	500
Lastwagen	400
Geschützstellung	1000

Ihre Bewertung berücksichtigt die Anzahl der verlorenen Stützpunkte, Truppen und verbündeten Fahrzeuge, den Munitionsverbrauch und die Anzahl der getroffenen Zielobjekte.



TURBO ESPRIT – Alle Versionen

BRIEFING FÜR IHREN AUFTRAG

Ein gepanzerter Wagen liefert Drogen ins Stadtzentrum. Vier Lieferwagen kommen einzeln nach, treffen sich mit diesem Wagen an einer ausgemachten Stelle und fahren von dort zu ihren Verstecken. Nach der vierten Übergabe verläßt der gepanzerte Wagen die Stadt. Ihre Aufgabe ist es, die Lieferwagen nach der Übergabe aufzuhalten, bevor sie ihr Versteck erreichen, und den gepanzerten Wagen, nachdem er seine Drogen an den letzten Lieferwagen, abgegeben hat, zu stoppen, bevor er die Stadt verläßt. Sie bekommen Extra-Punkte, wenn Sie die Drogenschmuggler lebendig festnehmen, statt sie zu erschießen. Sie fahren einen Lotus Esprit mit einer Höchstgeschwindigkeit von 240 km/h. Sie verlieren Punkte, wenn Sie Passanten verletzen. Sie sollten den Ampeln bei Kreuzungen gehorchen (die Schmuggler werden die Ampeln jedoch wahrscheinlich ignorieren). Es gibt Fußgängerüberwege, wo Sie auf Fußgänger achten, und Bauarbeiten, auf die Sie Rücksicht nehmen müssen.

STARTANWEISUNGEN

Nach dem Laden müssen Sie bestimmen, in welcher von vier Städten das Spiel stattfinden soll. Haben Sie diese Wahl einmal getroffen, müßten Sie wieder neu laden, um den Austragungsort zu ändern. Als nächstes wird ein OPTIONSMENÜ erscheinen, und Sie müssen PLAY (Spielen) oder PRACTICE: Üben) wählen, um das Spiel zu starten.

BEDIENUNGSTASTEN

S	Joystick nach oben	Geschwindigkeit erhöhen
A	Joystick nach unten	Geschwindigkeit verringern
J	Joystick nach links	Auf linke Fahrspur überwechseln
J+K	Joystick links + Feuer	Links abbiegen (90 Grad)
L	Joystick nach rechts	Auf rechts Fahrspur überwechseln
L+K	Joystick rechts + Feuer	Rechts abbiegen (90 Grad)
K	Feuer	Schießen
M		Karte ein/aus
T		Spiel beenden und von vorne anfangen

Anm.: Oben, unten, links und rechts bewegen auch die Karte.

LENKEN

Die „J“ und „L“- oder Links- bzw. Rechts-Tasten lassen den Lotus einfach von einer Fahrspur in die andere überwechseln (vorausgesetzt, daß Sie in Bewegung sind). Um abzubiegen, müssen Sie gleichzeitig die „K“- oder „Feuer“-Taste drücken. Ein Wendemanöver können Sie ausführen, indem Sie mit Hilfe der „A“- oder „Geschwindigkeit verringern“-Taste den Rückwärtsgang einlegen, und mit den Tasten fürs Abbiegen dann entsprechend einschwenken. Der Wagen wird eine Kurve nur dann beschreiben, wenn er schon in Bewegung ist.

TAKTISCHE TIPS

Studieren Sie die Karte. Fahren Sie vorsichtig zum Stadtzentrum (d.h. Mittelpunkt der Nord-Süd-Achse und der Ost-West-Achse). Parken Sie. Schalten Sie die Karte ein und warten Sie auf die Autos der Schmuggler. Der Wagen, der immer um den Block herumfährt, ist der Wagen, der die Drogen bringt. Nach der Nachricht „Drugs exchanged“ (Drogen übergeben), schauen Sie, in welche Richtung der Lieferwagen entflieht. Ihm nach! Bei Kreuzungen nicht anhalten. Rammen Sie den Lieferwagen, bis er sich ergibt. Dann weiter zum nächsten!

