



## Academy (Tau Ceti II) von Pete Cooke

### 1. Laden des Programms

- AMS Kassette: RUN\*
- AMS Diskette: RUN/DISC\*
- CBM Kassette: SHIFT + RUN/STOP
- CBM Diskette: LOAD\*\* : 8,1

Sobald nach dem Laden wird die Titelseite eingeblendet, mit der Aufforderung: "Zum Weitermachen Feuer taste bzw. -knopf drücken". Anschließend erscheint das Hauptmenü von ACADEMY, das 7 Optionen enthält. Rechts neben dem Menü erkennen Sie einen kleinen Pfeil, der mit den Tasten O, P, S und X (bzw. mit dem Joystick) gesteuert werden kann. Um eine Auswahl zu treffen, platzieren Sie den Pfeil auf die betreffende Option, die dadurch in Umkehranzeige erscheint, und drücken Sie FEUER.

### 2. Über die Akademie

Die Calcorp Akademie für Fortgeschrittene Skimmer-Piloten (GASP) wurde im Jahr 2213 gegründet. Von den über 100 Kandidaten, die jedes Jahr aufgenommen werden, erfüllen nur die wenigsten die rigorosen Anforderungen, die an fliegendes und kämpferisches Können gestellt werden. Für einen erfolgreichen Abschluß müssen die Kadetten 20 Missionen (jeweils vier in fünf verschiedenen Kategorien) erfolgreich hinter sich bringen.

### 3. Kurze Führung durch die Menüs

Nach dem Laden geben Sie als erstes Ihren Namen ein. Wählen Sie dann eine der vier Missionen aus Schwierigkeitsstufe I. Fahren Sie den Zeiger auf 'Eine Mission wählen' und drücken Sie FEUER. Dies bewirkt Einblenden des Untermenüs 'Mission wählen' mit 4 Optionen. Die momentan eingestellte Mission ist mit einem Häkchen versehen. Um eine andere zu wählen, fahren Sie ganz einfach mit dem Zeiger dorthin und drücken FEUER. Unter der Mission sehen Sie eine Liste mit 3 Wahlmöglichkeiten. Info über diesen Einsatz ist eine kurze Beschreibung der bevorstehenden Aufgabe sowie der Schiffe und Gebäulichkeiten. ('Systemunterstützung' bedeutet Reparatur- und Autarkiemöglichkeiten). Sie können auch Angaben über das betreffende Planetensystem aufrufen, um sich über die Verhältnisse dort ein Bild zu machen. Das Programm gibt eine Empfehlung aus, welche Art von Skimmer am ehesten geeignet ist.

Nächste Stufe laden ist mit einem Kreuzchen markiert und kann erst gewählt werden, wenn Sie ein mittleres Resultat von über 90% auf den ersten 4 Missionen erzielt haben und gewillt sind, den nächsten Vierersatz zu übernehmen.

'Wahl getroffen' bringt Sie auf das Hauptmenü zurück.

Wählen Sie die erste Mission ('Wenn es sich bewegt...') und beschriften Sie sich die Informationen zu dem Einsatz und dem System.

Wenn Sie sich 0050 zu Gemüte geführt haben, bewegen Sie den Zeiger auf 'Wahl getroffen' und kehren Sie mit FEUER auf das Hauptmenü zurück.

Nach der Entscheidung für eine bestimmte Mission folgt die Wahl eines Skimmers. Bewegen Sie den Zeiger auf 'Skimmer wählen' und drücken Sie FEUER. Auf dem Bildschirm öffnet sich das Skimmer-Menü.



springen, was sehr viel Zeit spart. Mit dem Sprungauslöser werden diese Flächen aktiviert.  
Viele der größeren Gebäude sind mit Andockvorrichtungen ausgestattet. In solchen Fällen liefert der Tor-Auslöser die nötige Entschlüsselungssequenz zum Andocken.  
Vom Andocken bei hohen Geschwindigkeiten wird dringend abgeraten.

**Ziel/Tracking**  
Auf Anfrage erhältlich. Wenn die Laser Ihres Schiffs ein Fahrzeug anvisieren, zeigt der obere Balken rot an. Der mittlere Balken wird rot, wenn Sie selbst das Ziel sind. Auleuchten des unteren Balkens signalisiert einen Ausrüstungszustand.

**Meßanzeigen**  
Meßanzeigen gehören zur Standard-einrichtung aller Skimmer. Sie zeigen die Laser-Temperatur an (bei Dauerbetrieb kommt es leicht zu einer Überhitzung), Schildzustand, Treibstoffvorrat, Höhe und Geschwindigkeit.

**7. Eine Mission zu Ende bringen**  
Nach Abschluß einer Mission (bei einem Punktniveau von 90% oder höher) beenden Sie den Flug durch Andocken mit dem Gatorcorp Landeverknei. Auf dem Bildschirm erscheint wiederum das Hauptmenü.  
**Hinweis:** Bei Zerstörung Ihres Raumschiffs wird der Punktestand nicht aufgezeichnet.  
Vom Hauptmenü aus können Sie sich die Bewertung der einzelnen Einsätze anzeigen lassen - durch Wahl der Option Fortschrittsreport. Dabei werden die vier Missionen in

der betreffenden Kategorie angezeigt. Zusammen mit den jeweils erzielten Resultaten und einem Durchschnittswert.

**8. Skimmer-Konstruktion**  
Zusätzlich zu den drei Standard-Skimmern können Sie sich auch einen eigenen zusammenstellen und nach Ihren individuellen Wünschen ausstatten. Zu diesem Zweck wählen Sie die Option 'Skimmer-Konstruktion'.  
Die linke Spalte enthält die verfügbaren Ausstattungsgegenstände. Den anderen Spalten ist zu entnehmen, ob die Einrichtung vorhanden ist, und wenn ja, die Menge bzw. die Leistung. Der gelbende Wert wird durch ein Häkchen markiert. Rechts finden Sie eine Angabe über das Gewicht.

Um an der Ausstattung Änderungen vorzunehmen, bewegen Sie den Zeiger auf das entsprechende Feld und drücken FEUER. Angenommen, Sie wollen den Skimmer mit einem Scanner ausstatten, fahren Sie auf die Ziele 'Scanner' und setzen Sie den Cursor auf das mit Ja markierte Kästchen. Bestätigen Sie die Wahl mit FEUER. Zum Zeichen, daß dieser Gegenstand nun Bestandteil der Ausstattung ist, wird er 'abgehakt'.  
**Hinweis:** Es empfiehlt sich, alle Einrichtungen zunächst auf die niedrigste Einstellung zu schalten und dann bei Bedarf höher zu gehen.

Die beiden wichtigsten Einschränkungen beim Ausstatten eines Schiffs sind das Gewicht und die Gesamtkosten (beide in Türkis im unteren Bildschirmteil angezeigt). Der normale Skimmer-Rumpf schafft gerade 100 Galaktische Megatonnen, und das Budget der Gal-Corp schreibt eine Höchstgrenze von 100M Krediteinheiten vor. Eine Überschreitung eines dieser beiden Werte wird in rot angezeigt. Es bleibt Ihnen dann nichts anderes übrig, als sich von dem einen oder anderen Ausrüstungsgegenstand zu trennen, ehe Sie weitermachen.

Wenn Sie mit Ihrem Schiff zufrieden sind, fahren Sie den Zeiger auf die Option 'Design OK' (am unteren Seilenrand) und drücken FEUER. Dadurch gelangen Sie zum Abschnitt 'Steuerpult-Design', wo Sie die Anordnung der Instrumente definieren können.

Wählen Sie eine Hintergrundfarbe und ein -muster aus dem Bildschirm nimmt die gewählten Farben an, und es erscheint ein Fenster mit diesen Optionen:  
Monitor platzieren

Letzten Schritt annullieren  
Fahren Sie den Zeiger auf 'Monitor platzieren' und drücken Sie FEUER. Der Zeiger wird durch ein großes weißes Rechteck ersetzt (den Monitor), das Sie an eine beliebige Position verschieben können. Bestätigen Sie die Position mit FEUER. **Hinweis:** Eine Rückkehr in das vorhergehende Menü ist jederzeit möglich, indem Sie auf die oberste Zeile fahren, wo das Rechteck sich wiederum in den Zeiger verwandelt.

Nach der Platzierung des Monitors erscheint der Zeiger wieder in seiner normalen Form. Verschieben Sie ihn auf die Menüleiste und drücken Sie zur Platzierung des nächsten Gegenstandes FEUER. **Hinweis:** ein Uberschneidungen von Instrumenten ist nicht zulässig. Der Block wird in solchen Fällen gelb.

