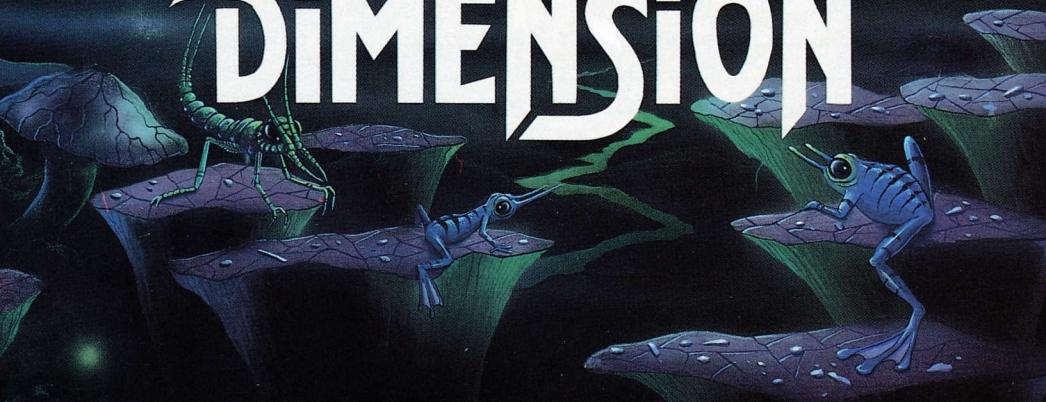
A large, white, stylized graphic element that resembles a combination of the letters 'A' and 'H'. It has sharp, pointed edges and a central vertical bar. The background behind it is a dark, starry night sky with a large, glowing green planet or moon on the left and a smaller, glowing yellow planet or moon on the right. Below the graphic, the silhouette of a theme park with various roller coasters and structures is visible against a greenish glow.

DIMENSION





COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, hired or reproduced, or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.



WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 01-240-6756.

CONTENTS

ANARCHY (English)	2	INSECTS IN SPACE (English)	9
ANARCHY (French)	16	INSECTS IN SPACE (French)	24
ANARCHY (German)	31	INSECTS IN SPACE (German)	38
ANARCHY (Italian)	46	INSECTS IN SPACE (Italian)	53
BATTLE VALLEY (English)	2	KLIMAX (English)	12
BATTLE VALLEY (French)	16	KLIMAX (French)	26
BATTLE VALLEY (German)	31	KLIMAX (German)	41
BATTLE VALLEY (Italian)	46	KLIMAX (Italian)	55
CYBERDYNE WARRIOR (English)	4	MISSION IMPOSSABUBBLE (English) ...	13
CYBERDYNE WARRIOR (French)	17	MISSION IMPOSSABUBBLE (French)	27
CYBERDYNE WARRIOR (German)	32	MISSION IMPOSSABUBBLE (German) ..	42
CYBERDYNE WARRIOR (Italian)	47	MISSION IMPOSSABUBBLE (Italian)	57
HEAD THE BALL (English)	7	SUPER CUP (English)	14
HEAD THE BALL (French)	20	SUPER CUP(French)	29
HEAD THE BALL (German)	35	SUPER CUP (German)	43
HEAD THE BALL (Italian)	50	SUPER CUP (Italian)	58
HEROBOTIX (English)	8	KRAAL (English)	14
HEROBOTIX (French)	22	KRAAL (French)	29
HEROBOTIX (German)	36	KRAAL (German)	44
HEROBOTIX (Italian)	51	KRAAL (Italian)	58

ANARCHY

CONTROLS

Keyboard or joystick

PRESS

1

2

3

At any time press fire to play

4

Fire

ESC

Skip frame options

Push joystick left/right or up/down to change start screen. Initially only screen one is accessible.

OPTION

Select one player game

Select two player game

Define keyboard controls

Pause game

Restart game

Abandon game

GAMEPLAY

In the complex, drive your A.C.E. MK2 Interceptor unit to destroy all the weapons containers, but at the same time, you must avoid the security guard droids as they are deadly to the touch. When all the containers have been destroyed the building's security system will collapse and the airlocked exit will open allowing you to escape deeper into the complex.

There is a time limit of about 2 minutes to complete the mission in each building, otherwise the security system will detect your presence and drain all oxygen from the building killing intruders.

Every 5th building within the complex contains the rebels' nuclear weapons. These buildings are guarded by a special droid which senses the presence of an intruder, following his exact course taken until it catches and destroys the intruder.

Good luck on your mission as the whole of Sentinel 4 is depending on you.

BATTLE VALLEY

by Simon Wellard

Spectrum and Amstrad version by John Wildsmith

The peace summit was successful. An arms treaty has been signed. All medium range missiles have been destroyed . . . except for two which have been captured by a group of terrorists who plan to destroy the Western World unless their fellow terrorists are released from a penitentiary in the United States.

Your task, as a mercenary employed by the United States Government, is to capture the terrorist bases in their desert outposts — Battle Valley — and eliminate the two missiles.

AIM OF THE GAME

The player starts off at his central HQ and his aim is to progress from there to capture all terrorist bases, three located in either direction. Then the two missiles have to be destroyed in their silos, found

beyond the two farthest bases. This must all be completed before the countdown reaches zero, otherwise the missiles will be launched and the world destroyed.

In between the bases lie many different weapons, which steadily increase in speed and complexity as more ground is covered. Most of the weapons can be eliminated by using the helicopter. The remainder must be destroyed using the tank. Note that the terrorist bases and the missile silos themselves can only be destroyed by the tank.

The helicopter has a winch which is used to collect pontoons for mending broken bridges or to collect extra ammunition from rooftops. The tank collects ammunition when it is halted on the grid at an ammo dump.

LOADING

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464, Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter/tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard. The game takes a few minutes to load.

CONTROLS

On title screen:

1 = define keys (joystick is auto selected)

2 = toggles music on/off

When on a base:

Joystick	Keys	Action
left/right	O/P	select tank
up	Q	select helicopter
	Delete	transfer to farthest captured base on far side of HQ.

Using a tank or helicopter:

Joystick	Keys	Action
left/right	O/P	move left/right
up/down	Q/A	move up/down (helicopter)
		gun barrel up/down (tank)
fire	Space	fire rockets or shells

Using helicopter winch:

A) Halt helicopter then hold down fire button (or Space key) and move joystick up/down (or use Q/ A) to raise winch up/down.

SCORING

Anti aircraft cannon	1250	Anti aircraft gun	750
Land based missile	300	Defensive cannon	1250

Missile launch pad	2000	Fuel tanker	300
Missile carrier	1000	Rapid fire launcher	750
Missile launcher	2020	Ammunition truck	300
Storage silo	300	Fuel tank	400
Early warning station	2000	Military outpost	1750
Rocket launcher	800	Transmission mast	1000

CREDITS

Original game design by Simon Wellard
 Spectrum and Amstrad version by John Wildsmith
 Graphics by Chris Wood
 Music and sound effects by Dave Rogers
 Produced by Paul Chamberlain
 © Hewson Consultants Ltd 1988

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvements. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX

CYBERDYNE WARRIOR

By Apex Computer Productions

The game is based around 3 planets, each with an orbiting Prison Satellite. For each satellite captive droids escape and, using on-board transporters, beam down to the planets below. As the transporters were built for humans only, the droids self-destruct mechanisms are accidentally activated. Unless the droids are recovered within the time limit, the planet will be destroyed and you with it.

You are the last CYBERDYNE WARRIOR and it is up to you to locate the droids and return them to the satellite. There are numerous inhabitants who may have to be destroyed in order to reach the droids. You have at your disposal a machine gun which can have its speed and calibre modified, with extra ammunition also available. It is possible to delay the time before the droids self-destruct and you may also purchase energy which may have been lost coming into contact with planet inhabitants.

In order to purchase items you must collect money from the planet and transport to the satellite, with at least one droid. From there you are presented with a menu of items which you may buy. You then return to the planet to continue your mission until all the droids are recovered.

OPERATING INSTRUCTIONS

ENTERING THE GAME

Once the game has loaded, you will be presented with the title screen. Pressing FIRE on the joystick in port 2 will start the Attract Sequence, and pressing FIRE after the Warrior's visor has lowered will

enter the game. (If FIRE is not pressed from the Attract Sequence, it will carry on and when finished enter the game automatically).

TITLE SCREEN KEYBOARD CONTROLS

SPACE: Toggle 'strobe' on/off. When the strobe is on, a bar will appear at the bottom of the screen. (The strobe causes the screen to pulse when the player fires, or kills an alien).

IN-GAME KEYBOARD CONTROLS

RUN STOP: This enables the pause facility. To return to the game, the joystick must be moved or FIRE depressed.

Q: If this key is pressed, you will return back to the Title Screen, quitting the current game.

IN-GAME OPERATION

Listed below is a table showing how to control the warrior:

Warrior Movement	Joystick Movement
Run left	left
Run right	right
Jump	up
Duck	down
Fire	fire

STATUS DESCRIPTION

SCORE: This constantly displays the players score (6 figures).

STAGE: Each of the three planets is one stage and its displayed here.

MM: Indicates the current calibre of your weapon. As the calibre value increases, so does the strength of your gun (i.e. aliens will die quicker). The sizes may be one of the following values:

4MM: Smallest size, weakest impact.

6MM: Medium impact.

8MM: Largest and most powerful impact.

TIME: This constantly decreases, showing the time left to detination.

AUTO: The automatic grade of your weapon is displayed and may be between 1 and 7 (1 being the slowest shot speed and 7 being the fastest).

AMMO: At the bottom left of the status there is the number of magazines remaining and bullets within the current magazine.

MONEY: The amount of money collected so far.

L.E.D.s: Above money is the status area, there are a series of squares — these are the droid collection L.E.D.s. The amount of L.E.D.s displayed are the number of droids required to complete the current stage. (On the first planet there are 5 droids, on the second there are 7 and on the third and final planet there are 10). See DROIDS for information on 'collection and recovery'.

ENERGY: Within the status area your energy is represented by a bar. As you collide with aliens or come into contact with planet hazards the energy bar will decrease. The bar also decreases constantly owing to fatigue.

SHOP DESCRIPTION

As described in the scenario, there is a shop present on board the satellite which will enable you to modify your status. Upon entering the shop they will be presented with the following menu:

ITEM	£
ENERGY	50
AMMUNITION	100
TIME	150
AUTO	200
CALIBRE	300
QUIT	

Pushing up/down on the joystick will move the menu bar up/down, and pressing FIRE will purchase the item. Purchasing will only be permitted if you have enough money and the current item is not already at its maximum grade.

Purchasing Energy will increase your energy level by 10% of its maximum amount.

Extra magazines may be bought by selecting the Ammunition option, adding 5 magazines per purchase.

The current time to detonation may be delayed to a maximum of 999 seconds by buying Time.

The speed that your weapon fires when the fire button is pressed may be adjusted by selecting the Automatic option, increasing the current grade by 1 (maximum being 7). The higher the grade, the faster the gun will fire.

Calibre will modify the power of the player's weapon, in effect, enabling you to destroy planet inhabitants with fewer shots.

You will be returned back to the planet (and the game) if the Quit option is selected, or if the shop timer reaches 00.

DROIDS

(a) Upon collecting a droid, your score increases by 125 points.

(b) When entering the shop you will receive a cash bonus per droid. However, this only applies to the first three droids recovered, e.g. if you entered the shop with 6 droids, the first 3 would result in a bonus; the remainder would not. The bonuses are £300 for the first droid, £200 for the second and finally £100 for the third.

(c) Droid indicators: When you have picked up a droid, it is classed as collected — not recovered. In order to recover it, it must be deposited in the orbiting satellite (which contains the shop). Droid collection is represented by highlighting the current droid L.E.D within the Status strip and shows recovery by fitting it in.

SPECIAL FEATURES

(a) Multi-coins: These act in much the same way as standard coins in that when they are collected, you receive a cash bonus. Unlike standard coins these constantly animate through the 4 coin values (5, 10, 50, 100). You must therefore time the collection of this coin carefully, to receive the greatest bonus possible.

(b) Hidden coins: Throughout each planet there are several hidden coins. These are invisible to the warrior but may still be collected. However, if you shoot one of these, it will flash — enabling you to see it.

(c) Blindness: If you come in contact with a skull, you will be blinded, i.e. all platforms will disappear (you may still be able to see aliens). If you shoot, the platforms are illuminated by the flare of your gun, helping you to see where you are going. You may regain your sight by either collecting a droid or returning to the satellite.

HEAD THE BALL

PLAYING THE GAME

You take control of Head, with your main objective being to rescue your girlfriend from Gobba's clutches. To accomplish this, you will need to negotiate the Globoids' territory and the Nail-Heads who inhabit it, as this is the only route to your beloved. To make this task a bit easier, you are able to bounce yourself into the air, so that you can jump over things. Also, you have a limited firepower in the shape of ten single shots and two smart bombs, just in case the going gets a bit tough! You also carry a shield which can only be used once, but which protects you from lethal enemy contact.

As you bound your way through the Globoids' territory, you will come across gems — these should be collected at all costs, as you will need something to offer Gobba for the return of your beloved. The more gems you can offer, the better your chance of having your girlfriend returned safely.

Each level of the Globoids' territory also has to be negotiated in a set time, so don't hang around or your chances of rescuing your beloved will be wasted...

CONTROLS

The game is played using a standard joystick, or alternatively by the keyboard if using a Spectrum.

To control Head, use a joystick as follows:

Joystick	Action
Left	Bounce left
Right	Bounce right
Up	Bounce higher
Down	Change the current weapon
Fire	Use the current weapon
RUN/STOP	Pause (move in any direction to un-pause)

The keyboard controls (Spectrum only) are as follows:

Key	Action
N	Bounce left
M	Bounce right
S	Bounce higher
X	Change the current weapon
A	Use the current weapon
P	Pause/un-pause the game
Q	Quit current game

By selecting option three on the main menu, the keys can be re-defined if need be. Follow on-screen instructions to set the new keys.

To bounce yourself over tall objects and across long distances, once you have increased your bounce height using Up on the joystick (or the Up key), push/press Left or Right to redirect the jump.

To change between weapons, simply pull down on the joystick (or press the Down key) and the current weapon status will cycle through Fire, Bomb and Shield. Centre the joystick (or let go of the Down key) to stop cycling. Pressing Fire now activates the shown weapon.

HEROBOTIX

CONTROLS

Use a joystick in port one, or the following keys to guide the Herobot:

KEY	ACTION
Q	Up
A	Down
O	Left
P	Right
SPACE	Fire gun

The following keys are used in both keyboard/joystick modes:

SHIFT	Operates any switch turning it either on or off
RETURN	Drop gun (if you are in the main door room)
DELETE	Pauses the game
CLR	Restarts the game (after pausing)
S	Operates an energy bomb
ESC	Abort game (operates only whilst in pause mode)
GAMEPLAY	

You must collect six parts of a large particle destroyer which can be located throughout the base. You must then make your way to a room with a conspicuously large door barring an exit. Drop the gun and remove the door. This will give you access to a corridor leading to the main computer. Log onto the computer, thus downloading the vital data and make your way back to the docking bay where you will be picked up by an infiltration fighter allowing you fast escape.

WARNING: You will not be rescued without first completing the mission!

FEATURES

ENERGY BOMB When the S key is pressed an energy bomb is released destroying any robot present in the same screen as you. Be warned however, as this is a weapon of last resort and will result in you losing half your total energy. If you have less than half energy, you will destroy yourself by activating an energy bomb.

SWITCHES AND DOORS There are many energy doors dotted throughout the complex and each has its corresponding switch located on a nearby screen will flip the switch thus turning on or off its corresponding door.

CONVEYOR BELTS These features are energy fields which prevent movement against the direction of the conveyor belt. They may restrict entry to some vital areas.

COMPUTER TERMINALS There are a limited number of these features which are similar in appearance to the main computer. You can log onto these by standing on the floor pads and pressing fire. The action will freeze and you are then given a set of options in the side console:

1. Draw a map of the surrounding nine screens
2. Turn off conveyor belts for a short time
3. Exit from the terminal

The various options are selected by pressing the corresponding number on the keyboard and to return to the main menu press the fire button.

TRANSPORTERS: There are roughly 20 transporters within the complex, each allowing speedy access to various parts of the base. Each transporter has its own identity code which will be supplied on entry to that transporter. Enter a transporter by standing on its floor pad and pressing fire. You will then be supplied with its current code and also asked for the code of the transporter you wish to transport to. Key in the code using the keyboard and press RETURN to transport. If you do not wish to transport simply re-enter the present transporter's code and you will effectively be transported to the same room as you are presently in.

ENERGY POINTS: As all the robots within the complex use energy in plasma form, energy dispensers are found dispersed throughout the base. You too can tap into this energy source and replace your lost energy simply by standing over it.

CANISTERS: Six of these must be found, as each one contains a vital component of the large gun you need to get past the main security door. As the canisters are picked up (by running over them) the bottom will display the gun being assembled.