DER BILDSCHIRM

Ihr Wagen (rot) wird vor Ihnen auf dem Bildschirm abgebildet. Zu Anfang des Spieles ist er in der linken mittleren Fahrspur. Unten links auf dem Bildschirm ist die „Penalty Points“-Anzeige, die die Strafpunkte anzeigt, die Sie bekommen, wenn Sie mit unbeteiligten Fahrzeugen zusammenstoßen oder Passanten überfahren. Daneben ist Ihr Punktestand (Score). Sie bekommen Punkte, wenn Sie Schmugglerfahrzeuge einfangen. Darunter erscheint gelegentlich eine Mitteilung von der Zentrale.

PRACTICE OPTION (ÜBEN)

Wählen Sie diese Option vom Menü für Fahrstunden. Es gibt keine Schmuggler oder Attentäter während der Fahrstunden. Ihre Schußwaffe ist jedoch trotzdem geladen, also aufpassen.

DIE AUTOS

Alle Autos im Spiel sind blau oder gelb, außer denen, die die Drogenschmuggler benutzen. Diese sind:

ROT	Lieferwagen (4)
SCHWARZ	Gepanzerter Wagen (1)
WEISS	Attentäter, die auf Sie schießen werden (Anm.: magentarot beim Schneider)

DIE KARTE

Sie können die Karte („M“ drücken) benutzen, um herauszufinden, wo Sie sind (kleine blinkende Kreise stellen Ihren Lotus und die Wagen der Schmuggler dar). Wenn Sie die Karte anschalten, wird Ihr Wagen sich in Nähe der Kartenmitte befinden. Kleine Zapfsäulen stellen Tankstellen dar. Vier Punkte bei Kreuzungen stellen Ampeln dar. Pfeile bei Straßen stehen für Einbahnstraßen. Mit den Richtungstasten können Sie die Karte erkunden.

STRASSENAMEN

Die Straßen haben Namen wie z.B. „E:9“, d.h. es ist die neunte Straße in ost-westlicher Richtung, oder „N:7“, also die siebte Straße in nord-südlicher Richtung. Von der Zentrale bekommen Sie Nachrichten wie z.B. „Armoured Car seen on E:9“ („Panzerwagen in E:9 gesehen“). Dann können Sie Ihre Karte einschalten, nachschauen, wo Sie gerade sind, E:9 auf der Karte suchen, um den Wagen zu sehen, und sich dann auf den Weg machen, um ihn einzuholen.

NACHRICHTEN

Am Anfang des Spiels wird Ihnen die Zentrale mitteilen, daß ein einzelnes gepanzertes Fahrzeug auf dem Weg zur Stadtmitte gesehen wurde [Nachricht: Armoured car seen on E:9]. Vier Lieferwagen werden dann einzeln in die Stadt kommen [Nachricht: Drug car seen on E:9] und irgendwo im Stadtzentrum parken. Der gepanzerte Wagen wird dann zu dem geparkten Lieferwagen fahren, die Drogen übergeben [Nachricht: Drugs exchanged (Drogen abgeliefert)] und dann weiter im Stadtinneren umherfahren. Jeder Lieferwagen wird danach zu seinem besonderen Versteck fahren, wo er dann nicht mehr aufgespürt werden kann [Nachricht: Drug car in hiding (Drogenauto im Versteck)]. Nach der vierten Übergabe [Nachricht: Armoured car running (Panzerwagen auf der Flucht)] wird der Nachschubwagen die Stadt verlassen [Nachricht: Armoured car escaped (Panzerwagen entkommen)].

WIE MAN DIE SCHMUGGLERAUTOS AUFHÄLT

Sie können alle Schmugglerautos stoppen, indem Sie auf sie schießen (einfach dicht auffahren und „Feuer“ drücken. Sie bekommen jedoch viel mehr Punkte, wenn Sie die Schmuggler nicht töten, sondern sie statt dessen aufhalten, indem Sie während der Verfolgung von hinten auf ihr Auto auffahren (wenn Sie auf das Auto auffahren, während es in einer Schlange wartet, hat das keinen Effekt – das wäre ja zu einfach). Wenn Sie das andere Auto oft genug gerammt haben (mehr als viermal), wird es anhalten und sich ergeben [Nachricht: Drug car surrenders]. Dann können Sie den Rest der Polizei überlassen und sich weiter um Ihren Auftrag kümmern. Die Schmuggler werden bei Ampeln nicht anhalten, also aufpassen.