Wenn Sie bei der Ausstattung Ihres Skimmers sehr großzügig waren, haben Sie u.U. Schwierigkeiten, alles unterzubringen. Ein kleiner Tip: es empfiehlt sich, den Monitor in irgendeine Ecke zu verschieben, so daß daneben noch Scheiben und Meßinstrumente hineinpassen.  
Wenn Sie mit der Instrumentenanordnung zufrieden sind, wählen Sie die Option 'Design OK' und drücken FEUER. Schließlich geben Sie Ihrem Skimmer noch einen Namen

(Gefügt von ENTER). Darauf wird wiederum die Seite Schiff auswählen' eingeblendet, die nun den neuen, von Ihnen konstruierten Skimmer enthält.

Falls Sie bereits alle drei für eigene Designs reservierten Plätze belegt haben, müssen Sie vor dem Umschalten auf 'Skimmer-Konstruktion' markieren, welches der drei selbst definierten Schiffe ersetzt werden soll; andernfalls ersetzt das Programm automatisch das zuletzt definierte Design mit dem neuesten.

**9. Laden der nächsten Schwierigkeitsstufe**  
Voraussetzung zum Übergang zur nächsthöheren Stufe und damit zum nächsten Viererblock von Missionen ist ein MITTEL-Punktwert von 90% oder darüber. Zum Einlesen des folgenden Datenblocks wählen Sie aus dem Hauptmenü das Untermenü 'Mission wählen'. Dort sollte die Option 'Nächste Stufe laden' bereits mit einem Häkchen markiert sein. Den Zeiger dorthin fahren und FEUER drücken. Die 5 Blöcke mit den Einsatzdaten befinden sich auf der zweiten Kassette im Programmpaket. Die Stufen I, II und III sind auf der ersten Seite der Kassette, die Stufen IV und V auf der zweiten. Spulen Sie das Band in etwa auf die richtige Stelle und drücken Sie FEUER. Der Computer hält Sie auf dem laufenden.

## 10. Abspeichern des Spiels

Sie können Ihre Spielposition in jedem beliebigen Zeitpunkt aus dem Hauptmenü mit Hilfe der Option 'Spieldatei speichern' aus dem 'Band-Menü' abspeichern. Legen Sie dazu eine unbespielte Kassette (NICHT die Academy Spiel- oder Datenkassette) in den Rekorder und drücken Sie FEUER. Zum Wiederinlesen eines schon abgespeicherten Spiels, von Kassette dient die Option 'Spieldatei laden' aus demselben Menü. Etwaige benutzerdefinierte Tastenbelegungen werden zusammen



mit der Partie gespeichert. Solange die Mission im Gange ist, können Sie sie nicht speichern.

Auch die selbst entworfenen Skimmer können auf Kassette abgespeichert werden. Dafür gibt es die Option "Schiff-Design speichern". Damit werden alle 3 (wenn definiert) abgespeichert.

### 11. Menü ANSICHT/TASTEN UMDEFINIEREN

Anhand dieses Menüs können Sie beliebige (oder alle) im Flug-Modus benutzten Tasten neu definieren. Es erscheint eine Liste der vordefinierten Tastenbelegungen und einige Optionen.  
Tasten umdefinieren  
Joystick/AMS-Maus

Ein Fragezeichen steht an der Stelle der Taste für "Links in der Tastenliste". Drücken Sie jetzt einfach die Taste, die Sie für Links, Rechts usw. benutzen wollen. Wenn Ihnen dabei Fehler passieren oder sich herausstellt, daß Sie eine "unmögliche" Belegung gewählt haben, können Sie jederzeit auf die Standarddefinition zurückstellen - durch Drücken von ESC.

### 12. Identifikationstabelle

Die nachstehende Identifikationstabelle wird allen Kadetten bei ihrem Eintritt in die Akademie ausgehändigt.

G.L.V.	Raidos	Military Supply Centre	Civil Supply Centre
Fortress Mk II	Fortress	Control Tower	Dome
Sphäre	Droid	Hunter Mk I	Hunter Mk II
Hunter Mk III	Hunter Mk IV	Guardian	Kamikaze
Tracker	Mine	Super Mine	Crawler
Jump Pad	Radar Tower	Lighthouse	Hopper
Beacon	Robot Factory	Watch Tower	Warning Beacon
Solar Disc	Suppressor/Droid	Missile	Super Missile
Delhy Bomb	Building Type I	Building Type II	Building Type III

### 13. Die Missionen

Es folgt eine Liste der Einsätze, die zurzeit Bestandteil der Ausbildung zum Elite-Skimmer-Piloten sind.

...beim O.K. Korral

Wiedersuchen mit Celli

Chiffre

Nur keine Panik

Heddes II

Versteckspielen

Wenn es sich bewegt...

Laserium

Meltdown

Unwahrscheinliche Mission

Nadel im Heustock

Vom Regen in die Traufe

Pazzi

Protector

Red Dawn

Sache, sachte

Kohlebergwerk

Sand der Zeit

Schäfer

Wo geht's lang?



## LADIANWEISUNG

### ▼ SCHNEIDER 464, 664 AND 612S TAPE AND DISC ▼

Alle nicht notwendigen Anschlußgeräte entfernen, sonst läuft ACE möglicherweise nicht richtig. Computer anschalten. Bei Verwendung eines Bandes auf einem Plattensystem des Typs "TAPE" (RETURN) "RUN ACE" (RETURN) eintippen und etwaigen Prompt-anweisungen folgen. ACE ladet jetzt.

## ACE-ANWEISUNGEN

### ▼ ZUSTAND ROT! ▼

Eine riesige Flotte ist in unsere südlichen Küstenbereiche eingedrungen. Sie ist mit Dutzenden von Panzern, unterstützt von Gefechtschubschraubern, an Land gegangen. Jagdgeschwader geben den feindlichen Streitkräften Luftsicherung. Der Feind dringt rücksichtslos und ohne Opposition vor, um unsere Heimat zu erobern.

### ▼ AUF SIE KOMMT ES AN! ▼

Sie sind unser einziger Jagdflieger und wir besitzen nur DREI A.C.E. MARK 2.1 Multi-Role All-Weather All-Terrain (AWAT™) Kampfflugzeuge. Es verbleiben uns noch drei alliierte Luftwaffenstützpunkte. Sie müssen aus unseren Stützpunkten Feindflüge unternehmen, die zahlenmäßig überlegenen Bodenstreitkräfte des Feindes angreifen, vernichten und aus dem Land vertreiben. Erst danach kommt die Schluphase des Kampfes: wenn alle Landstreitkräfte vernichtet und die feindlichen Luftwaffenflugzeuge abgeschossen sind, muß die feindliche Kriegsflotte bei ihrem Versuch, die besiegte Armee zu evakuieren, versenkt werden. Können Sie mit dieser Situation fertig werden?

### ▼ SPIELBEGINN ▼

Nach dem Laden von ACE sehen Sie die TITELSEITE. SPACE BAR drücken, um die WAHLSEITE zu erhalten.

'2' drücken, um die gewünschte Fertigungsstufe (1-9) zu wählen. Stufe 1 ist die Ausbildungsstufe. In dieser Stufe werden Sie NICHT von feindlichen Einheiten angeschossen.

'3' drücken, um das Spiel für einen oder für zwei Teilnehmer (Einzelflieger oder Flieger plus Waffenspezialist) zu wählen.

'4' drücken, um Sommer-, Nacht- oder Winterfliegen zu wählen.

Während des Aufleuchtens der Wahlseite kann auch ACE im Selbstspielmodus vorgeführt werden. Wenn Sie mit Ihrer Auswahl zufrieden sind, '1' drücken, um das Spiel aufzunehmen.

### ▼ BEWAFFNUNG IHRES FLUGZEUGS ▼

Das Bodenpersonal steht bereit, um Ihr Flugzeug zu bewaffnen. 1, 2, 3 oder 4 drücken, um die gewünschte Bewaffnung zu wählen. Zu beachten: Diese Wahl beeinflusst LEDIGLICH die Waffenbeschickung, NICHT die Art der feindlichen Angriffe.