HINTS AND TIPS

1. Conserve your energy. You have no lives — when your energy runs out you die. Note the positions of energy points and draw a map as you progress.
2. Anytime you see a switch, turn it off as a rule.
3. Write down the transporter codes as you encounter them.
4. Shoot wisely, as shooting loses energy.
5. You cannot enter the docking bay until you have encountered the main computer. The docking bay is located near the start screen.
6. There are 12 different types of robot, each with its own characteristics: speed, energy and intelligence. Get to know them. You can destroy droids by bumping into them but you will lose energy — the amount lost is relative to the energy of the droid you crash into.
7. Use the walls wisely, as barriers against the droids.
8. Look out for hidden exits and entrances.

INSECTS IN SPACE

By Sensible Software

SCENARIO

Once upon a time, deep in the heart of Germany, there lived a big breasted angelic woman called Helen Bak.

Thousands of years later, long after she had passed away, Earth was invaded by a strange race of insects, intent on populating the planet. They had reached every corner of the world, but for this remote

valley in the middle of Rhineland, see.

What had happened, right, was that the insects' deadly poison did not affect small babies in this area due to their diet of local grape juice, so they still survived. Saint Helen, arch-leader of the Motherhood, heard the distant impoverished cries of the poor babies from space and has travelled to Earth, in a last, desperate bid to 'save mankind'.

Equipped with her laser eyes, and your skill and judgement, you are to help St Helen in her task to rid the planet of this awful insect menace...

CONTROLS

Control is by joystick in port 2.

Title Screen

+	adjust filter setting upwards(*)
—	adjust filter setting downwards(*)
FIRE	starts the game
In Game	
Keys	
RUN/STOP	pause the game
SPACE	smart bomb
+	adjust filter setting upwards(*)
—	adjust filter setting downwards(*)
	toggle volume of background atmosphere effects

Joystick

UP	ascend
DOWN	descend
RIGHT	fly right
LEFT	fly left
FIRE	laser-eyes/dust control

FIRE in short bursts activates Helen's laser-eyes.

FIRE button held down generates space-time continuum dust circle.

Enter dust circle with FIRE depressed to warp to the nearest baby in distress.

Enter dust circle without FIRE depressed to access Extra Bonus Feature Capability.

When paused:

STOP	continue playing
Q	quit game

(*) The filter setting

This is a variable adjustment of the music and sound effects played by your computer's S.I.D. chip — different C64s need different settings for best clarity. Or you can use this control to customise the sound to your liking.

GAMEPLAY

Saint Helen has to stop the Bees from grabbing the babies, taking them to a great height and dropping them to the ground and making a nasty mess on the floor. If she shoots a bee while it is carrying a baby, the baby will fall to its death unless it is caught by Helen and returned safely to the ground. She has to return 'top' babies to the top landscape surface and 'bottom' babies to the bottom landscape. If she leaves the bees to carry the babies for too long they will drop the babies to their death and also give

birth to a fly in their excitement which will cause Helen extra hassle.

St Helen has two weapons. One is her superb 'laservision' to combat the evil forces of the universe (use this by pressing FIRE for a short time). The second gift bestowed upon her by the Gods on High is the ability to conjure up a magical circle of space-time continuum dust (do this by holding down the FIRE button longer than usual). This will enable Helen to travel through space by continuing to hold down the FIRE button as she enters the dust circle.

St Helen can be carrying more than one baby at a time, and if she has enough babies at one time she can temporarily 'save' them by entering a dust circle without holding the FIRE button down, thereby keeping them out of the clutches of the evil insects (at least until another wave descends that is). At this time she is also gifted with Extra Bonus Feature Capability, dependent upon the number and combination of top and bottom babies she holds:

	0	1	2	3	4	5
0	—	points	extra baby	bottom power	no bullets	—
1	points	extra baby	bottom power	shield	—	skip three levels
2	extra baby	top power	bomb	—	skip three levels	skip four levels
3	top	shield	—	skip three levels	skip four levels	skip five levels
4	no bullets	—	skip three levels	skip four levels	skip five levels	skip six levels
5	—	skip three levels	skip four levels	skip five levels	skip six levels	skip seven levels

SCORE PANEL

The score panel shows the following information:

- Score (top left corner)
- Lives left (bottom left corner)
- Anti bullets on indicator (to the right of lives left)
- Shields on indicator (to the right of 'Anti bullet')
- No shields left (to the right of 'shields on')
- Radar display (main display)
- Number of top babies carried (to the upper right of radar display)
- Number of bottom babies carried (to the lower right of radar display)
- Current extra bonus feature capability, if trade in selected (top right corner)
- Number of living babies left (bottom right corner)

KLIMAX

The 21st Century War

GAMEPLAY

The complex has 16 levels, 8 of which have working N.P.S.U.,s (Nuclear Power Supply Units), which you have to destroy using the A.D.D. (Auto Destruction Device). If you manage this, you will stop the complex exploding.

On each level of the complex, there are 4 teleport devices. Using these, you can transport yourself and the A.D.D. around.

Your aim is to place the A.D.D. at the entrance of each N.P.S.U., causing it to explode.

On the levels where N.S.P.U.,s don't exist, (administration levels), you are required to stop the repair droids from accessing the destroyed N.P.S.U., so they cannot bring it back into action. Also, on these levels, you can pick up various weapons from the security droids, for protection.

It is important that you don't let the A.D.D. be destroyed, through getting hit by gunfire or coming into contact with other droids. If this happens, you will have to teleport around the complex in search for another one.

Some droids will constantly hover around you. They will not decrease your energy unless you move into them, but will hinder your movement.

MAIN MENU

0 — Selects Kempton joystick and starts the game.

1 — Selects the keyboard and starts the game.

2 — Redefine keys. If you intend using a Sinclair joystick or a Cursor joystick, use this option to select the keys corresponding to the joysticks directions.

From the menu, pressing FIRE on the joystick or the keyboard will start the game. Before doing this though, you will be asked to enter a level code. This code will permit you to enter the game at a specified level without completing the lower levels beforehand. A single code is shown after completing a level, and must therefore be noted down for use with this facility.

PLAYING TIPS

Always try to maintain a good firepower, as it is quite hard to recover from a low fire power during the game.

The administration levels are the best place to improve firepower. When you are at the highest fire power permitted, your ratings will show the following:

Power = 6

Range = 9

Speed = 9

Always watch the other droids movements, whether they are armed or not — remember, touching a droid can cost you your A.D.D.

If the N.P.S.U.'s on some levels seem impossible to destroy, think the problem over, and try another attack plan — they are not invincible!

When destroying a droid, make sure you are not standing too close to a teleport, as a new droid is likely to appear right next to you.

When you get the A.D.D. stacked in a corner, destroy it, as this is the only way to obtain a new one.

Try to make good use of the teleport facilities, not only to teleport yourself, but also the A.D.D.

MISSION IMPOSSABUBBLE

PLAYING MISSION IMPOSSABUBBLE

The aim of the game is to locate, rescue and return a little lost bubble from somewhere inside each of six mazes. To do this, you will first need to find the scrolls. There is one scroll per maze, and unfortunately, each scroll is split into eight separate pieces. These pieces can only be collected in a certain order, which it is up to you to discover. But beware! — the mazes are heavily guarded by a host of different and deadly enemies, all intent in stopping you from completing your mission! Along the way, you will occasionally find magic toadstools, which when picked up, give you increased bubble-power to blow away the enemy — find these at all costs, as they may make your task a little easier...

To help you roam through the mazes, there are the teleports (which resemble sparkling clouds of magic). These will transport you to specific places in the current maze, but their trajectories are set, so you will have to learn where each teleport takes you to be able to get through the mazes successfully. You also possess a guidance system in the form of a simple compass, but be warned that it is not totally accurate, and only gives a rough indication of the direction you must travel in. And to top it all, you only have a short time to complete your rescue mission in each maze!

CONTROLS

Control is via a joystick plugged into port 2.

Joystick	Action
Up	Move forwards
Down	Move backwards
Left	Move to the left
Right	Move to the right
Fire	Blow bubbles in the direction you are facing (and also in the opposite direction if you have collected enough toadstools).

To pause the game, press the RUN/STOP key. To restart, simply press the fire button on the joystick.

To quit the current game, press the RUN/STOP key followed by the 'Q' key.

INFORMATION PANEL

From left to right, the panel shows the following:

1. The pieces of scroll you have collected (initially blank)
2. Your score
3. Lives remaining
4. The compass

Beneath these is the timer, which is represented by a decreasing broken white line.

SUPER CUP

CONTROLS

Use a joystick in port 1, or the keyboard through the define keys option.

Running — standard 8-directional format.

Heading — press fire when ball collides with your player.

Kicking — the longer the fire button is pressed, the harder the kick.

Banana kicking — when ball is in flight press fire and left/right as required.

Delete — pause (press any key to re-start).

CRTL+SHIFT+ESCAPE — abort game.

Control of the goalkeeper is automatically given to you when the ball enters the area surrounding the six-yard box.

If the ball goes too high for the goalie to catch, he will punch the ball out of the goal-mouth instead.

Selection of your players is handled by the computer — you will be automatically given control of the player who is nearest to the ball.

KRAAL

GAMEPLAY

In order to complete the levels of Kraal, you must kill all larvae (small, oval, legless bugs) and their mothers (big larvae with eggs encrusted on their backs). If you slay the mothers first, one of the larvae will mutate into a mother, generating another larva in the process thus stabilising the equilibrium. So the larvae must be destroyed first. Also, when a larva is shot it becomes agitated and moves faster, so your attack must be quick and effective.

There are spiders that appear in the game which drop energy draining' webs, flies, the Eyes and Oktups (a big octopus' like beast) you need not kill them all to complete the level. However the Oktup and the Mother when killed release four gems which can be exchanged for better weapons, extra energy or a view of a map of the present level (in which Larvae and Mothers are represented by a flashing block, other aliens by a chessboard pattern block and walls by a solid filled' in block). The gems are exchanged at the exchange depot, a light blue and red tube surrounding a green sphere.

There are also' scattered around the pits, several transporters (same tube as the exchange depot but surrounding a blue square) which teleport the vehicle around the different parts of the pit.

The aliens counter displays the number of larvae and mothers left on the level.

On later levels there is the added difficulty of the vast number of tubes and building structures which obstruct your view.

CREDITS

Cyberdyne Warrior

Cyberdyne Warrior designed and written by Apex Computer Productions

Programmed by John Rowlands

Sound and graphics by Steve Rowlands

Produced by Paul Chamberlain

Mission Impossibubble

Mission Impossibubble was designed and written by Martin Sneap

Music by Demon

Produced by Paul Chamberlain

Insects In Space

Game written and designed by Sensible Software

Music by Martin Galway

Produced by Paul Chamberlain

Head The Ball

Game designed by Cyberdyne

C64 version by Graftgold Ltd

Music by Jason Page

Produced by Paul Chamberlain and Barry Simpson

Anarchy

Game designed by Michael Sentinella

Amstrad version by Mike Croucher

Graphics by John Cummins

Music by Dave Rogers

Klimax

Designed and programmed by Rui Tito

Produced by Paul Chamberlain

Slayer

Original version designed by Imperial Software

Spectrum and Amstrad versions by Jon Gillott

Music by Dave Rogers

Produced by Paul Chamberlain and Barry Simpson

Super Cup

Original version designed by John Connor

Spectrum and Amstrad versions by Brian Rogers

Music by Maniacs of Noise

Produced by Barry Simpson

© Hewson Consultants Ltd, 1990

56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire

ANARCHY

CHARGEMENT

464: Appuyez sur CNTRL et sur la petite touche ENTER.

6128: Tapez 1 Tape et appuyez sur RETURN.

Appuyez sur CNTRL et sur la petite touche ENTER.

COMMANDES

Clavier ou manche à balai.

TOUCHE

1

2

3

Appuyez sur Feu à n'importe quel moment pour jouer.

4

Feu

ESC

Options 'saut d'écran'

OPTION

Mode 1 joueur

Mode 2 joueurs

pour définir les commandes du clavier

Pause

Reprise du jeu

Abandon du jeu

Poussez le manche à balai vers la gauche/droite ou vers le haut/bas pour changer d'écran de départ. Au début, seul l'écran un est accessible.

LE JEU

Dans le complexe, prenez les commandes de votre unité d'Intercepteur A.C.E. MK2 pour détruire tous les conteneurs d'armes, mais en même temps, vous devez éviter les gardes de sécurité androïdes car leur contact est mortel. Lorsque tous les conteneurs sont détruits, le système de sécurité du bâtiment s'effondre et la porte de sortie à air comprimé s'ouvre, vous permettant de vous enfoncer plus profondément dans le complexe.

Il y a une limite de temps d'environ 2 minutes pour réaliser votre mission dans chaque bâtiment. Si vous dépassez ce délai, le système de sécurité détecte votre présence et vide le bâtiment de tout l'oxygène, tuant ainsi les intrus.

À l'intérieur du complexe, tous les bâtiments qui se trouvent en cinquième position contiennent les armes nucléaires des rebelles. Ces bâtiments sont gardés par un androïde spécial, qui sent la présence de l'intrus et en suit le parcours exact jusqu'à ce qu'il l'attrape et le détruit.

Bonne chance dans votre mission car le sort de la planète SENTINEL 4 dépend de vous.

BATTLE VALLEY (LE VALLEE DE LA BATAILLE)

de Simon Wellard

Versions Spectrum et Amstrad de John Wildsmith

LE CHARGEMENT

Amstrad Cassette CPC 464, Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec enregistreur à cassette et fils appropriés.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et CPC 6128 devraient relier un enregistreur à cassettes à l'ordinateur, taper 1 tape et appuyez sur la touche ENTER. Placez la cassette dans l'enregistreur, réembobinez si nécessaire et appuyez sur les touches CTRL et ENTER. Appuyez sur la touche PLAY sur l'enregistreur à cassettes puis sur une touche quelconque sur la claviers de l'ordinateur. Le jeu se charge au bout de quelques minutes.

LES COMMANDES

Sur écran de titres:

1 = définissez les touches (le manche à balai est sélectionné automatiquement).

2 = permute entre musique en/hors fonction.

Quand vous êtes sur une base:

Manche à balai Touches

gauche/droite O/P

haut Q

Delete

Action

Sélectionnez le tank

Sélectionnez l'hélicoptère

Allez à la base capturée la plus éloignée à l'extrémité du Q.G.

Pour utiliser un tank ou un hélicoptère:

Manche à balai Touches

gauche/droite O/P

haut/bas Q/A

Action

Bougez à gauche/droite

Bougez en haut/bas (hélicoptère)

canon de fusil haut/bas (tank)

Tirez des roquettes ou des obus.

feu Espacement

Pour utiliser le treuil d'hélicoptère:

Arrêtez l'hélicoptère puis tenez le bouton feu enfoncé (ou la touche d'espacement) et bougez le manche à balai en haut/bas (ou utilisez Q/A) pour monter ou descendre le treuil.

© Hewson Consultants Ltd 1988

Hewson Consultants Ltd, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX

CYBERDYNE WARRIOR

SCENARIO

Le jeu se déroule autour de trois planètes, chacune ayant en orbite une Prison-Satellite. De chaque satellite, des prisonniers droïdes s'chappent. A l'aide de transporteurs à bord du satellite, les droïdes foncent sur les planètes, plus bas. Vu que les transporteurs n'ont été construits que pour les humains, les mécanismes d'auto-destruction des droïdes sont activés accidentellement. A moins de récupérer les droïdes dans le temps limite, la planète sera détruite et vous avec.

Vous êtes le dernier GUERRIER CYBERDYNE et il vous appartient de localiser les droïdes et de les renvoyer au satellite. Vous avez à votre disposition un fusil automatique dont la vitesse et le calibre peuvent être modifiés, ainsi que des munitions supplémentaires.

Pour acheter des articles, vous devez prendre de l'argent de la planète et aller au satellite, avec au

moins un droïde. Là, on vous donne un menu d'articles que vous pouvez acheter. Vous retournez ensuite à la planète pour continuer votre mission jusqu'à la récupération de tous les droïdes.

INSTRUCTIONS D'OPERATION

POUR ENTRER DANS LE JEU

Appuyez sur FEU sur le manche à balai branché sur l'entrée 2 pour commencer le jeu.

COMMANDES DE CLAVIER POUR ECRAN DE TITRES

ESPACEMENT: Fait permuter le 'strobe' entre en et hors fonction. Quand le strobe est allumé, une barrer apparaîtra au bas de l'écran.

COMMANDES DE CLAVIER DANS LE JEU

RUN STOP: Ceci permet de mettre le jeu en pause. Pour retourner au jeu, vous devez déplacer le manche à balai ou appuyer sur Feu.

Q: Quand vous appuyez sur cette touche, vous retournez à l'Ecran de Titres, quittant ainsi le jeu en cours.

OPERATION EN JEU

Ci-dessous se trouve une table indiquant la manière de contrôler le guerrier:

Mouvement du Guerrier	Mouvement du Manche à Balai
Courez à gauche	gauche
Courez à droite	droite
Sautez	haut
Esquivez	bas
Feu	feu

DESCRIPTION DE SITUATION

SCORE: Ceci affiche constamment le score des joueurs (6 chiffres).

STAGE: Chacune des trois planètes est une étape et est affichée ici.