Den Nachschubwagen können Sie jederzeit aufhalten; doch wann Sie dies zu früh tun, werden keine weiteren Lieferwagen mehr in die Stadt kommen und Sie können nicht so viele Punkte sammeln. Da er gepanzert ist, können Sie ihn nur durch Rammen zum Anhalten zwingen. Sie können die Lieferwagen auch schon vor der Übergabe anhalten, doch bekommen Sie dafür wieder weniger Punkte. Die Schmuggler werden sich auch ergeben, wenn Sie sie in eine Sackgasse jagen.

Die Schmuggler wissen über Sie Bescheid. Wenn Sie bei einem Lieferwagen, der gerade auf den Nachschubwagen wartet, vorbeifahren, wird er wegfahren. Sie müssen also in einiger Entfernung warten (Karte beobachten), bis die Übergabe stattgefunden hat, und dann in Aktion treten.

ATTENTÄTER

Die Schmuggler beschäftigen Killer, die Anschläge auf Sie unternehmen werden. Deren Autos sind sehr schnell, und wenn sie Sie rechts überholen, kann der Beifahrer (bei Autos für Linksverkehr sitzt der Beifahrer links) auf Sie schießen [Nachricht: Bang]. Wenn Sie getroffen werden [Nachricht: Lotus incapacitated], kommen Sie ins Schleudern und haben vielleicht einen Unfall. Sie können auf die Attentäter schießen, oder sie rammen, um Extrapunkte zu sammeln.

BENZIN, TANKSTELLEN UND NEUE AUTOS

Behalten Sie Ihre Benzinuhr im Auge. Wenn der Benzinstand abfällt, fahren Sie zu einer Tankstelle und parken Sie dort AUF DEM BÜRGERSTEIG. Ihr Benzinstand wird dann langsam wieder steigen. Wenn Ihnen das Benzin ausgeht, bevor Sie eine Tankstelle erreichen, müssen Sie das Auto wechseln. Sie haben pro Spiel insgesamt vier Lotusse zur Verfügung; wenn einer von den Schmugglern oder bei einem Unfall demoliert wird, oder Ihnen der Treibstoff unterwegs ausgeht, wird Ihnen ein Ersatzfahrzeug zur Verfügung gestellt. Nach dem vierten Auto endet das Spiel.

Manchmal kann eine abgeprallte Kugel im Kühler steckenbleiben [Nachricht: Engine fault (Motorschaden)] und Sie müssen schleunigst eine Garage aufsuchen (einfach wieder auf dem Bürgersteig parken, wie beim Tanken) [Nachricht: Engine repaired (Motor repariert)]. Passen Sie auf, daß sich Ihr Motor nicht überhitzt [Nachricht: Engine over-heating (Motor wird zu heiß)], bevor Sie die Garage erreichen [Nachricht: Engine seized (Motor hat sich festgefressen)], und wundern Sie sich nicht, wenn Sie ein paar Fehlzündungen haben.

SCHWIERIGKEITSGRADE

Es gibt vier Schwierigkeitsgrade, die Sie vom OPTIONSMENÜ wählen können. Am leichtesten ist 1. Die Schwierigkeitsgrade bestimmen die Geschwindigkeit der Autos, und wie oft Sie sie rammen müssen, bevor sie sich ergeben.



THANATOS – Alle Versionen

BEDIENUNG

A	Joystick nach OBEN	HÖHER (oder, beim Feuerspeien, höher zielen)
Z	Joystick nach UNTEN	TIEFER (oder, beim Feuerspeien, tiefer zielen)
M	Joystick nach RECHTS	SCHNELLER nach rechts (langsamer nach links)
N	Joystick nach LINKS	LANGSAMER nach rechts (schneller nach links)
LEERTASTE	Joystick FEUER	FEUER-Speien (oder Gegenstand fallen lassen)

Anm.: LANGSAMER + LEERTASTE drehen den Drachen in die andere Richtung

SCHWIERIGKEITSGRAD 1 ist am leichtesten

Der Drache muß in Bewegung sein, um abheben zu können.