**NACHDEM SIE DIE BEWAFFNUNGSPHASE BEENDET HABEN, WERDEN SIE ALS FLIEGER IHR FLUGZEUG GEGESSETZT, UND SIE BEFINDEN SICH AUF DER STARTBAHN DES ALLIIERTEN-LUFTWAFFENSTÜTZPUNKTES EINS, NACH OSTEN GERICHTET**

### ▼ FLIEGEN DES FLUGZEUGS ▼

WICHTIG! Anfänger werden VOR einem Flugversuch auf die Abschnitte ACE-STEUERUNG und ACE-INSTRUMENTENBRETT hingewiesen.

1) **STARTEN** Auf mindestens 150 Knoten beschleunigen, Flugzeug vorsichtig nach oben ziehen, und Sie befinden sich in der Luft. Das Fahrwerk vor dem Erreichen einer Geschwindigkeit von über 280 Knoten einfahren!

2) **FLIEGEN** Steuerknüppel (oder entsprechende Tasten) für Sturzflug, Steigen und Kurvenfliegen verwenden. Wenn das Düsenflugzeug in die Kurve gebracht wird, dreht es sich auch, wie Sie am Kompaß feststellen werden. Sie werden (wenn Sie wollen) eine komplette Aerobatik, wie z.B. Looping und Rollen, durchführen können. Die Schubleistung erhöhen oder reduzieren, um die Luftgeschwindigkeit des Düsenflugzeugs zu regulieren. Treibstoff wird bei höheren Geschwindigkeiten schneller verbraucht. Die Gipfelhöhe, in der Sie fliegen können, beträgt 70 000 Fuß. Die Überzieh- geschwindigkeit (Mindestgeschwindigkeit, mit der geflogen werden kann) beträgt 150 Knoten.

3) **LANDEN** Nach einem alliierten Luftwaffenstützpunkt orten und ihn in einer Höhe von weniger als 500 Fuß ansteuern. Beim Erblicken der Landebahn am Horizont auf 200 Knoten verlangsamen und Fahrwerk ausfahren. Die Nase LEICHT ANCH UNTEN richten und, wenn Sie sich über der Landebahn befinden, landen und Schubleistung reduzieren. Sicherstellen, daß Sie noch ausreichend Landebahn für einen erneuten Start zur Verfügung haben, wenn das Flugzeug zum Stillstand gekommen ist. Das Bodenpersonal wird auftanken, das Flugzeug mit neuen Waffen bestücken und mögliche Schäden reparieren, sodaß Sie für einen neuen Einsatz starten können.

### ▼ PILOTENSTEUERUNG ▼ AMSTRAD 464, 664 & 612S

FLUGZEUG HÖHER	STEUERKNÜPPEL oder A
FLUGZEUG NIEDRIGER	STEUERKNÜPPEL oder O
FLUGZEUG LINKSKURVE	STEUERKNÜPPEL oder O
FLUGZEUG RECHTSKURVE	STEUERKNÜPPEL oder P
SCHUBLEISTUNG ERHÖHEN	↑
SCHUBLEISTUNG REDUZIEREN	↓
FAHRWERK EINFAHREN/AUSFAHREN	U
KARTE AUFLEUCHTEN (auch PAUSEN)	M
ABBRUCH UND NEUBEGINN (Taste halten)	ESC
PAUSE EIN/AUS	M
WAFFENART WÄHLEN	RETURN
WAFFE FEUERN	SPACE
HERAUSKATAPULTIEREN	E

STEUERUNG FÜR WAFFENSPEZIALISTEN (NUR BEI ZWEI SPIELERN) EIN ZWEITER STEUERKNÜPPEL KANN, FALLS VORHANDEN, VERWENDET WERDEN, UM DIE ZIELEINRICHTUNGEN DER WAFFEN ZU BEWEGEN UND DIE WAFFEN ZU FEUERN. ANDERNFALLS ANGEGEBENE TASTEN VERWENDEN.

WAHL DER WAFFE	RETURN
ZIELEINRICHTUNG NACH OBEN BEWEGEN	↑
ZIELEINRICHTUNG NACH UNTEN BEWEGEN	↓
ZIELEINRICHTUNG NACH LINKS BEWEGEN	←
ZIELEINRICHTUNG NACH RECHTS BEWEGEN	→
WAFFE FEUERN	ENTER

### ▼ ACE INSTRUMENTENBRETT ▼

SCHUB	zeigt abgegebene Motorenleistung an
TREIBSTOFF	noch vorhandene Treibstoffmenge
HÖHE	Höhe des Flugzeuges in Fuß
GESCHWINDIGKEIT	Luftgeschwindigkeit in Knoten
FAHRWERK	Anzeige für Fahrwerk eingefahren/ausgefahren
KOMPASS	gibt Ihren Steuerkurs an
TREFFERZAHL	Trefferzahl
ROLLEN UND NEIGUNG	die zwei Flugzeuge zeigen die Querneigung in der Kurve und den Steigungs- oder Sturzfluggrad an
COMPUTERAUSGABETAPEL	auf Ihrem Bordcomputer leuchten Nachrichten/Warnungen auf
AWAT RADAR	Ihr Flugzeug befindet sich im Zentrum. Der Sichtpunkt ist von oben. Ein aufwärts zeigender Pfeil bedeutet feindliches Flugzeug über Ihnen. Ein nach unten zeigender Pfeil bedeutet feindliches Flugzeug unter Ihnen und ein Rechteck ohne Pfeilspitze zeigt an, daß sich ein feindliches Flugzeug innerhalb 1000 Fuß Ihrer Flughöhe befindet. Ein Echozeichen zeigt ein Bodenziel an.
RÜCKBLICKKAMERA	Heckmontiert; das Weitwinkelobjektiv erfaßt feindliche Flugzeuge hinter Ihnen sowie Raketengeschosse, die auf Sie abgefeuert wurden.
MODUSANZEIGE	zeigt Flugmodus an. Beim Kampfmodus werden noch vorhandene Munition und gewählte Waffenart angegeben.

### ▼ VERWENDUNG DER WAFFEN ▼

1) **RAKETENGESCHOSSE** Richtige Geschosart wählen; für Panzer benötigen Sie LUFT-BODEN-Geschosse, für Flugzeuge und Schubschrauber LUFT-LUFT-Geschosse und, um Schiffe zu versenken, verwenden Sie LUFT-SCHIFF-Geschosse. Sicherstellen, daß das Ziel sich innerhalb der Visiervorrichtung der Waffe befindet (bei zwei Spielern wird dies dadurch erleichtert, daß die Zieleinrichtungen verstellbar sind) und VOR dem Abfeuern sicherstellen, daß das Ziel größer als ein Punkt ist. Nach dem Abschießen ist das Geschöß nicht mehr steuerbar.

2) **GESCHÜTZ** Das Geschütz kann nicht bewegt werden; es muß in Flugrichtung des Flugzeugs feuern. Es kann gegen jede Zielart verwendet werden, jedoch muß das Ziel mehrere Male getroffen werden und diese Waffe fordert eine größere Genauigkeit als die Raketengeschosse. Im Zwei-Spieler-Modus kann der Flieger das Geschütz übernehmen, während der Waffenspezialist ein anderes Waffen-system verwendet.

3) **LEUCHTRAKETEN** Zur Fehlleitung der Infrarot-Sensoreinheiten auf ankommenden feindlichen Geschossen können die rückwärtsfeuernden Ablenkungs-Leuchtraketen verwendet werden.

### ▼ EINEN EINSATZ FLIEGEN ▼

1) Wenden Sie sich an die SATELLITE INTELLIGENCE MAP (S.I.M.), um die örtliche Lage der feindlichen Streitkräfte, Ihrer Luftwaffenstützpunkte und der Tankflugzeuge zu ermitteln. Auf der S.I.M. werden Gruppen von feindlichen Streitkräften gezeigt, NICHT aber einzelne Panzer, Flugzeuge usw. Das Territorium der Alliierten ist grün gefärbt und die Gebiete, die sich im feindlichen Besitz befinden, sind rot. Den Kompaß verwenden, um Ihr Flugzeug nach der Karte zu steuern.

2) Festlegen, welche Streitkräftengruppe Sie angreifen wollen und Ihr Flugzeug entsprechend mit Waffen bestücken lassen. Dabei ist zu beachten, daß Ihre Aufgabe darin besteht, die Bodenstreitkräfte zu vernichten, die feindlichen Flugzeuge gleichzeitig anzugreifen, und DANN ERST die Flotte zu versenken.