MM: Indique le calibre courant de votre arme. En même temps que la valeur en calibre augmente, la puissance de votre fusil augmente également (i.e. les extra-terrestres mourront plus rapidement). Les tailles peuvent être une des valeurs suivantes:

4MM: taille la plus petite, impact le plus faible.

6MM: impact moyen.

8MM: impact le plus grand et le plus puissant.

TEMPS: Cecei décroît constamment, montrant le temps qui reste pour atteindre la destination.

AUTO: Le grade automatique de votre arme est affiché et peut être entre 1 et 7 (1 étant la vitesse de tir la plus faible et 7 la plus rapide).

AMMO: Au bas et à gauche de la zone de situation se trouve le nombre de magasins qui restent et les balles se trouvant dans le magasin courant.

ARGENT: La quantité d'argent ramassée jusqu'à présent.

L.E.D.: Au-dessus de l'argent se trouve la zone de situation. Il y a une série de cases- ce sont des L.E.D. de collection de droïdes. La quantité de L.E.D. affichée est le nombre de droïdes requis pour terminer l'étape courante. (Sur la première planète, il y a droïdes, sur la deuxième, 7 et, sur la troisième et dernière planète, 10). Voir DROIDES pour plus d'informations sur 'le ramassage et la récupération'.

ENERGIE: A l'intérieur de la zone de situation, votre énergie est représentée par une barre. A mesure que vous entrez en collision avec les extra-terrestres ou en contact avec les périls de la planète, la barre d'énergie diminuera. La barre décroît aussi constamment à cause de la fatigue.

DESCRIPTION DU MAGASIN

Il y a un magasin à bord du satellite qui vous permet de modifier votre situation. Une fois dans le magasin, on vous offrira le menu suivant:

ITEM (ARTICLE)	
ENERGY (ENERGIE)	50
AMMUNITION (MUNITIONS)	100
TIME (TEMPS)	150
AUTO	200
CALIBRE	300
QUIT (QUITTER)	

En poussant ou en tirant sur le manche à balai, vous déplacez la barre de menus vers le haut/bas, et en appuyant sur feu, vous achetez l'article.

L'achat d'un article ne sera permis que si vous avez assez d'argent et si l'article en cours n'est pas déjà à son grade maximum.

L'achat d'Énergie augmentera votre niveau d'énergie de 10% de sa quantité maximum.

Vous pouvez acheter des magasins supplémentaires en sélectionnant l'option Ammunition (Munitions). Vous ajoutez 5 magasins par achat.

L'heure courante d'explosion peut être retardée d'un maximum de 999 secondes en achetant du Time (temps).

La vitesse à laquelle votre arme fait feu quand le bouton feu est enfoncé peut être austée en sélectionnant l'option Automatic, augmentant le grade courant de 1 (le maximum étant de 7).

Le calibre modifiera la puissance de votre arme, vous permettant effectivement de détruire les habitants de la planète avec moins de tirs.

Vous serez renvoyé à la planète (et au jeu) si l'option Quit (Quitter) est sélectionnée ou si le chrono du magasin atteint 00.

DROIDES

(a) en ramassant un droïde, vous faits augmenter votre score de 125 points.

(b) quand vous entrez dans le magasin, vous recevrez un bonus en argent liquide par droïde. Cependant, ceci ne s'applique qu'aux trois premiers droïdes récupérés, e.g. si vous entrez dans le magasin avec 6 droïdes, les 3 premiers vous rapporteront un bonus mais pas les 3 autres.

(c) indicateurs de droïdes: une fois que avez ramassé un droïde, il est classé comme un droïde ramassé — mais pas récupéré. Pour le récupérer, il doit être déposé dans le satellite en orbite (contenant le magasin). Le ramassage de droïdes est indiqué par la mise en vedette du LED du droïde courant se

trouvant à l'intérieur de la bande de Situation. La récupération est confirmée quand le droïde y est placé.

CARACTERISTIQUES SPECIALES

(a) Pièces multiples: elles se comportent de manière similaire aux pièces standards, c'est-à-dire que, lorsqu'elles sont ramassées, vous recevez une somme d'argent supplémentaire. A l'opposé des pièces standards, les pièces multiples s'animent constamment à travers les 4 valeurs de pièces (5, 10, 50 et 100).

(b) Pièces cachées: A travers chaque planète, se trouvent plusieurs pièces cachées. Elles sont invisibles au guerrier mais elles peuvent quand même être ramassées. Cependant, si vous tirez sur l'une d'elles, elle clignotera, vous permettant ainsi de la voir.

(C) Cécité: Si vous entrez en contact avec un crâne, vous serez aveuglé. Si vous tirez, les plateformes seront illuminées par l'éclat de votre fusil, vous aidant à voir votre chemin. Vous retrouverez l'usage de vos yeux soit en ramassant un droïde, soit en retournant au satellite.

GENERIQUE

Cyberdyne Warrior a été conçu et écrit par Apex Computer Productions.

Programmé par John Rowlands.

Son et graphismes de Steve Rowlands.

© Rack It 1989.

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

HEAD THE BALL

REGLE DU JEU

Vous jouez le rôle de HEAD, votre objectif principal étant de délivrer votre petite amie des griffes de GOBBA. Pour y parvenir, il vous faudra franchir le territoire des GLOBOIDS et des NAIL-HEADS qui y habitent, puisque c'est la seule route pour rejoindre votre bien-aimée. Pour rendre votre tâche un peu plus facile, vous pouvez faire des bonds dans l'air, et sauter ainsi par-dessus différentes choses. De plus, vous avez une puissance de tir limitée, sous forme de dix coups simples et de deux bombes spéciales, juste dans le cas où les choses iraient plutôt mal! Vous portez également un bouclier qui ne peut être utilisé qu'une seule fois, mais qui vous protège contre le contact mortel de l'ennemi.

A mesure que vous avancez à travers le territoire des GLOBOIDS, vous trouvez des pierres précieuses — il faut à tout prix que vous les ramassiez car il vous faudra quelque chose à offrir à GOBBA pour le retour de votre bien-aimée. Plus vous aurez de pierres précieuses à offrir et plus vous aurez de chances de voir votre petite amie revenir saine et sauve.

Chaque niveau du territoire des GLOBOIDS doit également être parcouru en un temps déterminé, aussi ne traînez pas ou vous perdriez vos chances de délivrer votre bien-aimée...

COMMANDES

Pour ce jeu, on utilise un manche à balai standard. On peut alterner avec le clavier si l'on utilise un SPECTRUM.

Pour le contrôle de HEAD, utilisez le manche à balai comme suit:

Manche à balai Action

Gauche	Bond à gauche
Droite	Bond à droite
Haut	Bond plus en hauteur
Bas	Changement d'arme
Feu	Utilisation de l'arme du moment
RUN/STOP	Pause (déplacez le manche à balai dans n'importe quelle direction pour reprendre le jeu)

Les commandes du clavier (pour SPECTRUM seulement) sont les suivantes:

Touche	Action
N	Bond à gauche
M	Bond à droite
S	Bond plus en hauteur
X	Changement d'arme
A	Utilisation de l'arme du moment
P	Pause/Reprise du jeu
Q	Pour quitter le jeu en cours

En sélectionnant l'option trois sur le menu principal, les touches peuvent être redéfinies si besoin est. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran pour déterminer les nouvelles touches.

Pour faire des bonds au-dessus d'objets hauts et sur des longues distances: une fois que vous avez augmenté la hauteur de vos bonds en déplaçant votre manche à balai vers le haut (ou en utilisant la touche HAUT), déplacez votre manche à balai vers la gauche ou la droite (ou appuyez sur les touches correspondantes) pour ré-orienter le saut.

Pour changer d'arme, déplacez simplement le manche à balai vers le bas (ou appuyez sur la touche BAS) et le statut de l'arme en cours va passer tour à tour par FEU, BOMBE et BOUCLIER. Centrez le manche à balai (ou arrêter d'appuyer sur la touche BAS) pour arrêter ce mouvement. En appuyant maintenant sur FEU, vous activeriez l'arme choisie.

SLAYER

Série d'ordinateurs AMSTRAD CPC

SCENARIO

Vous êtes le SLAYER (le tueur), vous jouez avec la mort. C'est vous ou eux, alors allez là-bas et cognez — avant qu'ils ne vous tombent dessus avec leurs lasers à photons.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMANDES

Sur l'écran générique:

F1: nombre de joueurs

F3: nombre de manches à balai

F5: Voir les meilleurs scores

Pendant le jeu:

Barre d'espace: Pause (appuyez sur FEU pour reprendre le jeu)

ESC: pour quitter le jeu

Manche à balai seulement avec les commandes habituelles pour contrôler votre embarcation.

REGLE DU JEU

Votre objectif est d'essayer de détruire tous les obstacles qui se trouvent sur votre chemin. S'ils ne veulent pas mourir, évitez-les car vous pourriez bien être celui qui meurt. Des nacelles d'énergie vous aident dans votre mission: elles vous donnent une puissance de tir supplémentaire ou font office de bombes spéciales.

Bonne chance! (vous allez en avoir besoin).

HEROBOTIX

par Steven Collins

COMMANDES

Utilisez un joystick branché à l'entrée 1 ou les touches suivantes pour guider HEROBOT:

Touche	Action
Q	Haut
A	Bas
O	Gauche
P	Droite

Barre d'espacement Feu

Les touches suivantes sont utilisées aussi bien en mode joystick qu'en mode clavier:

SHIFT	pour fermer ou ouvrir tout interrupteur
RETURN	pour lâcher la mitrailleuse (si vous êtes dans la pièce de la porte principale)
DELETE	Pause
CLR	Reprise du jeu (après Pause)
S	pour lâcher une bombe à énergie
ESC	Abandon du jeu (ne fonctionne qu'en mode pause)

LE JEU

Vous devez rassembler les six morceaux d'un grand destructeur de particules qui peuvent se trouver n'importe où dans la base. Vous devez ensuite vous diriger vers une pièce dont la porte, particulièrement imposante, barre la sortie. Lâchez la mitrailleuse et enlevez la porte. Vous pourrez alors pénétrer dans le corridor conduisant à l'ordinateur principal. Vous avez accès à l'ordinateur, vous transférez ainsi les données essentielles et vous retournez à la baie d'arrimage, où vous serez ramassé par un avion de chasse d'infiltration, ce qui vous permettra de vous enfuir rapidement.

ATTENTION: on ne viendra pas à votre secours si vous n'avez pas accompli votre mission au préalable.

CARACTERISTIQUES

BOMBE A ENERGIE Lorsque l'on appuie sur la touche S, une bombe à énergie est lâchée,

détruisant tout robot qui serait présent sur le même écran que vous. Faites attention cependant, car c'est une arme de dernier recours et lorsque vous l'utilisez, vous perdez la moitié de votre énergie totale. Si vous ne possédez plus la moitié de votre énergie totale, vous vous détruirez vous-même en activant une bombe à énergie.

INTERRUPTEURS ET PORTES Il y a beaucoup de portes à énergie réparties dans tout le complexe et chacune a un interrupteur correspondant localisé sur un écran tout proche. En actionnant l'interrupteur, vous ouvrirez ou fermerez la porte correspondante.

TAPIS ROULANTS Il s'agit de champs d'énergie qui empêchent d'avancer dans une direction opposée à celle du tapis roulant. Ils peuvent limiter l'entrée à certaines zones essentielles.

TERMINAUX D'ORDINATEURS Ces ordinateurs sont en nombre limité et sont similaires en apparence à l'ordinateur principal. Vous pouvez y avoir accès en vous tenant sur les carreaux du sol et en appuyant sur feu. L'action se stabilise alors et on vous donne ensuite une série d'options sur la console latérale:

1. Dressez une carte des neuf écrans qui vous entourent.
2. Arrêtez les tapis roulants pendant un court moment.
3. Sortez du terminal.

Les diverses options sont sélectionnées en appuyant sur le nombre correspondant sur le clavier, et pour retourner au menu principal, appuyez sur le bouton feu.

TRANSPORTEURS Il y a environ 20 transporteurs à l'intérieur du complexe, chacun d'entre eux vous permet d'accéder rapidement aux différentes parties de la base. Chaque transporteur a son propre code d'identité qui sera indiqué au moment de l'entrée dans ce transporteur. Entrez dans un transporteur en vous tenant sur son carreau et en appuyant sur feu. On vous donnera alors son code actuel et on vous demandera également le code du transporteur vers lequel vous voulez être transporté. Entrez le code en utilisant le clavier et appuyez sur RETURN pour être transporté. Si vous ne souhaitez pas être transporté, entrez simplement à nouveau le code du transporteur actuel et vous serez alors transporté dans la même pièce que celle dans laquelle vous vous trouvez maintenant.

POINTS D'ENERGIE Comme tous les robots à l'intérieur du complexe utilisent de l'énergie sous forme de plasma, des distributeurs d'énergie sont dispersés à travers l'ensemble de la vase. Vous pouvez également utiliser cette source d'énergie et remplacer l'énergie perdue tout simplement en vous tenant au-dessus de ces distributeurs.

BOITES Il faut en trouver six, car chacune d'entre elles contient une composante essentielle à la mitrailleuse dont vous avez besoin pour passer la principale porte de sécurité. A mesure que les boîtes sont ramassées (il suffit de passer sur elles), la mitrailleuse en train de s'assembler est affichée au bas de l'écran.

QUELQUES TUYAUX

1. Conservez votre énergie. Vous n'avez pas de vies supplémentaires — quand votre énergie est épuisée, vous mourrez. Repérez les emplacements des points d'énergie et dressez une carte à mesure que vous progressez.

2. Chaque fois que vous voyez un interrupteur, éteignez-le systématiquement.
3. Notez les codes des transporteurs que vous rencontrez.
4. Tirez judicieusement, car vous perdez de l'énergie quand vous tirez.

5. Vous ne pouvez pas entrer dans une baie d'arrimage avant d'avoir rencontré l'ordinateur principal. La baie d'arrimage est située près de l'écran de départ.

6. Il y a 12 différentes sortes de robots, chacune avec ses propres caractéristiques: vitesse, énergie et intelligence. Apprenez à les connaître. Vous pouvez détruire les androïdes en les heurtant, mais vous perdrez de l'énergie — la quantité d'énergie que vous perdez est proportionnelle à l'énergie de l'androïde que vous heurtez.

7. Utilisez les murs avec prudence, en tant que barrières contre les androïdes.

8. Méfiez-vous des sorties et entrées cachées.

DES INSECTES DANS L'ESPACE

Sensibie Software

SCENARIO

Il était une fois, au fin fond de l'Allemagne, une femme angélique à la poitrine opulente, du nom de Helen Bak.

Des milliers d'années plus tard, longtemps après sa mort, la Terre fut envahie par une étrange race d'insectes dont le but était de peupler la planète. Ils avaient atteint tous les coins de la terre, tous sauf cette vallée isolée de la Rhénanie.

Ce qui est arrivé, c'est que le poison mortel de ces insectes n'avaient aucun effet sur les bébés de cette région que le jus de raisin local qu'ils buvaient protégeait. Saint Helen, patronne de la 'Maternité', entendit de l'espace les cris lointains des pauvres bébés et vint sur Terre, dans une dernière tentative pour 'sauver l'humanité'.

Equipée de ses yeux laser, de votre talent et de votre perspicacité, vous devez aider Saint Helen à débarrasser la planète de la menace de ces horribles insectes.

Ecran des titres

+	ajuste le réglage du filtre vers le haut(*)
—	ajuste le réglage du filtre vers le bas(*)
Feu commence le jeu	
Pendant le jeu	
Touches	
RUN/STOP	Pause le jeu
ESPACEMENT	Bombe à mémoire
+	Ajuste le réglage du filtre vers le haut(*)
—	Ajuste le réglage du filtre vers le bas(*)
	Change le volume des effets de fond d'atmosphère

Manche à balai

Vers le haut	Monte
Vers le bas	Descend
Vers la droite	Vol vers la droite
Vers la gauche	Vol vers la gauche
Feu	Yeux laser/contrôle de la poussière
Feu à petits coups active les yeux laser d'Helen.	

Feu avec le bouton pressé engendre le cercle continuum de poussière espace-temps.

Entrer dans le cercle de poussière avec le bouton de TIR pressé pour aller vers le bébé en danger le plus proche.

Entrer le cercle de poussière sans avoir le bouton de TIR pressé donne des points supplémentaires.

En pause

STOP

Q

(*) Le réglage du filtre

Continue le jeu

Quitte le jeu

C'est un réglage de la musique et des effets sonores joués par la puce S.I.D. de votre ordinateur — différents C64s ont besoin de réglages différents pour obtenir la meilleure clarté possible. Ou bien vous pouvez utiliser ce contrôle pour avoir le son que vous préférez.

LE JEU

Saint Helen doit empêcher les 'Abeilles' de saisir les bébés qu'elles emmènent très haut et puis lâcher, faisant ainsi un affreux gachis au sol. Si elle abat une Abeille portant un bébé, celui-ci dégringolera vers une mort certaine à moins qu'elle ne l'attrape et le ramène sain et sauf à terre. Elle doit ramener les bébés 'du haut' à la surface du paysage du haut et les bébés 'du bas' à la surface du paysage du bas. Si Helen laisse les Abeilles porter les bébés trop longtemps, ils seront lâchés et tués et les Abeilles donneront naissance, dans leur exaltation, à des mouches qui lui causeront encore plus de problèmes.