SPIELANWEISUNGEN

Fliegen Sie nach rechts, bis Sie eine Burg erreichen. Dann landen Sie und gehen zum Burgtor. Wenn Sie nahe genug herangekommen sind, benutzen Sie Ihren feurigen Atem, um das Tor niederzubrennen. Falls Ihnen der Atem ausgeht, müssen Sie zurückgehen und die Hexe fressen, die zwischen zwei Pfosten angebunden ist. Sie müssen sich vor dem Ritter hüten, der versuchen wird, Sie mit seiner Lanze aufzuspießen, wenn Sie ihn nicht zuvor mit den Pranken vom Pferd werden. Wenn Sie die Hexe auffressen, stellt das Ihren Energievorrat wieder her, der durch das Glas rechts unten auf dem Bildschirm angezeigt wird. In der ersten Burg müssen Sie bei dem Mädchen landen, und es auf Ihren Rücken klettern lassen. Dann fliegen Sie weiter zur nächsten Burg. Wenn Sie das Zauberbuch finden, landen Sie – das Mädchen wird es dann holen. Fliegen Sie weiter zur letzten Burg, wo Sie den Kessel finden, den das Mädchen zum Zaubern braucht.

TIPS

Sie können Soldaten ergreifen, indem Sie über sie hinwegfliegen und sie mit der offenen Pranke berühren. Dann können Sie sie hoch in die Luft nehmen und wieder fallenlassen. Objekte im Vordergrund können Sie mit Ihrem Atem verbrennen. Werden Sie von Rittern, Drachen, Steinschlägen u.ä. angegriffen, schlägt Ihr Herz (unten links auf dem Bildschirm) schneller, und flackert zuletzt blau, bevor Sie sterben. Um Ihren Herzschlag zu beruhigen, müssen Sie landen, und stillstehen oder langsam gehen, ohne angegriffen zu werden. Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie das Mädchen den ganzen Weg bis zum Kessel tragen.



BOMB JACK II – Alle Versionen

Achtung! Aufgepaßt! Jack ist wieder da! Unser Superheld Bombjack kehrt zurück für weitere taktische Kapriolen. Diesmal ist er bewaffnet und tödlich – und zum Kampf bereit. Dolchstoßtaste zum Kampf durch die reptilverpestete Lavagrube benutzen und dan ab in den Weltraum.

Haben Sie genug Mumm in den Knochen? Und die notwendige Intelligenz, den Feind zu überlisten und sich die Schätze in den über 40 teuflisch komplizierten Schauplätzen zu holen? Wenn man sie in der richtigen Reihenfolge sammelt, gibt's einen Bonus Jack.

SPIELANWEISUNGEN

Spectrum

Hoch	- Q
Runter	- A
Links	- N
Rechts	- M
Zustechen	- X

Joysticks
Kempston
Interface II
Cursor

Commodore 64/128

Hoch	- Q
Runter	- A
Links	- N
Rechts	- M
Zustechen	- X
Abbrechen	- Restore

Oder
Joystick
Steckplatz 2

Schneider

Hoch	- Q
Runter	- A
Links	- N
Rechts	- M
Zustechen	- X

c
Oder
Joystick

© Elite Systems Ltd. – 1988

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd.
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

© Elite Systems Ltd. – 1988

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems sont strictement interdits.

Garantie

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse; renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Télex: 336130 ELITE G

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.

© Elite Systems Ltd. – 1988

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen, der Verleih und Wiederverkauf sowie die Verbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne die vorherige ausdrückliche und schriftliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. strengstens untersagt.

Garantie

Das vorliegende Softwareprodukt ist nach den höchsten Qualitätsanforderungen sorgfältig entwickelt und hergestellt worden. Den beiliegenden Anleitungen zum Laden des Programms ist genau Folge zu leisten. Sollten aus irgendwelchen Gründen Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms auftreten, und liegt die Vermutung nahe, daß das Band defekt ist, senden Sie dieses bitte an die folgende Anschrift:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd
Eastern Avenue
Lichfield
WS13 6RX
England
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Ihre Rechte werden dadurch in keiner Weise eingeschränkt.

HITPAK