3) **BODENSTREITKRÄFTE ANGREIFEN.** Bis unter 3000 Fuß einen Sturzflug machen und auf ungefähr 500 Knoten oder weniger verlangsamen. Bei niedrigeren Geschwindigkeiten sind Sie durch feindliche Raketengeschosse und Bodenfeuer leichter angreifbar, jedoch ist Ihr Ziel dann einfacher zu treffen. Den Feind angreifen (siehe VERWENDUNG DER WAFFEN). Falls Sie von einem feindlichen Geschöß fixiert und verfolgt werden, das Geschöß ausmanövrieren und ausweichen, oder eine Ablenkungs-Leuchtrakete abschießen, um das Geschöß fehlerzuleiten.

4) **FLUGZEUGE ANGREIFEN.** Versuchen Sie höher zu fliegen und hinter die feindlichen Jäger zu kommen, bevor Sie angreifen (siehe VERWENDUNG DER WAFFEN). Verwenden Sie Ihren Radar und Ihre Rückblickkamera, um nach hinter Ihnen manövrierenden Jagdflugzeugen Ausschau zu halten. Diese abzuschließen fordert schelles Reagieren.

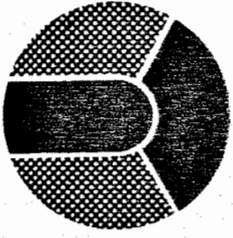
5) **SCHIFFE ANGREIFEN.** Bei einer Geschwindigkeit von ungefähr 300 Knoten auf 2500 Fuß steigen. Mit einem Luft-Schiff-Rakete angreifen, wobei Sie dem Fliegerabwehrfeuer und den Boden-Luft-Raketengeschossen ausweichen müssen. **ZU BEACHTEN: AUF DER KARTE WERDEN SCHIFFE ERST SICHTBAR, WENN ALLE BODENSTREITKRÄFTE VERNICHTET WORDEN SIND.**

6) **LUFT-LUFT-AUFTANKEN.** Mithilfe Ihres Bordcomputers auf die Höhe des Tankflugzeugs – sofern vorhanden – steuern. Sich dem Tanker vorsichtig von hinten annähern, wobei Sie mit einer Geschwindigkeit, die ein wenig höher ist als die des Tankflugzeugs, fliegen sollen. Wenn Sie in entsprechender Nähe fliegen, wird vom Tankerpersonal der Betankungsschlauch mit Anschlußglocke herausgelegt. Ihr Flugzeug so manövrieren, daß die Spitze des Betankungstasters sich in der Mitte der Anschlußglocke befindet und diese Stellung halten, bis Ihr Flugzeug aufgetankt ist.

7) **SCHADEN.** Feindliche Raketengeschosse können verschiedene Systeme beschädigen; Ihre Rückblickkamera und Ihr Radar können zerstört werden; Ihre Steuerung kann beschädigt werden und folglich wird Ihr Flugzeug nur noch SEHR langsam auf Ihre manuellen Befehle ansprechen. Wenn Ihr Flugzeug schwer beschädigt ist, werden Sie herauskatapultieren müssen. Sie können nur im alliierten Lufttraum herauskatapultieren. Nur ein erfolgreiches Herauskatapultieren ermöglicht, daß Sie andere noch vorhandene Flugzeuge fliegen können. Wenn Ihr Jagdflugzeug zerstört wird, wird ohne Berücksichtigung der im Heimatstützpunkt noch befindlichen Flugzeuge das Spiel beendet.

**VIEL GLÜCK!**





**data  
media  
gmbh**

SOFTWARE

4620 Castrop-Rauel  
Wittener Straße 159  
Postfach 1852  
Telefon (02305) 2614

**Adreßverwaltung**

Ladeanweisung: RUN " " [Enter] (Cassette)  
RUN "DATA" [Enter] (Diskette)

Kommerzielle Adressverwaltung zur Bearbeitung beliebig vieler Adressen. Gespeichert werden die gesamten Daten einer Person oder Firma mit Bemerkungen. Die Ausgabe erfolgt entweder auf dem Bildschirm oder dem Drucker als Adressenaufkleber oder Gesamtdruck.

#### HAUPTMENUE

- 1 Adressen eingeben
- 2 Adressen ändern
- 3 Adressen suchen
- 4 Adressen löschen
- 5 Adressen ausdrucken
- 6 Adressen speichern
- 7 Adressen laden
- 8 Adressen sortieren
- 0 Programmende

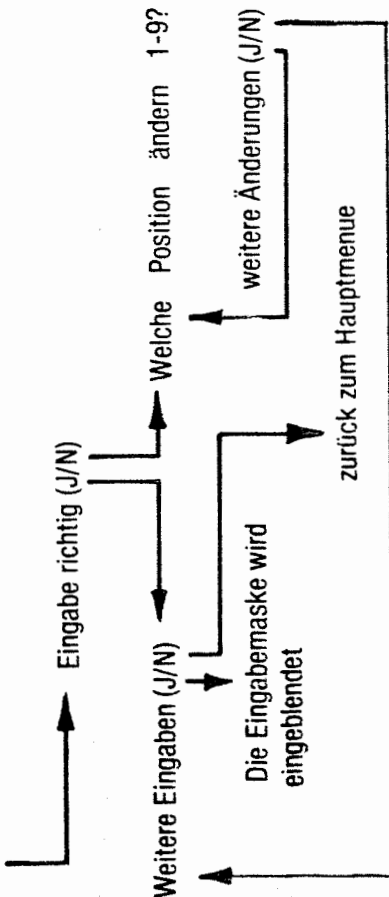


1

WÄHLEN Sie zunächst → Adressen eingeben [ENTER]  
Auf dem Monitor erscheint die Eingabemaske. Der Cursor wird als < dargestellt.

- 1. Name: .....
- 2. Vorname: .....
- 3. Straße: .....
- 4. Haus-Nr.: .....
- 5. PLZ: .....
- 6. Stadt: .....
- 7. Tel I: .....
- 8. Tel II: .....
- 9. Bemerkung: .....

Jede fertige Eingabe mit [Enter] abschließen. Fehlerhafte Eingaben können korrigiert werden [INST/DEL], bevor die Zeile durch [Enter] abgeschlossen wird.  
Nachdem Sie alle entsprechenden Positionen eingegeben haben, erscheint die Frage (weiterer Ablauf schematisch dargestellt):



2

**Adressen ändern:**

Zunächst entscheiden Sie, nach welchen Kriterien gesucht werden

- 1. \_\_\_\_\_ Nachname
- 2. \_\_\_\_\_ Vorname
- 3. \_\_\_\_\_ Postleitzahl
- 4. \_\_\_\_\_ Wohnort

**Beispiel:** Nachname Müller

Durch Eingabe eines gesamten Namens wird der Computer nur nach der Datei Müller suchen und die Adressen auf dem Bildschirm darstellen.

**Danach erscheint die Frage:**

Adresse ändern (J/N). Wie unter Punkt 1 beschrieben, kann die Adresse geändert werden.

**Zum Schluß wird gefragt:**

Weitersuchen (J/N). Geben Sie ein J ein, so wird der Computer prüfen, ob unter dem Namen Müller noch weitere Adressen vorhanden sind und diese dann auf dem Monitor darstellen.

3

**Adressen suchen:**

Wie unter Punkt 2 beschrieben, jedoch sollen Sie Besonderheiten kennen:  
Durch die Eingabe: "Müller" wird Müller gesucht.  
Eingabe Nachname: Mü\*: Alle Namen, die mit Mü beginnen, werden gesucht.  
Eingabe Postleitzahl: 6\*: Alle Namen, die im Postleitzahlbezirk 6 sich befinden, werden gesucht usw.

**4**

**Adressen löschen:**

Suchkriterien wie unter Punkt 3 beschrieben anwenden. Nach der Auswahl der Namen oder anderer Kriterien eingeben.

Aus Sicherheitsgründen wird nochmals gefragt, ob Sie die Eingabe **Adressen löschen** ändern wollen. Wird die Eingabe mit J abgeschlossen, erscheint die komplette Adresse auf dem Bildschirm und die Frage: Adressen löschen (J/N)

**5**

**Adressen ausdrucken:**

- 1  Bildschirmausgabe
- 2  Druckausgabe
- 0  Menue

**Bildschirmausgabe:**

Alle Adressen werden auf dem Bildschirm einzeln ausgewiesen.

**Druckausgabe:**

Zunächst die Frage: Bemerkungen ausdrucken (J/N)

- J  Die Bemerkungen werden mit ausgedruckt
- N  Die Adressen werden aufgelistet

**6**

**Adressen speichern:**

Dateiname:?

Geben Sie den Namen der Datei ein. Die Daten werden dann auf einer Diskette (Cassette) abgespeichert (gesichert).