St Helen a deux armes. La première est sa superbe 'vision laser' pour combattre les forces maléfiques de l'univers (exécuté en appuyant sur le bouton de tir pendant un court instant). Le second don que les Dieux lui ont accordé est son pouvoir de faire apparaître le cercle magique de poussière du continuum espace-temps exécuté en gardant le bouton de tir appuyé plus longtemps que d'habitude). Ceci permettra à Helen de voyager à travers l'espace en continuant d'appuyer sur le bouton de tir au moment où elle entre dans le cercle de poussière.

St Helen peut porter plus d'un bébé à la fois et si elle a assez de bébés à un moment donné, elle peut les 'sauver' pour un instant en entrant dans un cercle de poussière sans garder le bouton de tir pressé, les protégeant ainsi des griffes de ces insectes diaboliques (tout au moins jusqu'à ce qu'une autre vague ne descende). A ce moment-là elle est aussi douée d'un bonus supplémentaire de Capacité selon le nombre et la combinaison de bébés 'du haut' et de bébés 'du bas' qu'elle a :

	0	1	2	3	4	5
0	-	points	extra bébé	pouvoir du bas	pas de balles	—
1	points	extra bébé	pouvoir du bas	bouclier	—	saute trois niveaux
2	extra	pouvoir haut	bombe	—	saute trois niveaux	saute quatre niveaux
3	haut	bouclier	—	saute trois niveaux	saute quatre niveaux	saute cinq niveaux
4	pas de balles	—	saute trois niveaux	saute quatre niveaux	saute cinq niveaux	saute six niveaux
5	—	saute trois niveaux	saute quatre niveaux	saute cinq niveaux	saute six niveaux	saute sept niveaux

LE SCORE

Le panneau de marque vous montrera les informations suivantes:

- a) Score (en haut dans le coin gauche)
- b) Les vies qu'il vous reste (en bas, dans le coin gauche)
- c) Indicateur Anti-balles (à droite des vies restantes)
- d) Indicateur de boucliers (à droite de l'Anti-balles')
- e) Plus de boucliers restants (à droite des boucliers)
- f) Affichage du radar (affichage principal)
- g) Nombre de bébés du haut portés (en haut, à droite de l'affichage du radar)
- h) Nombre de bébés du bas portés (en bas, à droite de l'affichage du radar)
- i) Extra bonus de capacité en cours, si reprise choisie (en haut du coin droit)
- j) Nombre de bébés vivants qui vous reste (en bas du coin droit)

CREDITS

Insectes dans l'espace écrit et conçu par Sensible Software Ltd

Codage par Chris Yates

Graphiques par Martin Galway

Produit par Paul Chamberlain

© Rack It Software 1989

Le programme et les data sont sous droits d'auteur et ne peuvent pas être reproduits, en partie ou dans leur totalité par aucuns moyens sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Aucune responsabilité n'est acceptée pour toute erreur.

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX.

KLIMAX

La Guerre du XXIème Siècle

LE JEU

Le complexe a 16 niveaux, dont 8 ont des N.P.S.U. (Nuclear Power Supply Units — Unités d'ap-provisionnement en énergie nucléaire) qui fonctionnent. Vous devez les détruire en utilisant l'A.D.D. (Auto Destruction Device — mécanisme d'auto-destruction). Si vous y parvenez, vous arrêterez l'explosion du complexe.

A chaque niveau du complexe, il y a 4 Téléports. En les utilisant, vous pouvez vous déplacer, vous et l'A.D.D.

Votre objectif est de placer l'A.D.D. à l'entrée de chaque N.P.S.U., provoquant ainsi leur explosion.

Aux niveaux sur lesquels il n'y a pas de N.P.S.U., (Niveaux de l'Administration), il vous est demandé d'empêcher les androïdes de réparation d'accéder aux N.P.S.U. détruites, afin qu'ils ne puissent pas les réactiver. C'est également à ces niveaux que vous pouvez prendre différentes armes auprès des androïdes des sécurité pour votre protection.

Il est important que vous empêchiez l'A.D.D. d'être détruit, ce qui arrive s'il est touché par un coup de feu ou s'il entre en contact avec d'autres androïdes. Si cela se produisait, vous devez vous téléporter autour du complexe à la recherche d'un autre A.D.D.

Certains androïdes rôderont constamment autour de vous. A moins que vous ne les touchiez, ils ne diminueront pas votre énergie, par contre ils gêneront vos mouvements.

MENU PRINCIPAL

0 — Pour sélectionner le manche à balai Kempton et commencer le jeu.

1 — Pour sélectionner le clavier et commencer le jeu.

2 — Pour redéfinir les touches. Si vous avez l'intention d'utiliser un manche à balai SINCLAIR ou CURSOR, utilisez cette option pour sélectionner les touches correspondant aux directions du manche à balai.

A partir du menu, vous commencerez le jeu en appuyant sur FEU sur le manche à balai ou le clavier. Avant de faire cela cependant, il vous sera demandé d'entrer un code de niveau. Ce code vous permettra d'entrer dans le jeu à un niveau donné sans avoir à achever la réalisation des niveaux inférieurs auparavant. Un code unique apparaît après l'exécution d'un niveau, ce code doit donc être retenu pour pouvoir utiliser cette facilité.

QUELQUES CONSEILS

Essayez toujours de maintenir une bonne puissance de tir, car il est assez difficile de se remettre d'une faible puissance de tir pendant le jeu.

Les niveaux de l'administration sont le meilleur endroit pour améliorer votre puissance de tir. Lorsque vous atteignez la plus haute puissance de tir autorisée, votre niveau sera affiché comme suit:

POWER (Puissance) = 6

RANGE (Rayon d'action) = 9

SPEED (Vitesse) = 9

Surveillez toujours les mouvements des autres androïdes, s'ils sont armés ou non — n'oubliez pas que toucher un androïde peut vous coûter votre A.D.D.

Si à certains niveaux, il semble impossible de détruire les N.P.S.U., réfléchissez bien et tentez un autre plan d'attaque: ils ne sont pas invincibles!

Lorsque vous détruisez un androïde, assurez-vous que vous n'êtes pas trop près d'un téléport, car un nouvel androïde pourrait bien apparaître tout près de vous.

Lorsque votre A.D.D. est bloqué dans un coin, détruisez-le, c'est en effet le seul moyen d'en obtenir un nouveau.

Essayez de faire bon usage des facilités de téléport, de téléporter non seulement vous-même, mais aussi l'A.D.D.

MISSION IMPOSSABUBBLE

REGLE DU JEU

Le but du jeu est de localiser, de sauver et de ramener une petite bulle perdue quelque part à

l'intérieur de chacun des labyrinthes. Pour ce faire, il vous faudra d'abord trouver les manuscrits. Il y a un manuscrit par labyrinthe et malheureusement, chaque manuscrit est déchiré en huit morceaux. Ces morceaux ne peuvent être ramassés que dans un certain ordre, à vous de le découvrir. Mais attention! Les labyrinthes sont très bien gardés par une armée d'ennemis mortels, différents mais tous déterminés à vous empêcher de remplir votre mission! Sur votre chemin, vous trouverez de temps en temps des champignons magiques, qui, lorsque vous les ramassez, augmentent votre puissance. Bulle pour détruire l'ennemi — essayez à tout prix de les trouver car cela rendra probablement votre tâche un peu plus facile.

Pour vous aider à parcourir les labyrinthes, il y a les téléports (qui ressemblent à des nuages lumineux et magiques). Ils vous transporteront à des endroits spécifiques du labyrinthe du moment, mais leurs trajectoires sont déterminées; vous devez donc savoir où mène chaque téléport pour être capable de vous diriger avec succès à travers les labyrinthes.

Vous disposez également d'un dispositif d'orientation sous la forme d'une simple boussole, mais sachez qu'elle n'est pas totalement fiable et ne donne qu'une indication approximative de la direction que vous devez suivre. Et pour couronner le tout, vous n'avez que peu de temps pour remplir votre mission de sauvetage dans chaque labyrinthe.

COMMANDES

Le jeu est commandé à l'aide d'un manche à balai branché sur l'entrée 2.

Manche à balai	Action
Haut	Déplacement vers l'avant
Bas	Déplacement vers l'arrière
Gauche	Déplacement vers la gauche
Droite	Déplacement vers la droite
Feu	Envoie des bulles dans la direction à laquelle vous faites face (et également dans la direction opposée si vous avez ramassé suffisamment de champignons).

Pour mettre le jeu en mode pause, appuyez sur la touche RUN/STOP. Pour recommencer à jouer, appuyez simplement sur le bouton FEU sur le manche à balai.

Pour quitter le jeu en cours, appuyez sur la touche RUN/STOP, puis sur la touche 'Q'.

TABLEAU D'INFORMATIONS

De gauche à droite, le tableau indique comme suit:

1. Les morceaux de manuscrit que vous avez ramassés (initialement vide)
2. Votre score
3. Le nombre de vies restant
4. La boussole

En-dessous se trouve le chronomètre, représenté par une ligne blanche discontinue dont la longueur diminue avec le temps.

SUPER CUP

COMMANDES

Utilisez un joystick branché à l'entrée 1, ou le clavier en utilisant l'option de définition des touches.

Course — format standard à huit directions.

Coup de tête — Appuyez sur le bouton feu lorsque le ballon heurte la tête de votre joueur.

Shoot — Plus vous appuyez longtemps sur le bouton feu, plus le shoot est puissant.

Shoot 'Banane' — Lorsque le ballon est en l'air, appuyez sur feu et gauche/droite comme demandé.

Delete — Pause (appuyez sur n'importe quelle touche pour reprendre le jeu).

CTRL+SHIFT+ESCAPE — Abandon du jeu.

Le contrôle du goal vous est automatiquement donné lorsque le ballon arrive dans la zone des buts. Si le ballon va trop haut pour que le goal l'attrape, il donnera alors un coup de poing dans le ballon juste devant les poteaux.

La sélection de vos joueurs est faite par l'ordinateur — on vous donnera automatiquement le contrôle du joueur qui est le plus proche du ballon.

KRAAL

REGLE DU JEU

Afin de réaliser les niveaux du KRAAL, vous devez tuer toutes les Larves (petites bestioles ovales dépourvues de pattes) et leurs mères (de grosses larves avec des œufs incrustés sur leurs dos). Si vous tuez les mères d'abord, l'une des larves se transformera en mère, générant par là-même une autre larve et stabilisant ainsi l'équilibre. Il faut donc d'abord détruire les larves. D'autre part, lorsqu'une larve est touchée, elle s'agite et avance plus vite, votre attaque doit donc être rapide et efficace.

Dans le jeu, apparaissent des araignées dont les toiles drainent de l'énergie; des mouches; les YEUX et les OKTUPS (monstres ressemblant à des octopus). Vous n'êtes pas obligé de tous les tuer pour réaliser le niveau. Cependant, lorsqu'on les tue, l'OKTUP et la Mère libèrent quatre pierres précieuses qui peuvent être échangées contre de meilleures armes, de l'énergie supplémentaire ou une vue d'ensemble du plan du niveau en cours (sur laquelle les Larves et les Mères sont représentées par un bloc éclatant, les autres extra-terrestres par un bloc en forme d'échiquier et les murs par un bloc plein et solide). Les pierres précieuses sont échangées au dépôt d'échange, tube bleu clair et rouge dont la base est une sphère verte.

Entre les trous sont également répartis plusieurs transporteurs (tube identique à celui du dépôt d'échange mais dont la base est un carré bleu), qui téléportent le véhicule à différents endroits du trou.

Le compteur des extra-terrestres indique le nombre de larves et de mères qui reste dans le niveau en cours.

Pour les niveaux ultérieurs, il y a une difficulté supplémentaire: à savoir, le grand nombre de tubes et de bâtiments qui gênent la visibilité.

CREDITS

Cybadyme Warrior

Cybadyme Warrior conçu et écrit par Apex Computer Productions

Programmé par John Rowlands

Son et graphiques par Steve Rowlands

Produit par Paul Chamberlain

Mission Impossible

Mission Impossible fut conçu et écrit par Martin Sneap

Musique par Demon

Produit par Paul Chamberlain

Insects in Space

Jeu conçu et écrit par Sensible Software

Musique par Martin Galway

Produit par Paul Chamberlain

Head the Ball

Jeu conçu par Cybadyme

Version C64 par Graftgold Ltd

Musique par Jason Page

Produit par Paul Chamberlain et Barry Simpson

Anarchy

Jeu conçu par Michael Sentinella

Version Amstrad par Mike Croucher

Graphiques par John Cunnins

Musique par Dave Rogers

Klimax

Conçu et programmé par Rui Tito

Produit par Paul Chamberlain

Slayer

Version originale conçue par Imperial Software

Versions Spectrum et Amstrad par Jon Gillott

Musique par Dave Rogers

Produit par Paul Chamberlain et Barry Simpson

Super Cup

Version originale conçue par John Connor

Versions Spectrum et Amstrad par Brian Rogers

Musique par Maniacs of Noise

Produit par Barry Simpson

Les programmes et données de cette compilation sont copyright et ne peuvent être reproduits en partie ou en totalité en aucune façon sans la permission écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. Nous ne serons tenus responsables d'aucune erreur.

Notre politique est de réaliser de constantes améliorations. C'est pourquoi nous nous réservons le droit de modifier tout produit sans avis préalable.

ANARCHY

LADEN

- 464: CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken.
6128: 1 Tape eintippen und RETURN drücken. CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken

STEUERUNG

Tastatur oder Joystick

- | DRÜCKEN | OPTION |
|---------|------------------------------|
| 1 | Wählt Spiel für 1 Spieler |
| 2 | Wählt Spiel für 2 Spieler |
| 3 | Tastatursteuerung definieren |

Auf Feuer drücken, um das Spiel zu starten.

- | | |
|-------|-------------------|
| 4 | Spielpause |
| Feuer | Spiel neu starten |
| ESC | Spiel abbrechen |

Bildschirme überspringen (Option)

Den Joystick nach links/rechts/oben/unten bewegen, um den Start-Bildschirm zu wechseln. Bei Spielanfang ist nur Schirm 1 zugänglich.

DAS SPIEL

Im Lager der Rebellen fahren Sie Ihren A.C.E. MK INTERCEPTOR und zerstören alle Waffenbehälter. Gleichzeitig müssen Sie aber die Wächter-Droids vermeiden, denn deren jede Berührung ist tödlich. Sobald alle Behälter zerstört sind, wird die Sicherheitsanlage des Gebäudes außerstande gesetzt. Der Ausgang öffnet sich, und Sie können tiefer in das Lager gelangen.

In jedem Gebäude haben Sie knapp 2 Minuten Zeit, bis Sie vom Alarmsystem entdeckt werden. Sollte dies geschehen, so verliert das Gebäude seinen Sauerstoff, was alle Eindringlinge sofort tötet.

In jedem 5. Gebäude des Komplexes befindet sich eine Atomwaffe der Rebellen. Diese Gebäude sind von besonderen Droids bewacht, die alle Eindringlinge entdecken und sich sofort auf deren Spur machen, bis sie sie fangen und vernichten.

Viel Glück bei Ihrer Mission, denn Sentinel 4 verläßt sich auf Sie!

BATTLE VALLEY

von Simon Wellard

Spectrum- und Amstrad-Versionen von John Wildsmith

LADEANLEITUNG

Amstrad, Kassette

Amstrad CPC 464, Amstrad CPC 664 oder Amstrad CPC 6128 mit Kassettenrekorder und entsprechenden Anschlußkabeln.

Amstrad CPC 664 und Amstrad CPC 6128 Besitzer sollten einen Kassettenrekorder an den Computer anschließen, TAPE eingeben und die ENTER-Taste drücken. Die Kassette in den Rekorder einlegen, wenn nötig an den Anfang zurückspulen und dann die CTRL- und ENTER-Tasten drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders betätigen und dann auf irgendeine Computertaste drücken. Das Laden des Spiels dauert ein paar Minuten.

STEUERUNG

Auf dem Titelbildschirm:

1 = Tastenbelegung (Joystick wird automatisch gewählt)

2 = Musik ein/ausschalten

Auf einem Stützpunkt:

Joystick	Tasten	Wirkung
links/rechts	O/P	Tank wählen
hoch	Q	Helikopter wählen
	Löschtaste	Transfer auf die am weitesten entfernte Basis

Steuerung eines Tanks/Helikopters

Joystick	Tasten	Wirkung
links/rechts	O/P	links/rechts steuern
hoch/ab	Q/A	Steigen/Sinken (Heli)
		Geschütz hoch/ab (Tank)
Feuer	Leertaste	Raketen oder Geschosse feuern

Verwendung der Helikopter-Winde:

Helikopter zum Stillstand bringen, dann Feuertaste (Leertaste) gedrückt halten und Joystick hoch/runter bewegen (bzw. Q/A benutzen), um die Winde runterzulassen oder hochzuziehen.

© Hewson Consultants Ltd 1988

Hewson Consultants Ltd, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX

CYBERDYNE WARRIOR

Von Apex Computer Productions

SCENARIO

Die Action spielt sich auf drei Planeten ab, die alle einen Gefängnis-Satelliten in der Umlaufbahn haben. Von jedem Satelliten fliehen gefangene Androiden und beamen sich mit Hilfe des Transporters an Bord auf die Planeten herunter. Da die Transporter nur für menschliche Wesen gedacht waren, wird aus Versehen der Selbsterstörungsmechanismus der Androiden aktiviert. Sollten Sie die Androiden nicht innerhalb einer festgesetzten Zeitspanne einfangen, werden Sie und der Planet zerstört.

Sie sind der letzte CYBERDYNE WARRIOR, und Sie sind die einzige Person, die die Androiden lokalisieren und zum Satelliten zurückbringen kann. Als Bewaffnung verfügen Sie über ein Maschinengewehr, dessen Schußgeschwindigkeit und Kaliber variabel sind und für das es Extra-Munition gibt.

Damit Sie sich Gegenstände kaufen können, müssen Sie auf dem Planeten Geld sammeln und zum Satelliten transportieren zusammen mit mindestens einem Androiden. Dort wird Ihnen ein Menü mit den Gegenständen präsentiert, die Sie kaufen können. Dann kehren Sie wieder zum Planeten zurück, um Ihre Mission fortzusetzen, bis alle Androiden wieder eingefangen sind.

BEDIENUNGSANLEITUNG

SPIELBEGINN

Drücken von FEUER auf dem Joystick in Port 2 startet das Spiel.

TASTATURSTEUERUNGEN FÜR DEN TITELBILDSCHIRM

LEERTASTE: Stroboskop an/aus. Wenn das Stroboskop an ist, erscheint ein Balken am unteren Bildschirmrand.

TASTATURSTEUERUNGEN WÄHREND DES SPIELS

RUN/STOP: Schaltet auf Pause. Den Joystick bewegen oder Feuer drücken, wenn Sie zum Spiel zurückkehren wollen.

Q: Bei Drücken dieser Taste brechen Sie das Spiel ab und kehren zum Titelschirm zurück.

SPIEL-OPERATIONEN

Hier ist eine Liste mit den Steuerungen des Warriors:

Warrior-Bewegungen	Joystick-Bewegungen
Nach links rennen	Links
Nach rechts rennen	Rechts
Springen	Hoch
Ducken	Runter
Feuer	Feuer

STATUS-ANGABEN

PUNKTE: Hier werden die Punkte der Spieler angezeigt (sechsstellige Zahl).

ABSCHNITT: Jeder der Planeten stellt einen Spielabschnitt dar, der hier angezeigt wird.

MM: Die Anzeige für das gegenwärtige Kaliber Ihrer Waffe. Mit Zunahme des Kalibers wird Ihre Waffe tödlicher (z.B. sterben Ihre Opfer schneller). Die Größen sind:

4MM: Kleinstes Kaliber mit geringster Einschlagskraft.

6MM: Mittlere Einschlagskraft.

8MM: Größtes Kaliber mit höchster Einschlagskraft.

ZEIT: Nimmt ständig ab und zeigt die verbleibende Zeit bis zur Detonation an.

AUTO: Die Geschwindigkeit der Automatik Ihres Gewehrs beträgt zwischen 1 und 7. (1 ist für die geringste Schußgeschwindigkeit und 7 für die höchste).

MUNITION: Die Anzahl der verbliebenen Magazine und die der Kugeln im gegenwärtigen Magazin erscheinen unten links auf dem Statusbildschirm.

GELD: Das bisher von Ihnen eingesammelte Geld.

L.E.D.: Auf der Statusanzeige befindet sich über dem Geld eine Reihe von Vierecken — dies

sind die L.E.D.-Leuchtanzeigen für das Einsammeln der Androiden. Die Anzahl der L.E.D.-Anzeigen repräsentiert die Zahl der Androiden, die Sie einfangen müssen, um die gegenwärtige Spielstufe zu beenden. (Auf dem ersten Planeten befinden sich 5 Androiden, auf dem zweiten 7 und auf dem dritten und letzten Planeten 10). Siehe auch unter 'ANDROIDEN' für weitere Informationen über 'Einsammeln und Zurückbringen'.

ENERGIE: Ihre Energie wird durch einen Balken angezeigt. Bei Kontakt mit den Planetenbewohnern oder mit den Gefahren der Planeten nimmt die Anzeige ab. Die Anzeige nimmt außerdem konstant ab, um Ihre Erschöpfung anzuzeigen.

BESCHREIBUNG DES LADENS

An Bord des Satelliten befindet sich ein Laden, in dem Sie Ihren Status ändern können. Bei Betreten des Ladens erscheint das folgende Menü:

Gegenstand

ENERGY (Energie) 50

AMMUNITION (Munition) 100

TIME (Zeit) 150

AUTO (Automatik) 200

CALIBRE (Kaliber) 300

QUIT (Kauf beenden)

Durch Drücken des Joysticks hoch/runter bewegen Sie den Menübalken hoch/runter. Bei Drücken von Feuer wird ein Gegenstand gekauft. Sie können nur dann einkaufen, wenn Sie auch bezahlen können und wenn der gewählte Gegenstand nicht bereits sein höchstes Niveau erreicht hat.

Der Kauf von Energie erhöht Ihr Energieniveau um 10% des Maximallevels.

Zusätzliche Magazine können mit Hilfe der Munitionsoption gekauft werden. Bei jedem Einkauf werden 5 Magazine hinzugefügt.

Die verbleibende Zeit bis zur Detonation kann bis zu einem Maximum von 999 Sekunden hinausgezögert werden, indem Sie Zeit kaufen.

Die Schußgeschwindigkeit Ihrer Waffe wird über die Automatik-Option eingestellt und erhöht sich um 1 Grad (bis maximal 7).

Mit dem Kaliber ändert sich die Feuerkraft der Waffe, genau genommen, um die Planetenbewohner mit weniger Schüssen zu töten.

Sie werden auf den Planeten (und in den Spielablauf) zurückgebeamt, wenn Sie die 'QUIT'-Option wählen oder wenn die Ladenzeit 00 erreicht.

ANDROIDEN

(A) Für das Einsammeln eines Androiden erhalten Sie 125 Punkte.

(b) Bei Betreten des Ladens erhalten Sie einen Geldbonus für jeden Androiden. Dies betrifft nur die ersten 3 zurückgebrachten Androiden. Wenn Sie zum Beispiel mit 6 Androiden in den Laden kommen, erhalten Sie einen Bonus für die ersten drei Androiden und nichts für die weiteren Androiden.

(c) Androiden-Anzeigen: Wenn Sie einen Androiden auf dem Planeten eingefangen haben, so wird dieser vorerst als 'eingesammelt' bezeichnet — nicht als 'zurückgebracht'. Dies ist erst dann der Fall, wenn der Android wieder auf den Satelliten und in den Laden zurückgebracht wurde. Die eingesammelten Androiden erscheinen als hervorgehobene L.E.D.-Anzeigen auf der Statusanzeige, die bei der Rückkehr der Androiden in ihrer richtigen Position eingepaßt werden.

BESONDERE OPTIONEN

(a) Mehrfach-Münzen: Diese verhalten sich wie die normalen Münzen, und bei Einsammeln derselben erhalten Sie einen Geld-Bonus. Jedoch anders als bei normalen Münzen wechselt der Münzwert zwischen 4 verschiedenen Werten (5, 10, 50 und 100).

(b) Versteckte Münzen: Auf allen Planeten befinden sich versteckte Münzen. Diese sind unsichtbar für den 'Warrior', können jedoch von ihm eingesammelt werden. Wenn Sie auf eine dieser Münzen feuert, leuchtet diese auf — damit Sie sie sehen können.

(c) Blindheit: Sie erblinden, wenn Sie mit einem Totenschädel in Berührung geraten. Feuern Sie mit Ihrem Gewehr, wodurch die Plattformen erleuchtet werden, damit Sie sehen können, wohin Sie Ihren Fuß setzen. Sie erhalten Ihre Sehkraft zurück, wenn Sie einen Androiden einfangen oder direkt zum Satelliten zurückkehren.

ANERKENNUNGEN

CYBERDYNE WARRIOR wurde entworfen und geschrieben von Apex Computer Productions.
Programm von John Rowlands.

Sound und Grafiken von Steve Rowlands

© Rack It 1989

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

HEAD THE BALL

SPIELABLAUF

Sie übernehmen die Steuerung von Head. Ihr Hauptziel ist, Ihre Freundin aus Gobbas Fängen zu befreien. Dazu müssen Sie sich durch das Gebiet der Globoids und Nail-Heads kämpfen. Denn nur dieser Weg führt Sie zu Ihrer Geliebten.

Um Ihnen diese Aufgabe etwas zu erleichtern, haben Sie die Möglichkeit, sich in die Luft zu schießen, um Hindernisse zu überspringen. Außerdem haben Sie eine begrenzte Feuerkraft in Form von 10 Einzelschüssen und zwei netten Bomben für den Fall, daß es ein bißchen härter zugeht.

Darüberhinaus tragen Sie ein Schild, das Sie zwar nur einmal anwenden können, Sie aber vor tödlicher Feindesberührung schützt.

So wie Sie sich springend Ihren Weg durch das Globoidgebiet bahnen, werden sie Edelsteine finden. Sammeln Sie diese auf alle Fälle ein, damit Sie diese Gobba als Lösegeld für Ihre Geliebte anbieten können.

Je mehr Edelsteine Sie sammeln, desto größer sind Ihre Chancen, Ihre Freundin heile wiederzusehen.

Jede Ebene des Globoid-Gebiets muß in einem bestimmten Zeitraum passiert werden. Vergeuden Sie also keine Zeit! — oder Sie verlieren Ihre Chancen zur Rettung Ihrer Geliebten.

STEUERUNG

Das Spiel wird entweder mit einem Joystick gesteuert oder alternativ über die Tastatur, falls ein Spectrum benutzt wird.

Zur Steuerung von Head benutzen Sie den Joystick folgendermaßen:

Joystick	Aktion
Links	Sprung nach links
Rechts	Sprung nach rechts
Hoch	höherer Sprung
Runter	Wechsel der jeweiligen Waffe
Feuer	Abfeuern der jeweiligen Waffe
RUN/STOP	Pause (Pause wird beendet durch Bewegung in eine beliebige Richtung)

(Nur für Spectrum) Die Tastatursteuerung läuft ab wie folgend:

Taste	Aktion
N	Sprung nach links
M	Sprung nach rechts
S	Höherer Sprung
X	Wechsel der jeweiligen Waffe
A	Abfeuern der jeweiligen Waffe
P	Spiel-Pause/Spiel-Wiederaufnahme
Q	Verlassen des jeweiligen Spiels

Wählen Sie Option 3 auf dem Hauptmenü, falls die Tasten umdefiniert werden müssen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die neuen Tasten festzulegen.

Um sich über hohe Hindernisse oder über lange Strecken zu schießen, können Sie HOCH auf dem Joystick benutzen (bzw. die HOCH-Taste). Um auf Ihre normale Sprunghöhe zurückzukehren, schieben bzw. drücken Sie LINKS oder RECHTS.

Um Ihre Waffen zu wechseln, schieben Sie einfach den Joystick nach unten (bzw. drücken Sie die RUNTER-Taste), und die Waffenstellung läuft durch FIRE, BOMBE und SCHILD. Schieben Sie den Joystick in die Mitte (oder lassen Sie die RUNTER-Taste los), um den Wahlvorgang zu stoppen. Drücken auf FEUER aktiviert die gezeigte Waffe.

HERBOTIX

von Steven Collins

STEUERUNG

In Anschluß 1 einen Joystick anschließen oder die folgenden Tasten zur Steuerung von Herobot benutzen:

Taste	Wirkung
Q	Hoch

A	Runter
O	Links
P	Rechts
Space (Leertaste)	Gewehr feuern
Die folgenden Tasten werden in Joystick- und im Tastaturmodus benutzt.	
SHIFT	Zum Ein- und Ausschalten aller Schalter.
RETURN	Gewehr fallenlassen (wenn man im Zimmer mit der Haupttür ist).
DELETE	Unterbricht das Spiel.
CTRL	Beginnt Spiel nach Pause.
S	Operiert eine Energiebombe
ESC	Spielabbruch (funktioniert nur im Pausenmodus).

SPIELVERLAUF

Man muß teile eines großen Teilchenzerstörers sammeln, die durch die ganze Basis lokalisiert werden können. Dann muß man zu einem Zimmer mit einer verdächtig großen Tür gehen, die den Eintritt verhindert. Gewehr fallenlassen und die Tür entfernen. So kommt man in einen Flur, der der Zugang zum Hauptcomputer ist: sich dem Computer anschließen, die wichtigsten Daten aufnehmen und zurück Ladehafen, wo man zwecks schneller Flucht von einem Infiltrationsfilter aufgenommen wird.

WARNUNG: erst wenn die Mission erfüllt ist, kann man gerettet werden!

ENERGIEBOMBE Wenn man die S-Taste drückt, wird eine Energiebombe abgeschossen, die jeden Roboter, der auf demselben Schirm ist, zerstört. Sie sollte jedoch nur im äußersten Notfall benutzt werden, da man durch sie die Hälfte seiner Gesamtenergie verliert. Wenn man sowieso nur noch weniger als die Hälfte hat, zerstört man sich durch das Aktivieren der Bombe selber.

SCHALTER UND TÜREN In dem Komplex gibt es viele Energietüren. Jede hat ihren Schalter auf einem nahen Schirm. SHIFT drückt die Schalter und öffnet damit die entsprechenden Türen.

FÖRDERBÄNDER Diese Merkmale sind Energiefelder, die Bewegungen gegen das Förderband verhindern. Sie können den Eingang in sehr wichtige Zonen beschränken.

COMPUTER TERMINALS Von ihnen gibt es nur eine begrenzte Anzahl. Sie sehen dem Hauptcomputer ähnlich. Man kann sich ihnen anschließen, indem man sich auf die Bodenunterlage stellt und Feuer drückt. Die Aktion wird eingefriert und man kann aus einer Reihe Optionen des Kontrollpults wählen:

- 1 Karte von den umliegenden 9 Schirmen anfertigen.
- 2 Förderbänder für kurze Zeit abstellen.
- 3 Exit aus Terminal.

Man wählt eine Option, indem man die entsprechende Zahl auf der Tastatur drückt. Der Feuerknopf wird gedrückt, wenn man zum Hauptmenü zurück möchte.

TRANSPORT Es gibt ungefähr 20 Fahrzeuge auf der Basis, die den Spieler schnell befördern können. Jedes hat seinen eigenen Code, der bei Eintritt mitgeteilt wird. Man betritt ein Fahrzeug, indem man auf dessen Unterlage steht und Feuer drückt. Dann erfährt man den momentanen Code und wird nach dem Code des Zielfahrzeugs gefragt. Er wird mit der Tastatur eingegeben; RETURN drücken, um befördert zu werden. Wenn man keine Beförderung wünscht, einfach den Code des momentanen

Fahrzeugs eingeben und man kommt in den Raum zurück, in dem man sich gerade befunden hat.

ENERGIEPUNKTE Alle Roboter verbrauchen Energie in Plasmaform, deshalb gibt es überall auf der Basis Energiespender. Auch der Spieler kann diese Quelle benutzen, indem er sich einfach über sie stellt und so neu auftankt.

KANISTER Es müssen 6 gefunden werden, da jeder einen wichtigen Teil des großen Gewehrs enthält, das man braucht, um hinter die Hauptsicherungstür zu kommen. Wenn man die Kanister aufhebt, indem man über sie läuft, wird der untere Teil des Bildschirms zeigen, wie das Gewehr zusammengestellt wird.

HINWEISE UND TIPS

1. Energie sparen! Man hat kein Leben — wenn die Energie ausgeht, stirbt man. Die Position der Energiepunkte auf einer Mappe verzeichnen.

2. Jeden Schalter, den man sieht, prinzipiell ausschalten.

3. Die Kodes der Fahrzeuge immer notieren.

4. Überlegt schießen, da jedesmal Energie verbraucht wird.

5. Man kann erst in den Ladehafen, wenn man beim Hauptcomputer war. Der Hafen ist in der Nähe des Anfangsbildschirms.

6. Es gibt 12 verschiedene Robotertypen. Jeder hat bestimmte Eigenschaften: Geschwindigkeit, Intelligenz, Energie. Man sollte sie kennenlernen. Man kann Droiden durch Zusammenprall zerstören, verliert dabei jedoch Energie — wieviel, hängt von dem Droiden ab, mit dem man zusammenstößt.

7. Die Mauern als Barrieren gegen die Droiden einsetzen.

8. Nach versteckten Ein- und Ausgängen Ausschau halten.

INSECTS IN SPACE

Von Sensible Software

SZENARIO

Es war einmal vor langer Zeit, als tief im Herzen Deutschlands eine engelsgleiche Frau namens Helen Bak wohnte.