**7**

**Adressen laden:**

Disketteninhalt anzeigen (J/N)

Sollten Sie einmal die Dateinamen nicht bereit haben, so können Sie sich den Inhalt der Diskette (Cassette) anzeigen lassen.

**Datei laden:** Dateiname?

Geben Sie den Namen der Datei ein. Die Datei wird dann in den Speicher des Computers geladen.

**8**

**Adressen sortieren:**

Die Adressen werden alphabetisch sortiert.

**0**

**Programmende:**

Das Programm wird gelöscht.

**Programmservice:** DATA MEDIA HOTBOX

Sehr geehrter Anwender, sollten Sie Fragen zu diesem Programm haben, so stehen wir Ihnen gerne mit sachdienlichen Hinweisen zur Verfügung. Schreiben Sie an: DATA MEDIA HOTBOX, Postfach 1263, 4620 Castrop-Rauxel  
Kennwort: Hotbox/Address



## FRANCAIS

**ER: LES TOUCHES DE JEU**  
 ir la **BARRE D'ESPACE** pour  
 essort, lacher pour lancer la  
 appuyant sur **Z** et **M** (**Z** flipper  
 flipper droite)  
 z arreter le jeu momentanément  
 appuyant sur **P**, en appuyant à  
 r **P**, le jeu repart où vous en  
**Q** pour changer de joueur et  
 int sur **SHIFT** et **Q** pour quit-

## CODE D'EMPLOI

mber les cibles pour allumer  
 is". Vous devez trouver une  
 "MAGIQUE" et un "MANOIR"  
 IE.  
 les cibles démolissent le  
 les sorcières diaboliques.  
 l dessus des lettres dans les  
 pour gagner les bonus.  
 une première fois **MAGIC**  
 ir le livre enchanté et une  
 fois pour l'ouvrir.  
 t sur **L** ou **R**, vous ouvrez les  
 repassant dessus, vous les  
**gagner une bille**  
**entaire tous les 10,000**

## ESPAÑOL

**PINBALL: LOS CONTROLES**  
 Usar la **TECLA DE LOS ESPACIOS** para  
 tirar hacia atrás el resorte; soltar para lan-  
 zar el balón al campo de juego.  
**Z** y **M** controlan las aletas (**Z** para el par de  
 la izquierda y **M** para el par de la derecha).  
 Durante el juego pulsar **P** para obtener  
 una pausa en la acción; entonces, pulsar  
 otra vez y volver a empezar.  
 Pulsar **Q** para dejar al jugador en el tab-  
 lero, o tener sujeto **SHIFT** y pulsar **Q** para  
 dejar a todos los jugadores.

## SUGESTIONES

— Dembar los blancos para iluminar los  
 puntos notables. Estás buscando un  
**BURBUJEANTE** BREBAJE **ATMOS-**  
**FERICO** (Bubbling Weather Potion) y  
 una Casita Mágica (Magic Cottage).  
 — Algunos blancos arrasan el castillo del  
 Mago Diabólico.  
 — Pasar el balón sobre las letras en los  
 pasillos para ganar puntos de prima.  
 — Iluminar **MAGIC** para obtener el libro  
 de los hechizos; entonces, otra vez  
 para abrirlo.  
 — El pasar sobre **L** o **R** abre las trampas.  
 — Hazlo otra vez para cerrarlas.

## DEUTSCH

**PIN-BALL: DIE LEERTASTE**  
 Gebrauchen Sie die **LEERTASTE**, um die  
 Feder zurückzuziehen, lassen Sie los, um  
 den Ball ins Spiel zu feuern.  
**Z** und **M** kontrollieren die Flipper (**Z** für  
 das linke Paar und **M** für das rechte Paar).  
 Während des Spiels drücken Sie **P** um eine  
 Pause einzulegen, dann drücken Sie **P**  
 wieder, um das Spiel von neuem zu begin-  
 nen.  
 Drücken Sie **Q**, und der Spieler muss den  
 Tisch verlassen, oder halten Sie **SHIFT**  
 herunter und drücken **Q**, und alle Spieler  
 müssen gehen.

## HINWEISE

— Werfen Sie die Ziele um, die charak-  
 teristischen Merkmale aufleuchten zu  
 lassen. Sie suchen einen brodeinenden  
 Wetter, Arzneitrunke und ein Zauber-  
 Häuschen.  
 — Einige der Ziele demolieren das  
 Schloss des üblichen Hexenmeisters.  
 — Rollen Sie über die Buchstaben auf  
 den Wegen, um extra Punkte zu ver-  
 dienen.  
 — Schalten Sie **MAGIC** an, um das  
 Zauberbuch zu bekommen, dann  
 noch einmal, um es zu öffnen.  
 — Wenn Sie **L** oder **R** umlegen, öffnen  
 sich die Fälltüren. Tuen Sie es wieder,  
 um sie zu schließen.  
**Für jede 10,000 Punkte erhalten**  
**Sie einen Extra-Ball.**



David and Richard Darling first started writing computer games when they were in their early teens and still at school. They duplicated the cassettes themselves and sold them by mail order, taking small advertisements in magazines. From these beginnings David and Richard became contract programmers. They wrote and sourced games for major software houses, and many of these games were major best sellers.

In October of 1986 the Darlings set up CodeMasters, their own company. From the beginning they were determined to sell only the best possible games at the lowest possible price. One title, **BMX SIMULATOR**, went on to become one of the world's best selling games.

In less than a year, CodeMasters had a string of Top Ten hits to its name. The company was the best selling software house in Britain. David and Richard are now 21 and 20 years old, and are determined to continue what they do best; producing top selling computer games.

These are other great CodeMasters games available for your Amstrad

## SIMULATORS

BMX Simulator - Grand Prix Simulator  
 Fruit Machine Simulator - Pro Snooker Simulator  
 Pro Ski Simulator - ATV Simulator

## ARCADE ACTION

Transmuter - Super Stunt Man - 3D Starfighter  
 Super Hero

## PLATFORM ACTION

Ghost Hunters - Super Robin Hood - Vampire

## ARCADE ADVENTURE

Dizzy

And in our new PLUS range . . .

Jet Bike Simulator - The Race Against Time  
 Pro BMX Simulator

## YOU COULD WRITE FOR CODEMASTERS

CodeMasters excellence is a result of utilizing the best games programmers there are. **The best programmers deserve the best rewards.** If you are good enough to program for us then write to David Darling now — you won't regret it.

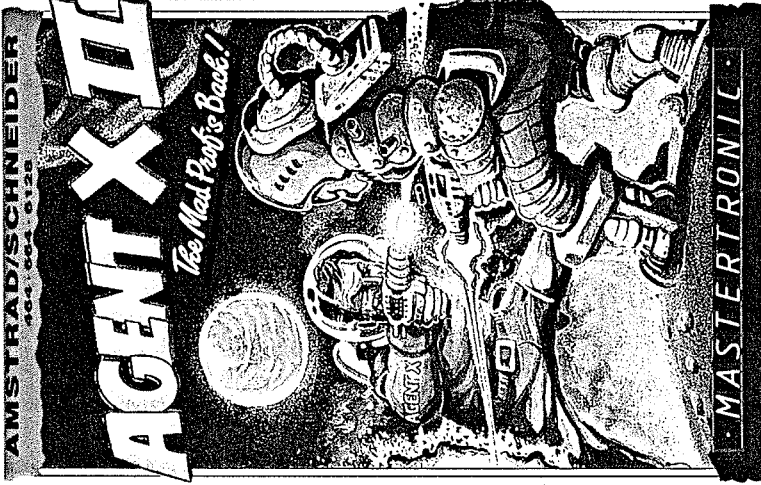


This entertainment experience was brought to you by  
 Design and Coding: Neil  
 Graphics: Jon  
 Music/FX: David  
 Project Director: David  
 Production: Mike  
 Cover Artwork: Gavi

This program, including code, graphics, and the copyright of CodeMasters Software may be copied, stored, transmitted or refer by any means, hired or lent without the permission of CodeMasters Software (

**MADE IN ENGLAND**  
 Published by CodeMasters Software  
 PO Box 6, Leamington Spa, England

Advanced Pinball Simulator



## THE GAME

The mad professor has returned, seeking revenge after you foiled his plan to capture the President. This time he is out to ruin the world economy. He has set up an underground base on the Moon. From this hide out, he is planning to unleash his terrible Zit-Ray<sup>®</sup>. This hideous device causes everybody to break out in terrible terminal acne. The mad prof's plans that, with spending so much money on spot remover cream... which, due to the terrible effects of the Zit-Ray<sup>®</sup> will not work anyway... the economy will be in ruins, as no-one will have any money left for essentials. Only you the super sleuth, Agent X can foil the potty professor's perfect plan.