Jahrtausende später und lange nach ihrem Tode wurde die Erde von einer seltsamen Rasse von Insekten befallen, die den Planeten bevölkern wollte. Diese erreichten die letzten Winkel des Planeten, aber in jenem zurückgelegenen Tal in der Mitte des Rheinlandes erwartete sie eine Überraschung.

Das tödliche Gift der Insekten wirkte nicht bei den Babys dieses Tales, deren Hauptnahrung aus den dort wachsenden Trauben bestand, so daß diese überlebten.

Die Heilige Helen, Schutzpatronin aller Mütter, hörte das entfernte Geschrei der armen Babys in den Weiten des Weltalls und reiste zur Erde in einem letzten Versuch, die 'Menschheit' zu retten.

Ausgestattet mit Laseraugen — und Ihrer Erfahrung und Ihrem Urteilsvermögen — helfen Sie. St. Helen bei der Aufgabe, den Planeten von dieser schrecklichen Insektenplage zu befreien...

STEUERUNGEN

Die Steuerungen erfolgen über den Joystick in Port 2.

Titelbildschirm

+	Einstellungen der Filtervorgabe hoch(*)
—	Einstellungen der Filtervorgabe runter(*)
FEUER	Starten des Spiels
Im Spiel	
Tasten	
RUN/STOP	Pause
LEERTASTE	Intelligente Bomben
+	Einstellungen der Filtervorgabe hoch(*)
—	Einstellungen der Filtervorgabe runter(*)
	Kippschalter für die Lautstärke der Soundeffekte im Hintergrund

Joystick

HOCH	Aufsteigen
RUNTER	Absteigen
RECHTS	Nach rechts fliegen
LINKS	Nach links fliegen
FEUER	Laseraugen/Staubkontrolle

FEUER in kurzen Intervallen aktiviert Helens Laseraugen.

Halten Sie den FEUERKNOPF gedrückt, um den Staubzirkel im Raum-Zeit Kontinuum zu erzeugen.

Begeben Sie sich in den Staubzirkel mit dem gedrückten FEUERKNOPF, um sich zum nächsten Baby in Not zu beamen.

Begeben Sie sich in den Staubzirkel ohne den gedrückten FEUERKNOPF, um den Extra-Bonus zu aktivieren.

Während einer Pause:

STOP	Das Spiel fortsetzen
Q	Das Spiel abbrechen

(*) Die Filter-Vorgabe

Dies dient zum Einstellen der Soundeffekte und der Musik, die vom SID-Chip Ihres Computers gespielt werden — verschiedene C64-Computer benötigen unterschiedliche Einstellungen für den besten Klang. Oder Sie benutzen diese Steuerung zum Einstellen des Sounds nach Ihrem eigenen Geschmack.

DAS SPIEL

Die Heilige Helen muß die Bienen davon abhalten, die Babys zu greifen, da sonst die Bienen diese in die Höhe befördern und dort fallen lassen, was eine scheußliche Schweinerei auf dem Boden verursacht. Trifft St. Helen eine Biene im Flug, die ein Baby transportiert, fällt das Baby in den Tod, es sei denn, es wird von Helen aufgefangen und sicher wieder zur Erde zurückgebracht. Sie muß 'obere' Babys in die obere Landschaft zurückbringen und 'untere' Babys in die untere Landschaft. Werden die Bienen mit den Babies zu lange allein gelassen, stürzen die Babys zu Tode, und in ihrer Aufregung gebären die Bienen eine Fliege, die St. Helen zusätzliche Probleme bereiten werden.

St. Helen verfügt über zwei Waffen. Die eine besteht aus ihrer 'Laservision' zum Bekämpfen der

bösen Kräfte des Weltalls (drücken Sie FEUER in kurzen Intervallen). Die zweite Fähigkeit, die ihr von den Göttern gegeben wurde, ist die Fähigkeit, einen magischen Zirkel aus Staub im Raum-Zeit Kontinuum heraufzubeschwören (den FEUERKNOPF gedrückt halten). Damit kann sich St. Helen durch den Raum bewegen, indem Sie den FEUERKNOPF weiterhin gedrückt halten, wenn sie sich in den Staubzirkel begibt.

St. Helen kann mehr als ein Baby transportieren, und wenn sie mehrere Babys gleichzeitig trägt, kann sie diese kurzzeitig 'schützen', indem sie sich in einen Staubzirkel ohne Drücken von FEUER begibt, wodurch die Babys vor den Fühlern der bösen Insekten beschützt werden (zumindestens bis zur nächsten Angriffswelle). Zu diesem Zeitpunkt verfügt sie außerdem über die Fähigkeit, eine Extra-Bonus Option zu benutzen, die von der Anzahl und Kombination der von ihr gehaltenen 'oberen' und 'unteren' Babys abhängt:

	0	1	2	3	4	5
0	—	Punkte	Extra-Babys	'Untere' Kraft	keine Kugeln	—
1	Punkte	Extra-Baby	'Untere' Kraft	Schild	—	3 Level überspringen
2	Extra-Baby	'Obere' Kraft	Bombe	—	3 Level überspringen	4 Level überspringen
3	'Obere' Kraft	Schild	—	3 Level überspringen	4 Level überspringen	5 Level überspringen
4	keine Kugeln	—	3 Level überspringen	4 Level überspringen	5 Level überspringen	6 Level überspringen
5	—	3 Level überspringen	4 Level überspringen	5 Level überspringen	6 Level überspringen	7 Level überspringen

PUNKTEANZEIGE

Die Punkteanzeige gibt Ihnen die folgenden Informationen:

- Punktewertung (obere linke Ecke)
- Übrige Leben (untere linke Ecke)
- Anzeige für Anti-Kugeln an (rechts neben der Lebensanzeige)
- Anzeige für Schild an (rechts neben den 'Anti-Kugeln')
- Kein Schild übrig (rechts neben der angeschalteten 'Schildanzeige')
- Radar-Anzeige (Hauptanzeige)
- Anzahl der getragenen 'oberen' Babys (oben rechts vom 'Radar')
- Anzahl der getragenen 'unteren' Babys (unten rechts vom 'Radar')
- Gegenwärtige Extra-Bonus Option, wenn gewählt (obere rechte Ecke)
- Anzahl der übrigen, am Leben gebliebenen Babys (untere rechte Ecke)

ANERKENNUNGEN

INSECTS IN SPACE wurde geschrieben und entworfen von Sensible Software Ltd

Programmierung von Chris Yates

Grafiken von John Hare
Musik von Martin Galway
Produziert von Paul Chamberlain

© Rack It Software 1989

Das Programm und die Data sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd weder zu Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX.

KLIMAX

Krieg im 21. Jahrhundert

DAS SPIEL

Die Anlage hat 16 Levels, wovon bei 8 die N.P.S.U.L. (Nuclear Power Supply Units — Atomkraftvorrichtungen) in vollem Betrieb sind. Diese müssen Sie mit Hilfe der A.D.D. (Auto Destruction Device — automatisches Zerstörungsgerät) zerstören. Sollte Ihnen das gelingen, so haben Sie die Anlage vor einer Explosion gerettet.

Auf jedem Level befinden sich vier Teleportgeräte. Damit können Sie sich selber und auch die A.D.D. transportieren.

Ihr Ziel ist es, jeweils das A.D.D. neben dem Eingang einer N.P.S.U. zu plazieren, was diese dann zersprengt.

Es ist sehr wichtig, daß das A.D.D. erhalten bleibt und nicht durch Beschuß oder Berührung mit anderen Droids zerstört wird. Sollte dies geschehen, so müssen Sie sich durch die Anlage teleportieren und ein neues suchen.

Einige der Droids schweben stets um Sie herum. Sie werden Ihre Bewegungsfreiheit stören, Ihren Energievorrat aber nur dann verringern, wenn Sie in ihre unmittelbare Nähe geraten.

HAUPTMENÜ

- 0 — wählt den Kempston-Joystick und startet das Spiel.
- 1 — wählt die Tastatur und startet das Spiel
- 2 — Tasten neu belegen. Wollen Sie einen Sinclair- oder Cursor-Joystick benutzen, so verwenden Sie diese Option, um die dem Joystick entsprechenden Richtungstasten zu wählen.

Wenn das Menü auf dem Bildschirm erscheint, kann das Spiel durch drücken des Joystick-Feuerknopfes oder einer beliebigen Taste gestartet werden. Bevor das Spiel anfängt, werden Sie nach einem Level-Code gefragt. Dieser Code ermöglicht Ihnen den Spielstart auf einem spezifischen Level, ohne daß Sie vorher die niedrigeren Levels durchgehen müssen. Nach Beenden eines Levels wird jeweils ein Code angezeigt, den Sie sich notieren müssen, um von dieser Option Gebrauch zu machen.

HINWEISE

Versuchen Sie immer, Ihre Feuerstärke so hoch wie möglich zu halten, das es während des Spiels ziemlich schwierig ist, verlorene Feuerkraft wieder zurückzugewinnen.

Die Verwaltungslevels sind die besten Orte zur Verstärkung der Feuerkraft. Haben Sie die höchstmögliche Feuerstärke erreicht, so werden folgende Werte angezeigt:

Power (Energie) = 6

Range (Reichweite) = 9

Speed (Geschwindigkeit) = 9

Passen Sie immer auf die Bewegungen der anderen Droids auf, ganz egal ob sie bewaffnet sind oder nicht. Nie vergessen: Ein Droid berühren kann Ihnen Ihr A.D.D. kosten.

Bei Schwierigkeiten in Ihren Versuchen, die Droids auf gewissen Levels zu zerstören, betrachten Sie das Problem aus anderer Sicht her. Probieren Sie einen neuen Angriffsplan — die Dinge sind nicht unschlagbar!

Wenn Sie ein Droid zerstören, passen Sie auf, daß Sie sich nicht in seiner unmittelbaren Nähe befinden, da sein Nachfolger wahrscheinlich direkt neben Ihnen erscheinen könnte.

Bleibt Ihr A.D.D. in einer Ecke stecken, dann zerstören Sie es — nur dadurch gelangen Sie an ein neues.

Benutzen Sie die Teleportgeräte, nicht nur für Sie selber, sondern auch für das A.D.D.

ANMERKUNG

Geschrieben und programmiert von Rui Tito.

Zusammengestellt von Paul Chamberlain.

© Rack It 1989

Das Programm und die dazugehörigen Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder als Teil noch als Ganzes, in welcher Art auch immer, ohne schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für Fehler wird keine Haftung übernommen.

Rack It, 56B Milton Park, Milton.

MISSION IMPOSSABUBBLE

SPIELANWEISUNGEN FÜR MISSION IMPOSSABUBBLE

Daz Ziel des Spiels ist, in jedem der 6 Labyrinth ein kleines verlorenes Bubble ausfindig zu machen, es zu retten und zurückzubringen.

Dazu müssen Sie zunächst die Schriftrollen finden. Je Labyrinth gibt es eine Rolle. Und diese sind unglücklicherweise jeweils in 8 getrennte Stücke zerlegt. Diese Stücke können nur in einer bestimmten Reihenfolge zusammengesetzt werden, die Sie selber entdecken sollen.

Aber seien Sie vorsichtig — die Labyrinth sind schärfstens bewacht von einer Masse verschiedenartiger Todfeinde, die nur darauf warten, Sie an der Ausführung Ihrer Mission zu hindern.

Auf Ihrem Weg werden Sie ab und zu Zauberpilze finden. Diese verleihen Ihnen, wenn Sie sie pflücken, verstärkte Bubble-Kraft, um Ihre Feinde aus dem Weg zu blasen. Versuchen Sie diese Pilze um jeden Preis zu pflücken. Ihre Aufgabe wird dadurch ein wenig einfacher.

Die Teleports helfen Ihnen beim Durchwandern der Labyrinth. Sie sehen aus wie glitzernde Zauberwolken. Diese werden Sie, an bestimmte Stellen des jeweiligen Labyrinths bringen. Ihre Flugbahnen sind aber vorgeschrieben. Deshalb müssen Sie erst die Flugbahnen der einzelnen Teleports in Erfahrung bringen, um den richtigen Weg zu finden.

Außerdem besitzen Sie ein Führungssystem in Form eines einfachen Kompaß. Vorsicht aber! Er ist nicht absolut genau und gibt nur ungefähr die Richtung an, die Sie einschlagen müssen.

Zuguterletzt steht Ihnen nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um Ihre Rettungsmission in einem Labyrinth zu vollenden.

STEUERUNG

Die Steuerung läuft über einen Joystick, der an Port 2 angeschlossen ist:

Joystick	Aktion
Hoch	Bewegung nach vorne
Runter	Bewegung nach hinten
Links	Bewegung nach links
Rechts	Bewegung nach rechts
Feuer	Bubbles werden in die anvisierte Richtung geschossen (oder in die entgegengesetzte, wenn Sie genug Pilze gesammelt haben).

Um das Spiel zu unterbrechen, drücken Sie die RUN/STOP-Taste. Um weiterzumachen, drücken Sie einfach den Feuer-Knopf auf dem Joystick.

Um das jeweilige Spiel zu verlassen, drücken Sie zuerst die RUN/STOP-Taste und dann die 'Q'-Taste.

INFORMATIONSTAFEL

Von links nach rechts zeigt die Tafel folgende Daten:

1. die gesammelten Rollenstücke (anfänglich blank)
2. Ihre Punktezahl
3. Zahl der Überlebenden
4. den Kompaß

Darunter finden Sie den Timer als abnehmende unterbrochene weiße Linie dargestellt.

SUPER CUP

STEUERUNG

In Anschluß 1 entweder einen Joystick anschließen oder die Tastatur über die Define-Key-Option (Festlegung der Tasten) benutzen.

Rennen — das Standard 8-direktionale Format.

Kopfstoß — Feuer drücken, wenn Ball und Spieler zusammentreffen.

Stoß — je länger der Feuerknopf gedrückt bleibt, desto härter ist der Stoß.

'Bananenstoß' — wenn der Ball in der Luft ist, Feuer und rechts/links wie nötig drücken.

DELETE — Pause (für Wiederbeginn irgendeine Taste drücken).

CTRL+SHIFT+ESCAPE — Abbruch des Spiels.

Die Kontrolle des Tormannes übernimmt man automatisch, wenn der Ball in die 6-Yard-Zone (6 Meter) eindringt.

Wenn der Ball für den Tormann zu hoch kommt, wird er ihn stattdessen aus der Torlinie herausstoßen.

Die Spielerauswahl übernimmt der Computer — der Spieler bekommt automatisch die Kontrolle über den Spieler, der am nächsten zum Ball ist.

KRAAL

SPIELABLAUF

Um alle Ebenen von Kraal zu durchlaufen, müssen Sie alle Larven (kleine, ovale, beinlose Käfer) und ihre Mütter (dicke Larven mit einer Eierkruste auf dem Rücken) töten. Töten Sie zuerst eine von den Müttern, wird eine der Larven in eine Mutter mutieren und dabei eine neue Larve zeugen und damit das Gleichgewicht wiederherstellen. Sie müssen also zuerst die Larven vernichten. Wenn eine Larve getroffen worden ist, wird sie aufgeregter und bewegt sich schneller. Ihr Angriff muß daher schnell und wirksam erfolgen.

Außerdem erscheinen in dem Spiel Spinnen, die durch Spinnenweben Energie abnehmen, Fliegen, Augen und Oktups (große tierähnliche Oktapusse). Es müssen zwar nicht alle getötet werden, um die Ebene zu passieren. Ein getöteter Oktup allerdings oder eine getötete Mutter setzen 4 Edelsteine frei, die gegen bessere Waffen, mehr Energie und einen Blick auf den Grundplan der jeweiligen Ebene eingetauscht werden können. Larven und Mütter erscheinen als flackernde Blöcke, Aliens als Blöcke im Schachbrettmuster und Mauern als vollausgedruckte Blöcke.

Die Edelsteine werden am Wechseldepot eingetauscht, das durch hellblaue und rote Röhren, die ein grünes Feld eingrenzen, gekennzeichnet ist.

Um die Gruben sind außerdem Transporte verteilt (gleiche Röhren wie beim Wechseldepot, die aber ein blaues Quadrat eingrenzen), die das Fahrzeug um die verschiedenen Teile der Blöcke teleportieren.

Der Alienzähler zeigt die Anzahl der restlichen Larven und Mütter auf einer Ebene.

Auf hinteren Ebenen vergrößert sich also zusätzliche Schwierigkeit die Anzahl der Röhren und Gebäudestrukturen, die Ihre Sicht behindern.