You must away to the Moon, fight your way past wacky Wagnors, enter the sinister secret sub-surface stronghold and surprise the scientist in a single stupendous showdown for supremacy.

Destroy the dastardly device and free the faces from festering follicles.

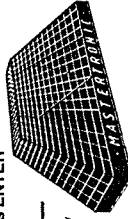
The world relies on you!

### Controls

You are offered a menu at the start of the game allowing you to choose between Joystick or Keyboard control. Redefine the keys or Start play.

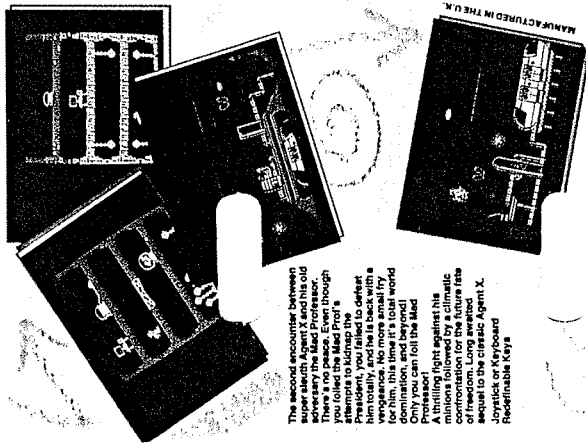
### Loading Instructions

464: Press CNRTL and small ENTER  
664/6128: Type ITAPE and Press ENTER  
Press CNRTL and small ENTER

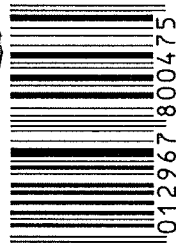


The program code, graphic representation and other material contained herein may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertronic. All rights reserved.  
© Mastertronic Limited 1987

Made in Great Britain  
Design: World & Future, Ltd., London



The second encounter between super sleuth Agent X and his old adversary the Mad Professor. You foiled the Mad Prof's attempt to kidnap the President, and he is back with vengeance. No more small fry for him. This time it's total world domination. Only you can foil the Mad Professor's perfect plan. You must away to the Moon, fight your way past wacky Wagnors, enter the sinister secret sub-surface stronghold and surprise the scientist in a single stupendous showdown for supremacy. Destroy the dastardly device and free the faces from festering follicles. The world relies on you!



RECORDED ON  
**BASE**  
TAPE  
IA 0221



# AIRWOLF

## SCENARIO

Vous êtes *Stingfellow Hawke*, un des anciens pilotes d'hélicoptères au Vietnam, et le seul homme dans le monde à pouvoir piloter *AIRWOLF*, un hélicoptère d'un milliard de Dollars. *FBI* vous a assigné une mission de secours particulièrement dangereuse.

Cinq savants américains très importants ont été pris en otage et sont retenus prisonniers dans une base souterraine dans le désert aride de l'Arizona. C'est à vous, *Hawke*, de guider *AIRWOLF* dans une série de missions nocturnes périlleuses. En lançant appel à toutes les fonctions de camouflage dont vous disposez, pour libérer tout à tout les cinq savants, *AIRWOLF* ne réussira à descendre au coeur de la base où les savants sont maintenus captifs que si vous parvenez à détruire les boîtes de contrôle de défense positionnées à des endroits stratégiques.

© 1984 Universal City Studio Inc.  
Tous droits réservés AIRWOLF™  
\*Marque déposée et licence de Universal City Studio Inc.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Spectrum (Cassette)

LOAD"" at correct counter position

### Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

### Commodore 64/128 (Disc)

LOAD "AIRWOLF", 8, 1

### Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Disc)

RUN "menu" then select game

### Commodore C16 (Cassette)

LOAD "AIRWOLF16"

Das offizielle deutsche Videospielversion der  
Fernsehserie von Universal Pictures

# AIRWOLF

## SZENARIO

In der Rolle von *Stingfellow Hawke*, einem ehemaligen Helikopterpilot in Vietnam und dem einzigen Mann in der freien Welt, der fähig ist, den Billionen Helikopter *AIRWOLF* zu fliegen, hat Ihnen die *FBI* eine höchst riskante Rettungsmission übertragen.

Fünf bedeutende amerikanische Wissenschaftler werden als Geiseln in einem unterirdischen Stützpunkt unter der glühend heißen Wüste von Arizona festgehalten. Sie werden all Ihr fliegendes Können brauchen, um *AIRWOLF* in einer Serie von Nachtflügen dorthin zu steuern und die Wissenschaftler der Reihe nach zu befreien. Nur wenn es gelingt, die strategisch platzierten Verteidigungsanlagen in den unterirdischen Gewölbem zu zerstören, haben Sie eine Chance, mit *AIRWOLF* in das Herz der Stützpunkts vorzudringen, wo die Geiseln auf ihren Befreier warten.

© 1984 Universal City Studio Inc.  
Alle Rechte vorbehalten AIRWOLF™  
\*Warenzeichen (Lizenzierung) der von Universal City Studio Inc.

## LADEANLEITUNGEN

### Spectrum (Cassette)

LOAD"" at correct counter position

### Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

### Commodore 64/128 (Disc)

LOAD "AIRWOLF", 8, 1

### Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Disc)

RUN "menu" then select game

### Commodore C16 (Cassette)

LOAD "AIRWOLF16"

## MODE D'EMPLOI POUR JOUER

### Spectrum

Vers le haut - Q à T  
Vers le bas - A à G Ou manette de jeu  
Vers la gauche - Z Kempston  
Vers la droite - X  
Tuer - C  
Pause - barre d'espace  
Abandon - O

### Commodore C16

Manette de jeu connectée au port 2  
Abandon du jeu - RUN/STOP

### Amstrad/Schneider

Manette de jeu seulement, compatible avec Amsoft

### Commodore 16

Manette de jeu - Port 2  
Recommencer - RESTORE  
Musique - barre d'espace

## BEDIENUNGSANLEITUNGEN

### Spectrum:

AUF - O bis T  
AB - A bis G  
LINKS - Z oder Kempston, Joystick  
RECHTS - X  
FEUER - C  
ANHALTEN - LEERTASTE  
ABBRUCH - O

### Commodore C16

Joystick in Anschlußport 2  
Spielabbruch - RUN/STOP

### Amstrad Schneider

Nur mit Joystick - Amsoft kompatibel

### Commodore 64/128

Joystick in Anschlußport 2  
Neustart - RESTORE  
Musik - LEERTASTE

# AIRWOLF

# TRIO

# TRIO

## TRIO

© HR Pak 1987

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

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

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW, England,  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: 0922 743925

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at the earliest. Please note that this does not affect your statutory rights.

## TRIO

© HR Pak 1987

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung, der Weitergabe, des Verleihs, des Leihens, der Verbreitung, der Verbreitung ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. ist streng untersagt.

Garantie: Das vorliegende Software-Produkt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die beigefügten Ladeanleitungen. Sollten Sie dennoch irgendwelche Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms haben, von denen Sie annehmen, daß sie auf eine defekte Kassette zurückzuführen, dann bitten wir um sofortige Einsendung an unseren Kundendienst:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW, England,  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: 0922 743925

Unser Qualitätsüberwachungs-Abteilung wird das Produkt testen und Ihnen ein Ersatzprodukt liefern. Bitte beachten Sie, daß Ihre gesetzlichen Rechte dadurch nicht betroffen werden.

## TRIO

© HR Pak 1987

Tous droits réservés mondialement. Il est strictement interdit de copier, prêter, diffuser ou revendre ce produit sans le consentement formel par écrit d'Elite Systems Ltd. Toute réimpression, toute diffusion, toute utilisation sans la permission écrite de Elite Systems Ltd. est strictement interdite. Ce logiciel a été créé et reproduit selon des normes strictes. Ce logiciel est le produit d'un développement soigné et minutieux. Nous nous engageons à fournir un service de contrôle de la qualité et de remplacement immédiat de la cassette défectueuse, veuillez nous renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW, England,  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: 0922 743925

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement gratuit. Cette clause n'affecte pas vos droits légaux.

## TRIO

© HR Pak 1987

Upphovsrätten förbehållna. Mångfaldigande, utlåning, utlåning eller vidareförsäljning utan skriftligt tillstånd från Elite Systems Ltd är strängt förbjudet.

Garanti: Denna programvara har framställts med stor omsorg och enligt högsta standard. Var noga med att läsa medföljande laddningsinstruktioner. Om du av någon anledning har svårigheter med att köra bandet och har mening att tro att det är fel på det, var god returnera det till denna adress:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW, England,  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: 0922 743925

Vår kvalitetskontroll testar då varan och ersätter den omedelbart utan extra kostnad. Detta är inte en begränsning av köpskyddsåtgärden.

## TRIO

© HR Pak 1987

Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. E' severamente proibito fare delle copie non autorizzate. Prestare attenzione o rivendere senza espressa autorizzazione scritta di Elite Systems Ltd.

Garanzia: Questo programma di software è stato sviluppato con cura e prodotto secondo i più alti standard di qualità. Si raccomanda di leggere attentamente le istruzioni per il caricamento. Se si dovessero verificare, per motivi qualsiasi, delle difficoltà durante il caricamento del programma, e si pensasse che il nastro fosse difettoso, si prega di ritornare immediatamente al seguente indirizzo:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW, England,  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: 0922 743925

Il nostro Dipartimento di Controllo Qualità verificherà il prodotto e ne fornirà immediatamente un altro in sostituzione senza nessun costo supplementare. Si prega di tenere in considerazione che questo non influisce sui vostri legali diritti.

## AIRWOLF 2\*

### Scenario and introduction

Stringfellow Hawke - along with his super new helicopter, Airwolf 2 - has been given a mission to destroy an alien craft which is threatening civilization. By collecting and using many parts from a spaceship you must overcome the most important factor, you must find the route and, more importantly, destroy the craft.

### Loading instructions

Spectrum: Load ...  
Commodore 64/128: Cassette - Shift Run/Stop keys  
Disk - Load "Airwolf 2", 3,1  
Amstrad/Schneider: Cassette - Run ...  
Disc - Run "Air 2"

### Playing instructions

Spectrum: Extra weaponry is gained by collecting the pulsator found on the route with more sophisticated weaponry available for the more pulsators you obtain.

Up Joystick or redefinable key  
Down Joystick or redefinable key  
Left Joystick or redefinable key  
Right Joystick or redefinable key  
Fire Fire button or redefinable key  
Space Select Weapon  
Toggle Sound 2  
Hold 1  
Restart 5

Commodore 64/128 Use joystick in port 2  
Space bar selects the weapon

Amstrad/Schneider Joystick or redefinable key  
Up Down Joystick or redefinable key  
Left Right Joystick or redefinable key

## AIRWOLF 2\*

### Scenario und Einführung

Stringfellow Hawke mit seinem neuen Superhelikopter, Airwolf 2, hat soeben den Auftrag zur Zerstörung eines außerirdischen Raumschiffs erhalten, das die gesamte irdische Zivilisation bedroht. Zum Glück liegen überall viele Teile von einem Raumschiff herum, die Sie sammeln müssen, um die Route zu finden und, noch wichtiger, das Raumschiff zu zerstören.

### Ladeanleitungen

Spectrum: Load ...  
Commodore 64/128: Cassette - Shift + Run/Stop drücken  
Disk - Load "Airwolf 2", 3,1  
Amstrad/Schneider: Cassette - Run ...  
Diskette - Run "Air 2"

### Spielanleitung

Spectrum: Zusätzliche Waffen verschafft man sich durch Einsammeln der Pulsoren - je mehr, desto besser.

Hoch Mit Joystick oder definierbarer Taste  
Abwärts Mit Joystick oder definierbarer Taste  
Links Mit Joystick oder definierbarer Taste  
Rechts Mit Joystick oder definierbarer Taste  
Waffen wählen Feuerknopf oder definierbare Taste  
Ton aus 2  
Ton aus 2  
Anhalten H  
Weiterspielen S

Commodore 64/128: Joystick in Steckplatz 2  
Leertaste zur Auswahl der Waffen

Amstrad/Schneider: Hoch Mit Joystick oder definierbarer Taste  
Abwärts Mit Joystick oder definierbarer Taste  
Links Rechts Mit Joystick oder definierbarer Taste

## AIRWOLF 2\*

### Scénario et introduction

Stringfellow Hawke - et son super hélicoptère tout neuf l'Airwolf 2 - a reçu pour mission de détruire un vaisseau ennemi menaçant notre civilisation. En rassemblant et utilisant les nouvelles armes sophistiquées, vous devez venir à bout des nombreux péris vous menaçant au cours de votre mission et, surtout, détruire le vaisseau ennemi.

### Instructions de chargement

Spectrum: Load ...  
Commodore 64/128: Cassette - Touchez Shift Run/Stop  
Diskette - Load "Airwolf 2", 3,1  
Amstrad/Schneider: Cassette - Run ...  
Disquette - Run "Air 2"

### Règles de jeu

Spectrum: Pour obtenir les armes supplémentaires, rassemblez les pulsateurs. Plus vous obtenez des armes sophistiquées, plus vous serez efficaces.

Vers le haut manette de jeu ou touche redefinissable  
Vers le bas manette de jeu ou touche redefinissable  
Vers la gauche manette de jeu ou touche redefinissable  
Vers la droite bouton de tir ou touche redefinissable  
Tir sélection d'arme barre d'espace  
Pour supprimer 2  
activer les effets sonores H  
Pour suspendre H  
la partie pour reprendre S  
la partie pour reprendre S

Commodore 64/128: Manette de jeu connectée au port 2  
Barre d'espace pour sélectionner une arme

Amstrad/Schneider: Manette de jeu connectée au port 2  
Barre d'espace pour sélectionner une arme

## AIRWOLF 2\*

### Scenario och inledning

Stringfellow Hawke i sin nya superhelikopter Airwolf 2, har fått uppdrag att tillintetgöra ett främlingskryssningsfartyg som hotar civilisationen. Genom att plocka upp och använda sofistikerade vapen måste du övervinna många faror som lurar utefter ruten och, framför allt, måste du förstöra rymdskeppet.

### Laddningsinstruktioner

Spectrum: Ladda ...  
Commodore 64/128: Kasset - Shift Run/Stop-tangenterna  
Diskett - Load "Airwolf 2", 3,1  
Amstrad/Schneider: kasset - Run ...  
Diskett - Run "Air 2"

### Spielinstruktioner

Spectrum: Du får fler vapen genom att plocka upp pulsatorer som finns på vägen. Ju fler pulsatorer desto mer sofistikerade vapen får du.

Upp Spak eller omdönelbar tangent  
Ner Spak eller omdönelbar tangent  
Vänster Spak eller omdönelbar tangent  
Höger Spak eller omdönelbar tangent  
Upp/Down Fire-tangent eller omdönelbar tangent  
Välj vapen Mellanlägg 2  
Ljud på/av H  
Håll kvar H  
Börja igen S

Commodore 64/128: Avänd spak i port 2  
Mellanlägg för att välja vapen

Amstrad/Schneider: Upp Spak eller omdönelbar tangent  
Ner Spak eller omdönelbar tangent  
Vänster Spak eller omdönelbar tangent

## AIRWOLF 2\*

### Scena e introduzione

A Stringfellow Hawke - con il suo nuovo super elicottero Airwolf 2 - è stata affidata la missione di distruggere un velivolo nemico che minaccia tutto il mondo civilizzato. Raccolgendo e usando nuove e sofisticate armi dovrà superare i numerosi pericoli che incontrerà sulla tua rotta e, cosa più importante di tutte, distruggere il velivolo nemico.

### Istruzioni per caricare il programma

Spectrum: Carica ...  
Commodore 64/128: Cassette - Tasti Maiuscolo Run/Stop  
Disco - Load "Airwolf 2", 3,1  
Amstrad/Schneider: Cassette - Run ...  
Disco - Run "Air 2"

### Istruzioni per giocare

Spectrum: Si possono guadagnare armi supplementari raccogliendo i pulsori luminosi che si incontrano sulla rotta, più pulsatori raccogli, più armi sofisticate avrai a tua disposizione.