WIR DANKEN

Cyberdyne Warrior

Cyberdyne Warrior entworfen und geschrieben von Apex Computer Produktion

Programmiert von John Rowlands

Sound und Grafik von Steve Rowlands

Produziert von Paul Chamberlain

Mission Impossibubble

Mission Impossibubble entworfen und geschrieben von Martin Sneap

Musik von Demon

Produziert von Paul Chamberlain

Insects in Space

Spiel entworfen und geschrieben von Sensible Software

Musik von Martin Galway

Produziert von Paul Chamberlain

Head the Ball

Spiel design von Cyberdyne

C64-Version von Graftgold Ltd

Musik von John Page

Produziert von Paul Chamberlain und Barry Simpson

Anarchy

Spiel design von Cyberdyne

Amstrad-Version von Mike Croucher

Grafik von John Cummins

Musik von Dave Rogers

Klimax

Design und Programm von Rui Tito

Produziert von Paul Chamberlain

Slayer

Design der ursprünglichen Version von Imperial Software

Spectrum- und Amstrad-Versionen von Jon Gillott

Musik von Dave Rogers

Produziert von Paul Chamberlain und Jon Gillot

Super Cup

Design der ursprünglichen Version von John Connor

Spectrum- und Amstrad-Versionen von Brian Rogers

Musik von Maniacs of Noise

Produziert von Barry Simpson

Das Programm und die dazugehörigen Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder als Teil noch als Ganzes, in welcher Art auch immer, ohne schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. reproduziert werden. Alle Rechte vorbehalten. Für Fehler wird keine Haftung übernommen.

Wir sind stets bemüht, unsere Produkte zu verbessern und behalten uns das Recht vor, jedes Produkt ohne vorherige Ankündigung zu modifizieren.

ANARCHY

CARICAMENTO

- 464: Premi DCNTRL e INVIO piccolo
6128: Batti ITAPE e premi RETURN
Premi CNTRL e INVIO piccolo

CONTROLLI

Tastiera o joystick

PREMI

- 1
2
3

Per eseguire, premi FUOCO in qualsiasi momento

4

FUOCO

ESC

Opzioni salto di fotogramma

Per cambiare la videata di avvio, springi il joystick a sinistra/destra oppure su/giù.

All inizio è disponibile solo la videata uno.

OPZIONE

- Seleziona gioco da solo
Seleziona gioco a 2
Definisce comandi tastiera

Pausa

Ripresa

Abbandona il gioco

IL GIOCO

Quando sei nel complesso, pilota il tuo intercettore A.C.E. MK2 per distruggere tutti i contenitori di armi, ma allo stesso tempo evita i droidi-guardia perché sono mortali se li tocchi. Quando tutti i depositi sono stati distrutti, il sistema di sicurezza dell'edificio salta e si aprono le serrature pneumatiche dell'uscita, permettendoti di inoltrarti all'interno del complesso.

In ogni edificio, hai un tempo massimo di circa 2 minuti per completare la missione, altrimenti il sistema di sicurezza scopre la tua presenza e interrompe l'ossigeno nell'edificio, uccidendo chiunque vi si trovi.

Ogni quinto edificio del complesso contiene le armi nucleari dei ribelli. Questi edifici sono sorvegliati da droidi speciali dotati di sensori che seguono esattamente il percorso dell'intruso fino a raggiungerlo e a distruggerlo.

Auguri per la missione, da cui dipende tutto Sentinel 4.

LA VALLE DELLA GUERRA

di Simon Wellard

Versione Spectrum e Amstrad di John Wildsmith

CARICAMENTO

Amstrad Cassetta

Amstrad CPC 464, Amstrad CPC 664 o Amstrad CPC 6128 con registratore e cavi appositi.

Gli utenti di Amstrad CPC 664 e di Amstrad CPC 6128 devono collegare un registratore al computer, battere TAPE e premere il tasto ENTER. Mettere la cassetta nel registratore, reportare all'inizio se necessario, e premere CTRL e ENTER. Premere PLAY sul registratore e poi battere qualsiasi tasto sulla tastiera. Il gioco impiega qualche minuto per caricarsi.

CONTROLLI

Sulla videata titolo:

1 = definisce i tasti (joystick viene automaticamente selezionato)

2 = accende e spegne le musica

Quando si è su una base:

Joystick	Tasti	Azione
sinistra/destra	O/P	seleziona carro
su	Q	seleziona elicottero
	SHIFT	trasferisce alla base catturata più lontana dal QG

Uso del carro o elicottero:

Joystick	Tasti	Azione
sinistra/destra	O/P	va sinistra/destra
su/giù	Q/A	su/giù (elicottero)
fuoco	Barra	spara razzi o proiettili

Uso Vericello Elicottero:

Fermare l'elicottero, quindi tenere premuto il bottone di fuoco (o la Barra) e muovere il joystick su/giù (oppure Q/A) per alzare o calare.

© Hewson Consultants Ltd 1988

Hewson Consultants, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxon OX14 4RX

IL GUERRIERO CYBERDYNE

Della Apex Computer Productions

SCENARIO

Il gioco si svolge su 3 pianeti, ognuno con un Satellite Prigione orbitante. Da ognuna delle prigioni, fuggono droidi incarcerati che, per mezzo del sistema trasportatore di bordo, tentano di trasmettersi sui pianeti sottostanti. Poiché i trasportatori sono stati concepiti solo per gli uomini, i meccanismi di autodistruzione dei droidi vengono accidentalmente attivati e, a meno che i droidi non vengano ripresi nel tempo prestabilito, il pianeta verrà distrutto e tu con esso.

Tu sei l'ultimo dei GUERRIERI CYBERDYNE, e a sta a te localizzare i droidi e riportarli nel satellite. A tua disposizione hai un mitra di cui puoi variare la rapidità di tiro e il calibro. Inoltre disponi anche di munizioni supplementari.

Per poter acquistare oggetti, devi raccogliere soldi sul pianeta e trasportarti sul satellite con almeno un droide. Quando sei lì, ti troverai davanti un menu di oggetti che puoi acquistare. Ritorni, quindi, sul pianeta per continuare la missione fino a che tutti i droidi sono stati ripresi.

ISTRUZIONI D'USO

INIZIO

Il gioco si inizia premendo FUOCO sul joystick inserito nella Porta 2.

CONTROLLI TASTIERA IN VIDEATA TITOLO

BARRA: Accende/spegne lo 'strobe'. Quando questo è attivo, appare una barra in basso sullo schermo.

CONTROLLI TASTIERA IN GIOCO

RUN/STOP: Questo abilita la funzione di pausa. Per tornare al gioco, devi muovere il joystick e premere FUOCO.

Q: Se premi questo tasto, riorni alla Videata Titolo, abbandonando il gioco in corso.

OPERAZIONI IN GIOCO

La tavola seguente indica come controllare il guerriero:

Movimenti Guerriero	Movimenti Joystick
Corre a sinistra	Sinistra
Corre a destra	Destra
Salta	Su
Si abbassa	Giù
Spara	Fuoco

DESCRIZIONE SITUAZIONE

PUNTEGGIO: Il punteggio dei giocatori viene sempre indicato (6 cifre).

STADIO: Ognuno dei tre pianeti è uno stadio ed è indicato qui.

MM: Indica il calibro corrente dell'arma. Mano a mano che aumentano i valori del calibro, anche la potenza dell'arma aumenta (cioè: gli alieni muoiono più in fretta). I calibri possono essere uno dei seguenti:

4MM: calibro più piccolo, impatto minore.

6MM: impatto medio

8MM: calibro maggiore, impatto più potente.

TEMPO: Diminuisce costantemente, indicando quanto tempo rimane alla detonazione.

AUTO: La gradazione automatica dell'arma viene indicata, e può essere compresa tra 1 e 7 (1 costituisce la velocità minima di tiro, e 7 quella massima).

AMMO: A sinistra in fondo della situazione, c'è il numero di caricatori ancora rimasti e delle pallottole rimaste nel caricatore in corso.

SOLDI: L'ammontare dei soldi finora raccolti.

L.E.D.: Sopra i soldi, c'è l'area della situazione con una serie di quadrati — questi sono i quadranti luminosi (LED) della raccolta di droidi. I LED indicati rappresentano il numero di droidi che ancora mancano per completare lo stadio in corso. (Sul primo pianeta ci sono 5 droidi, sul secondo 7 e sul terzo e ultimo pianeta ce ne sono 10). Per informazioni su 'raccolta e recupero', vedi a DROIDI.

ENERGIA: Una barra all'interno dell'area di situazione rappresenta la tua energia. Quando vieni

a collisione con gli alieni o in contatto con i vari ostacoli sui pianeti, la barra dell'energia diminuisce. Inoltre la barra diminuisce anche a causa della stanchezza.

DESCRIZIONE DEL NEGOZIO

A bordo del satellite si trova un negozio che ti consente di modificare la situazione. Quando entri nel negozio, ti viene presentato il seguente menu:

OGGETTO

ENERGIA	50
MUNIZIONI	100
TEMPO	150
AUTO	200
CALIBRO	300

ABBANDONA

Spingendo il joystick su/giù, fai muovere la barra menu su/giù, mentre premendo Fuoco puoi effettuare l'acquisto. Quest'ultimo viene permesso solo se hai abbastanza soldi e se l'oggetto in corso non si trova ancora al suo massimo grado.

Acquistando Energia, fai aumentare il livello delle tue energie del 10% del suo livello massimo.

Selezionando l'opzione Munizioni, ti consente di acquistare caricatori supplementari, aggiungendo altri 5 caricatori ad ogni acquisto.

Il tempo che manca alla detonazione può essere ritardato fino ad un massimo di 999 secondi acquistando Tempo.

La rapidità di tiro della tua arma può essere regolata selezionando l'opzione Automatico, che aumenta la gradazione attuale di 1 (il massimo è 7).

Il calibro modifica la potenza di fuoco dell'arma, mettendoti in grado di distruggere gli abitanti del pianeta con men colpi.

Se selezioni l'opzione Q, ritorni sul pianeta (e al gioco). Questo succede anche se il contatore del negozio arriva a 00.

DROIDI

(a) Quando prendi un droide, il punteggio aumenta di 125 punti.

(b) Quando entri nel negozio, ricevi un premio contanti per ogni droide. Tuttavia questo riguarda solo i primi tre droidi recuperati. Vale a dire che se entri nel negozio con 6 droidi, i primi 3 ti procurano un premio, mentre gli altri no.

(c) Indicatori droidi: Quando raccogli un droide, questo viene classificato come raccolto — non ripreso. Per fare questo, occorre che esso venga depositato sul satellite orbitante (che contiene il negozio). La raccolta dei droidi viene rappresentata evidenziando i LED in corso all'interno della striscia di situazione, mentre la cattura viene indicato con il loro inserimento.

CARATTERISTICHE SPECIALI

(a) Monete multiple: Funzionano come tutte le monete ordinarie, in quanto quando le raccogli ti procurano un premio contanti. Ma a differenza delle monete ordinarie, queste si animano costantemente nei 4 diversi tagli (5, 10, 50, 100).

(b) Monete nascoste: In ciascun pianeta ci sono varie monete nascoste. Queste sono invisibili al guerriero ma possono comunque essere raccolte. Se gli spari, però, queste lampeggiano – facendotele vedere.

(c) Cecità: Se vieni a contatto con un teschio, rimani accecato. Se spari, le piattaforme vengono illuminate dalla fiamma del mitra, aiutandoti a vedere dove vai. Puoi riottenere la vista raccogliendo un droide oppure tornando al satellite.

TITOLI

Cyberdyne Warrior è stato disegnato e scritto dalla Apex Computer Productions.

Programmato da John Rowlands.

Sonoro e grafica di Steve Rowlands.

© Rack It 1989

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire.

HEAD THE BALL (COLPO DI TESTA)

Prendi il controllo di Head, con lo scopo principale di strappare la tua ragazza dalle grinfie di Gobba. Per riuscirci devi passare il territorio dei Globoidi, e vedertela con le Teste di Chiodo che ci abitano, perché questa è l'unica strada che hai. Per rendere questo compito un po' più facile, puoi rimbalzare in aria per saltare oggetti e ostacoli. Inoltre, disponi di una piccola potenza di fuoco sotto forma di dieci colpi singoli e due bombe intelligenti, nel caso che le cose si mettano male! In aggiunta, porti anche uno scudo, usabile solo una volta, ma che ti protegge dal contatto mortale con i nemici.

Mentre rimbalzi per il territorio dei Globoidi, troverai delle gemme — queste devono essere raccolte a tutti i costi, perché devi dare qualcosa a Gobba in cambio della tua amata. Più gemme puoi offrire, maggiori sono le probabilità di riprenderti la ragazza sana e salva.

Ogni livello del territorio dei Globoidi deve essere attraversato in un tempo prestabilito, per cui non attenderti o le possibilità di salvare la tua bella vanno in fumo...

CONTROLLI

Il gioco si esegue con un normale joystick, o alternativamente, con la tastiera se usi uno Spectrum.

Per controllare Head, usa il joystick come segue:

Joystick	Azione
Sinistra	Rimbalza a sinistra
Destra	Rimbalza a destra
Su	Rimbalza più in alto
Giù	Cambia l'arma in corso
Fuoco	Usa l'arma in corso
RUN/STOP	Pausa (muovi dovunque per ripresa)

I controlli tastiera (solo su Spectrum) sono i seguenti:

Tasto	Azione
N	Rimbalza a sinistra

M	Rimbalza a destra
S	Rimbalza più in alto
X	Cambia l'arma in corso
A	Usa l'arma in corso
P	Pausa/ripresa
Q	Abbandona gioco in corso

Selezionando l'opzione tre sul menu principale, i tasti possono essere ridefiniti, se necessario. Per stabilire i nuovi tasti, segui le istruzioni sullo schermo.

Per rimbalzare su oggetti elevati e su lunghe distanze, dopo aver aumentato l'altezza mediante SU col joystick (o tasto SU), spingi/premi a Sinistra o a Destra per riorientare il salto.

Per scambiare tra le armi, basta tirare giù il joystick (o premere il tasto GIU) e la situazione di arma in corso gira tra Fuoco, Bomba e Scudo. Centra il joystick (o rilascia il tasto GIU) per fermarti. Premendo Fuoco, attivi l'arma indicata.

HEROBOTIX

di Steven Collins

CONTROLLI

Per guidare Herobot, usa un joystick nella porta I, oppure i tasti seguenti:

TASTO	AZIONE
Q	Su
A	Giù
O	Sinistra
P	Destra
BARRA	Spara

I tasti seguenti sono utilizzati in entrambi i moduli tastiera/joystick:

SHIFT	Aziona ogni interruttore, accendendo o spegnendo
RETURN	Lascia l'arma (se ti trovi nell'ingresso principale)
DELETE	Effettua la pausa
CLR	Riprende il gioco (dopo la pausa)
S	Aziona la bomba ad energia
ESC	Abortisce il gioco (solo quando in pausa)

IL GIOCO

Tu devi raccogliere sei parti di un grosso disintegratore di particelle sparso su tutta la base. Poi devi recarti in una stanza con una grossa porta che nasconde un'uscita. Lascia l'arma e togli la porta. Questo ti permette di accedere ad un corridoio che porta al computer principale. Inserisciti nel computer carpando i dati vitali, poi torna indietro verso la piattaforma di attracco, dove un caccia infiltrato ti raccoglie a bordo assicurandoti un rapida fuga.

ATTENZIONE: Se non hai completato la missione, non vieni salvato!

BOMBA AD ENERGIA Quando premi il tasto S, viene sganciata una bomba ad energia che distrugge tutti i robot presenti nella videata, compreso il tuo. Stai attento, comunque, dato che questa arma estrema ti fa perdere metà delle tue energie. Se ne avevi già meno della metà, attivando questa bomba distruggi te stesso.

INTERRUTTORI E PORTE Sparse per il complesso, ci sono diverse porte di energia, ognuna delle quali dispone di un interruttore collocato in uno schermo vicino, con cui puoi azionarlo accendendo o spegnendo la porta corrispondente.

NASTRY TRASPORTATORI Questi sono campi di energia che impediscono i movimenti contrari al loro senso di direzione, e possono impedire l'ingresso in alcune zone cruciali.

TERMINALI Di questi ce ne sono un certo numero e sono del tutto simili al computer maggiore. Puoi inserirti in uno di questi mettendoti sui pannelli del pavimento e premendo fuoco. L'azione si blocca e sul quadro appare una serie di opzioni:

1. Disegna una mappa dei nove schermi circostanti
2. Spegni brevemente i nastri trasportatori
3. Esci dal terminale

Le varie opzioni si selezionano premendo il numero corrispondente sulla tastiera. Per tornare al menu principale, premi il bottone di fuoco.

TRASPORTI Nel complesso ci sono circa 20 trasporti, ognuno dei quali permette un accesso veloce alle varie zone della base. Ogni trasporto dispone di un suo codice di identificazione che viene fornito quando sali a bordo. L'entrata avviene ponendoti sul pannello del pavimento e premendo fuoco. Ti viene dato, allora, il codice corrente e ti viene anche chiesto il codice del prossimo trasporto che vuoi usare. Batti il codice con la tastiera e premi RETURN per effettuare il trasporto. Se hai cambiato idea e non vuoi muoverti, basta rifare il codice in corso e vieni portato nella stessa stanza dove ti trovi.

PUNTI DI ENERGIE Poiché tutti i robot del complesso usano energia sotto forma di plasma, in tutta la base sono sparsi distributori di energia. Anche tu puoi utilizzare questa fonte di energia e rifornirti standoci semplicemente sopra.

CONTENITORI Devi trovarne sei, dato che ognuno contiene un componente vitale del grosso cannone che devi far passare per la porta maggiore di sicurezza. Mano a mano che raccogli i contenitori (passandoci sopra), in basso appare il cannone che viene montato.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

1. Conserva le energie. Non hai vite a disposizione — quando esaurisci l'energia, muori. Annota i distributori di energia mentre procedi, facendoti una mappa.
2. Ogni volta che vedi un interruttore, spegnilo per principio.
3. Scriviti i codici dei trasporti mano a mano che li trovi.
4. Spara con accortezza, poiché sparare fa perdere energia.
5. Non puoi andare sulla piattaforma di attracco fino a che non hai passato il computer maggiore. L'attracco si trova vicino alla videata di partenza.
6. Ci sono 12 diversi tipi di robot, ognuno con le sue caratteristiche: velocità, energia e intelligenza. Impara a distinguerli. Puoi distruggere i droidi urtandoli, ma perdi energia — la quantità che perdi è relativa a quella del robot urtato.

7. Usa accortamente le pareti come barriera contro i droidi.
8. Cerca di scoprire uscite e ingressi nascosti.

INSETTI NELLO SPAZIO

di Sensible Software

SCENARIO

Nel profondo della Germania viveva tanti anni fa unda donna angelica chiamata Helen Bak.

Molti secoli dopo che era morta la terra fu invasa da una strana razza di insetti, intenti a popolare il nostro pianeta. Erano riusciti a raggiungere ogni angolo della terra meno questa parte remota della valle del Reno.

Era successo che il veleno mortale di questi insetti non aveva effetto sui neonati a causa della loro dieta a base di succo di uva, così che riuscivano a sopravvivere. Saint Helen, a simbolo della maternità, aveva sentito i pianti distanti dei poveri bimbi nello spazio, ed era venuta sulla terra a salvare l'umanità.

Equipaggiati con i suoi occhi ai laser e la vostra abilità e giudizio, dovete aiutare Saint Helen nel suo compito di eliminare la minaccia di questi orribili insetti...

CONTROLLI

Il controllo è fatto con il joystick in port 2

Titolo dello schermo

+	posizionare il filter setting in su(*)
—	posizionare il filter setting in giù(*)
Fuoco	Cominciare il gioco

Durante il gioco

Tasti

RUN/STOP

SPACE

+	posizionare filter setting in su(*)
—	posizionare filter setting in giù(*)

Cambiare il volume del sottofondo musicale

Joystick

SU salire

GIÙ scendere

DESTRA vola a destra

SINISTRA vola a sinistra

FUOCO occhi di laser/controllo della polvere

FUOCO lanciato in piccoli scoppi fa funzionare gli occhi di laser di Helen. FUOCO il tasto schiacciato a lungo genera un continuo cerchio di polvere nello spazio-tempo.

Entra il cerchio della polvere premendo il tasto del FIRE per avvicinarti al più vicino bimbo in pericolo.

Entra il cerchio della polvere senza premere il tasto del FIRE per ottenere un extra premio.

Quando c'è una pausa

STOP

Q

(*) Il filter setting

Continua a giocare

Lasciare la partita

Questa è una modificazione della musica e degli effetti suonati dalla chip S.I.D. del proprio computer — differenti C64 hanno bisogno di differenti programmazioni per maggiore chiarezza. Oppure si può usare questo controllo per adattare il suono secondo i propri gusti.

INTRUZIONI DI GIOCO

Saint Helen deve fermare le Bees (Api) che prendono i bimbi, li portano a una grande altezza, lasciandoli poi cadere sul terreno creando un grande caos. Se spara a una Bee mentre sta portando un Baby, il Baby andrà sicuramente verso la sua morte a meno che Saint Helen non lo prenda e lo riporti al sicuro sulla terra. Deve riportare i Baby di sopra (top) sulla superficie superiore e i Baby di sotto (bottom) sulla superficie inferiore. Se lascia portare i Baby troppo a lungo alle Bee lasceranno cadere i Babies alla loro morte sicura e nel loro eccitamento daranno vita a una mosca che causerà a Helen degli ulteriori problemi.

St Helen ha due armi. Una è il suo stupendo 'laservision' che combatte le forze del male nell'universo (usa quest'ultimo premendo FIRE per un pò di tempo). La seconda arma le è stata data dalle deità, ed è l'abilità d'invocare un cerchio magico di polvere continuato nel tempo-spazio (crea quest'ultimo premendo il tasto FIRE più a lungo del solito). Questi darà modo ad Helen di viaggiare attraverso lo spazio, continuando a premere il tasto FIRE mentre sta entrando nel cerchio della polvere.

Saint Helen può portare più di un Baby alla volta, e se ha abbastanza Babies in una volta può entrare temporaneamente il cerchio della polvere, facendo in modo così di salvarli, e non c'è bisogno di premere il tasto FIRE. In questo modo vengono salvati dagli insetti del male (almeno fino a che non discendono un'altra volta in grandi ondate). Durante questa fase è anche provvista di extra capacità (Extra Bonus Feature Capability) che dipendono dal numero e dalla combinazione dei Babies inferiori e superiori che sta portando:

	0	1	2	3	4	5
0		punti	extra baby	potere inferiore	senza proiettili	—
1	punti	extra baby	potere inferiore	scudo	—	salta tre livelli
2	extra baby	potere superiore	bomba	—	salta tre livelli	salta quattro livelli
3	superiore	scudo	—	salta tre livelli	salta quattro livelli	salta cinque livelli
4	senza proiettili	—	salta tre livelli	salta quattro livelli	salta cinque livelli	salta sei livelli
5	—	salta tre livelli	salta quattro livelli	salta cinque livelli	salta sei livelli	salta sette livelli

PANNELLO DEL PUNTEGGIO

Il pannello del punteggio ci dà la seguente informazione:

- a) Punteggio (angolo sinistro in alto)
- b) Vite rimaste (angolo a sinistra in basso)
- c) Anti proiettili sull'indicatore (alla destra delle vite rimaste)
- d) Scudi sull'indicatore (alla destra dell'anti proiettile)
- e) Scudi non rimasti (alla destra degli scudi su — shields on)
- f) Dimostrazione del radar (dimostrazione maggiore)
- g) Numero dei Babies superiori portati (in alto a destra della dimostrazione del radar)
- h) Numero dei Babies inferiori portati (in basso a destra della dimostrazione del radar)
- i) Corrente extra premi delle capacità (nell'angolo in alto a destra)
- j) Numero dei Babies rimasti vivi (nell'angolo in basso a destra)

ACCREDITI

Insetti relo spazio è stato scritto ed ideato da Sensible Software Ltd

Codici di Chris Yates

Grafici di John Hare

Musica di Martin Galway

Prodotto da Paul Chamberlain

© Rack It Software 1989

Questo programma e dati sono coperti da copyright e non possono essere copiati in alcun modo senza il permesso scritto della compagnia Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti riservati. Nessuna responsabilità è accettata per qualsiasi errore.

Rack It, 56B Milton Park, Milton, Abingdon, Oxfordshire, OX14 4RX

KLIMAX

La Guerra del 2 Imo Secolo

SCENARIO

Un grosso complesso industriale era stato creato con uno sguardo al futuro. Eppure, subito dopo costruito, qualcosa nel complesso si era guastata, rendendolo del tutto inutilizzabile. Il problema era stato identificato nel comportamento erratico dei droidi che ci lavoravano e nelle insolite alte energie generate.

IL GIOCO

Il complesso dispone di 16 livelli, in 8 dei quali vi sono delle Unità di Energia Nucleare (N.P.S.U.) che devi distruggere mediante il A.D.D. (Dispositivo per Autodistruzione). Se di riesci, eviti che il complesso salti in aria.

In ogni livello del complesso vi sono 4 impianti di teletrasporto. Con questi, puoi spostarti in giro insieme al A.D.D.

Il tuo scopo è di collocare il A.D.D. all'ingresso di ciascuna N.P.S.U. provocandone l'esplosione.

Sui livelli dove non ci sono N.P.S.U. (livelli amministrativi), devi impedire ai droidi di manutenzione di accedere alle unità distrutte, in modo che non possano rimetterle in servizio. Inoltre, su questi livelli puoi raccogliere diverse armi dai droidi di guardia, per proteggerti.

È essenziale che il A.D.D. non venga distrutto, sia dai colpi sparati che per contatto con altri droidi. Se questo accade, dovrai spostarti per il complesso alla ricerca di un altro dispositivo.

Alcuni dei droidi ti girano sempre attorno, ma senza farti diminuire l'energia, a meno che non li urti. Comunque, essi ti impediscono i movimenti.

MENU PRINCIPALE

0 — Seleziona joystick Kempston e avvia il gioco.

1 — Seleziona la tastiera e avvia il gioco.

2 — Ridefinisce i tasti. Se intendi usare un joystick Sinclair o un joystick Cursor, ti serve questa opzione per selezionare i tasti corrispondenti alle direzioni del joystick.

Partendo dal menu, se premi FUOCO sul joystick o sulla tastiera, avvii il gioco. Però, prima di fare questo, ti viene chiesto di battere un codice di livello. Questo codice ti permette di accedere al gioco ad un livello specifico, senza prima dover completare i livelli inferiori. Al termine di un livello appare un codice, che deve essere annotato per poter utilizzare questa possibilità.

SUGGERIMENTI

Cerca di mantenere sempre una buona potenza di fuoco, dato che è piuttosto difficile recuperare durante il gioco da una posizione di basso livello di fuoco.

I livelli amministrativi sono il posto migliore per potenziare la capacità di fuoco. Quando sei al massimo della potenza di fuoco, appare la seguente tabella indicativa:

Potenza = 6

Portata = 9

Velocità = 9

Controlla sempre i movimenti degli altri droidi, sia quelli armati che gli altri — e ricorda, toccare un droide può costarti il A.D.D.

Se su alcuni livelli le N.P.S.U. sono impossibili da distruggere, riflettici sopra e prova un diverso piano di attacco — non sono invincibili!

Quando distruggi un droide, cerca di non essere troppo vicino ad un teletrasporto, perché potrebbe apparire un nuovo droide proprio dietro a te.

Quando il A.D.D. rimane infilato in un angolo, distruggilo. Questo è l'unico modo per ottenerne un altro.

Cerca di fare buon uso del teletrasporto, non solo per spostarti personalmente, ma anche per il A.D.D.

TITOLI

Scritto e programmato da Rui Titto

Prodotto da Paul Chamberlain

© della Rack It, 1989

Il programma e i relativi dati sono coperti da copyright e non possono essere riprodotti sia in parte che in tutto con qualsiasi mezzo, senza l'autorizzazione scritta della Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti riservati. Non si accettano responsabilità per eventuali errori.

Rack It, 56B Milton Park, Milton.

MISSION IMPOSSABUBBLE (MISSIONE IMPOSSIBOLLA)

IL GIOCO

Lo scopo del gioco è di localizzare, salvare e riportare indietro le bollicine sperdute all'interno di ognuno dei sei labirinti. Per poter eseguire questo compito, devi prima trovare i rotoli di pergamena. Di questi ce n'è uno in ogni labirinto, ma purtroppo, ciascun rotolo è diviso in otto pezzi separati. Questi pezzi possono essere raccolti solo in un certo ordine, che sta a te scoprire. Ma stai attento! — i labirinti sono sorvegliatissimi da un esercito di nemici diversi e pericolosi, tutti intenzionati ad impedirti di portare a termine la missione! Lungo la strada, ogni tanto trovi dei funghi magici che, quando li raccogli, incrementano la tua energia per soffiare via i nemici — cerca di fare di tutto per trovarli, perché ti rendono il compito un po' più facile...

Per aiutarti a percorrere i labirinti, ci sono i teletrasporti (che assomigliano a brillanti nuvole magiche). Questi ti trasportano in posti specifici nel labirinto in corso, ma le traiettorie sono prestabilite, per cui dovrai imparare a capire dove portano, se vuoi passare con successo i labirinti. Inoltre, hai in dotazione un sistema di guida sotto forma di una semplice bussola, ma stai attento perché non è molto accurata e fornisce solo un'indicazione di massima sulla direzione da prendere. E per finire, hai solo poco tempo per completare la missione in ciascun labirinto!

CONTROLLI

Il controllo avviene con un joystick inserito nella porta 2.

Joystick	Azione
Su	Avanza
Giù	Indietreggia
Sinistra	Va a sinistra
Destra	Va a destra
Fuoco	Soffia bolle nella direzione verso cui sei rivolto (e anche in quella opposta, se hai raccolto abbastanza funghi).

Per fare la pausa, premi il tasto RUN/STOP. Per riprendere, basta premere il bottone di Fuoco sul joystick.

Per abbandonare il gioco in corso, premi il tasto RUN/STOP seguito dal tasto Q.

PANNELLO INFORMAZIONI

Da sinistra a destra, il pannello indica:

1. I pezzi di rotolo raccolti (all'inizio è vuoto).

2. Il punteggio
3. Vite rimaste
4. La bussola

Sotto a queste c'è il timer, rappresentato da una linea bianca tratteggiata a scemare.

SUPER CUP (SUPER COPPA)

CONTROLLI

Usa un joystick nella porta 1, oppure la tastiera mediante l'opzione per definire i tasti.

Correre — formato normale a 8 direzioni.

Colpire di testa — Quando la palla tocca il giocatore, premi fuoco.

Calciare — più tieni schiacciato il bottone di fuoco, più il tiro risulta forte.

Tiro a effetto — Quando la palla è in traiettoria, premi fuoco e sinistra/destra come voluto.

Cancella — Pausa (per riprendere, premi un tasto qualunque).

CTRL+SHIFT+ESC — Abortisce il gioco.

Il controllo del portiere ti viene dato automaticamente quando la palla entra in area.

Se la palla risulta troppo alta per il portiere da bloccare, viene respinta di pugno.

La selezione dei tuoi giocatori viene effettuata dal computer. A te viene dato automaticamente il controllo del giocatore più vicino alla palla.

KRAAL

IL GIOCO

Per poter completare i livelli di Kraal, devi uccidere tutte le Larve (piccoli vermi ovali e senza zampe) e le loro madri (grosse larve con la schiena incrostata di uova). Se uccidi le madri per prime, una delle larve si muta in una madre, generando altre larve e ristabilendo l'equilibrio. Per cui le larve devono essere distrutte per prime. Inoltre, quando una larva viene colpita, si agita e si muove più rapidamente, per cui il tuo attacco deve essere rapido ed efficace.

Inoltre, nel gioco appaiono ragni che lasciano cadere tele succhiaenergia, mosche, gli Occhi e la Piovra (un grosso animale simile a un polipo), che non occorre uccidere per completare il livello. Tuttavia, quando uccidi la Piovra e la Madre, queste rilasciano quattro gemme che puoi scambiare con armi migliori, con altra energia o con una veduta della mappa del livello in corso (nella quale Larve e Madri sono rappresentate da blocchi lampeggianti, altri alieni da una scacchiera, e blocchi e muri da un blocco solido). Le gemme vengono scambiate al deposito di scambio, un tubo rosso e celeste che circonda una sfera verde.

Sparsi nelle fosse, ci sono anche diversi teletrasportatori (stesso tubo del deposito ma su un quadrato azzurro) che muovono il veicolo nelle diverse parti della fossa.

Il contatore di alieni indica il numero delle larve e delle madri rimaste a quel livello.

Nei livelli susseguenti vi è un'ulteriore difficoltà costituita dal vasto numero di tubi e di edifici che ostruiscono la visuale.

TITOLI

Cyberdyne Warrior

Cyberdyne Warrior è stato disegnato e scritto dalla Apex Computer Productions

Programmato da John Rowlands

Grafica e sonoro di Steve Rowlands

Prodotto da Paul Chamberlain

Mission Impossible

Mission Impossible è stata disegnata e scritta da Martin Sneap

Musica di Demon

Prodotta da Paul Chamberlain

Insects In Space

Gioco scritto e disegnato dalla Sensible Software

Musica di Martin Galway

Prodotto da Paul Chamberlain

Head The Ball

Gioco disegnato dalla Cyberdyne

Versione C64 della Graftgold Ltd

Musica di Jason Page

Prodotto da Paul Chamberlain e Barry Simpson

Anarchy

Gioco disegnato da Michael Sentinella

Versione Amstrad di Mike Croucher

Grafica di John Cummins

Musica di Dave Rogers

Klimax

Disegnato e programmato da Rui Tito

Prodotto da Paul Chamberlain

Slayer

Versione originale disegnata dalla Imperial Software

Versioni Spectrum e Amstrad di Jon Gillott

Musica di Dave Rogers

Prodotto da Paul Chamberlain e Barry Simpson

Super Cup

Versione originale disegnata da John Connor

Versioni Spectrum e Amstrad di Brian Rogers

Musica dei Maniacs of Noise

Prodotto da Barry Simpson

I programmi e i dati di questa compilazione sono protetti da copyright e non possono essere riprodotti sia in parte che in tutto con qualsiasi mezzo senza l'autorizzazione scritta della Hewson Consultants Ltd. Tutti i diritti riservati. Non si accettano responsabilità per eventuali errori.

La casa segue una politica di aggiornamento continuo. Pertanto essa si riserva il diritto di apportare modifiche a qualunque prodotto senza preavviso.



DM 90