Su Joystick o tasto ridefinibile  
Giù Joystick o tasto ridefinibile  
Sinistra Joystick o tasto ridefinibile  
Destra Joystick o tasto ridefinibile  
F. Pulsatore fuoco o tasto ridefinibile  
Selezione arma Spazio  
Azionare il suono 2  
Fermare H  
Ripartire S

Commodore 64/128: Collegare il joystick nella porta 2  
La barra spaziatrice seleziona le armi

Amstrad/Schneider: Joystick o tasto ridefinibile  
Su Joystick o tasto ridefinibile  
Giù Joystick o tasto ridefinibile

# A L I E N

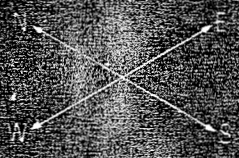
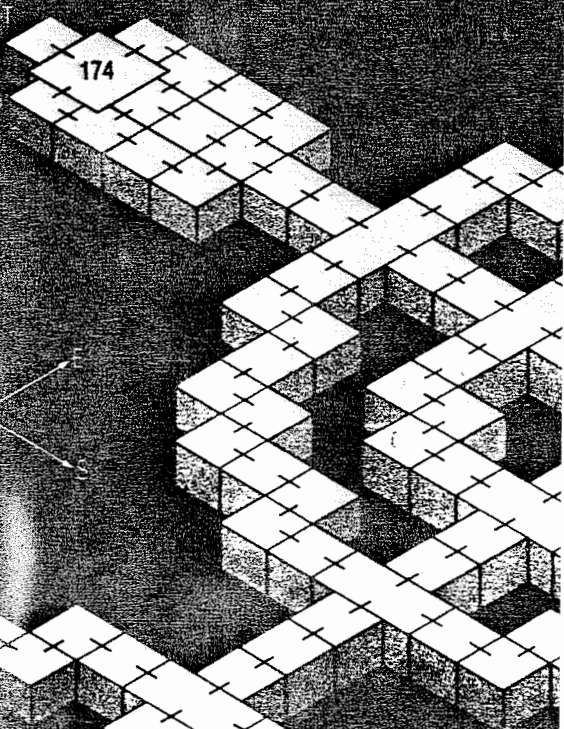
## T H E C O M P U T E R G A

ROOM 1 - MOBILE TACTICAL OPERATION BAY  
ROOM 28 - ARMOURY  
ROOM 78 - CONTROL ROOM  
ROOM 74 - GENERATING ROOM  
ROOMS 77-182 - MEDICAL RESEARCH BLOCK  
QUEENS CHAMBER

78

ROOM

ALL ROOMS OF THIS FORM OR ARE CORRIDORS



28

1

LANDING FIELD

1  
28  
n

177  
248

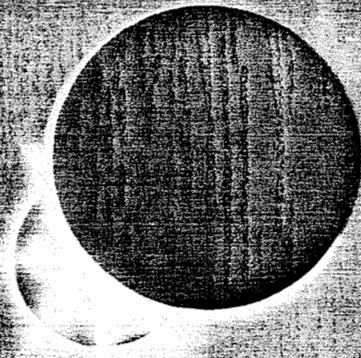


## ALIEN 8 LOADING INSTRUCTIONS

1. Place the cassette tape in the recorder and rewind to the beginning.
2. Type RUN.
3. Press PLAY on the cassette recorder.
4. Press any key.
5. ALIEN 8 will now load automatically. If loading is unsuccessful, rewind the cassette, adjust the VOLUME control on the recorder and try again.
6. PLAY THE GAME.

## COPYRIGHT NOTICE

ALIEN 8 Copyright. ULTIMATE PLAY THE GAME. Copyright & Trade Name. 1984 Ashby Computers & Graphics Ltd. All rights reserved Worldwide. The game and name ALIEN 8 and all of its associated hardware, software code, listing, audio effects, graphics, illustrations and text are the exclusive property and copyright of ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD. and may not be copied, transmitted, transferred, stored or modified in any form, in full or in part, without the express written permission of Ashby Computers & Graphics Ltd. The Green, Ashby de la Zouch, Leicestershire LE65 5JU, England.





## ALIEN 8 CONTROLLING YOUR ROBOT

### KEYBOARD CONTROLS

**LEFT** Alien 8 will turn left using the

Z, C, B and M keys.

**RIGHT** Alien 8 will turn right using the

X, V, and N keys.

**MOVE FORWARD** Alien 8 will move forward using

any key on the second row, A, S, D, F, etc.

**JUMP** Alien 8 will jump using any key on the third

row Q, W, E, R, etc.

**PICK UP/DROP** Alien 8 will pick up or drop an

object using the 1-0 keys.

**PAUSE** The whole game can be paused by using the  
**SHIFT** key.

### JOYSTICK CONTROLS

Your Robot can be fully controlled by using a

**JOYSTICK** by replacing the **LEFT**, **RIGHT**,

**FORWARD**, **JUMP** and **PICK UP/DROP** commands.

### DIRECTIONAL CONTROLS

**PICK UP/DROP** is operated by using the **SPACE**

**BAR** on the **DIRECTIONAL CONTROL**.

### GUARANTEE

All **ULTIMATE PLAY THE GAME** software products have a 5 year guarantee. If this tape ever fails to load it will be replaced totally free of charge, if returned "cassette only", with details and proof of purchase, directly to **ULTIMATE PLAY THE GAME**, at the address shown. If the tape shows any form of damage, physical or due to the use of dirty or faulty equipment, please include £3.00 to cover replacement costs. This guarantee does not affect your statutory consumer rights.

Proper and correct maintenance of your cassette player equipment, including periodic cleaning of player head and pinch roller units, will ensure the prolonged and trouble free operation of both recorder and software.

Due to the enormous complexity and nature of the interactive **ALIEN 8 G.A.S.** adventure software, it is almost impossible to guarantee continuous error-free operation. Although, should any fault prevail, please contact ourselves, enabling the correction of any future versions.

## THE PLANET

Long long ago . . . in a distant galaxy, on a distant dying planet, the last of the guardians prepare their starship for its final journey. All of the libraries, records and knowledge have been stored aboard the vessel, along with the very best of their cryogenically preserved race.

The planet's final end draws near as the last, most vital piece of equipment is loaded aboard, activated, and the hatchways closed. The **ULTIMATE** evolution **ALIEN 8** cybot whirrs into an artificial cybernetic rush of intelligence.

All hatchways are sealed, as the starship prepares for its long uninterrupted journey into the inky void of space.

## THE JOURNEY

Aeons pass and still the ALIEN 8 unit is functioning perfectly, gliding swiftly and silently around on multi-sealed-thermotion bearings in waxolight shrouds. The very pinnacle of robotic development from a now long dead planet, on its immense task of keeping the cryogenically immersed cryonaughts activated by preserving and maintaining their life support systems and waiting . . .

The long journey is near completion as the central computer alerts you to the nearing of the pre-destined solar system. The dust of aeons lies heavy on the ageing data banks of the central computing core, tired from centuries of repetitive computing and re-computing, at last activating the final sequential landing operations.

The craft begins its final slowing sequence several hundred light years from the destined planet and as almost immediately the starship slows to sub-hyper-warp speeds, is open to attack.

All the starship main defence systems have remained unactivated, as the reverse polarity negative-ion thrusters battle and strain to halt the enormous bulk of the ship.

The main computer reports Alien penetration in almost all areas of the ship and all life support systems have become damaged and deactivated. All

cryogenic systems must be reactivated before auto-phase thrusting systems manoeuvre the ship into its semi-cyclic planetary orbit, at 0 light years from the planet.

Your programming insists that you complete the mission and restore all cryogenic life support systems to operation.

## INSTRUCTION MANUAL

### The Starship

- A. The starship is at risk to Alien intrusion at lower than hyper-warp speeds. As lesser beings have not yet developed the mental ability to contemplate travel at this speed, hyper-warp is relatively safe and untroubled. Once the starship's speed falls below hyper-warp speed, upon its approach, at several hundred light years from the planet, it will become vulnerable to attack and Alien intrusion.
- B. Once the starship has slowed down into sub-hyper-warp speeds, and enters semi-cyclic orbit the ship will not have enough fuel to enable a recovery to be made.
- C. The starship is equipped with indestructible multi-control directional robodroids.



## ALIEN 8 Programming

- A. All cryonaughts must remain activated.
- B. Locate and recover all thermolec valves and ALIEN 8 replacement packs.
- C. Ensure all thermolec valves are in the correct sockets, to ensure continuing activation.
- D. Locate and activate all cryogenic chambers.
- E. All cryonaughts must remain activated prior to the planet being reached, for them to effect the final landing sequence.
- F. You have been issued with 5 initial replacement packs, other packs may be located throughout the starship. These will prolong your existence upon damage by collisions etc.

**FAILURE TO COMPLETE ANY OF THE ABOVE WILL MEAN: THAT YOU HAVE NOT FULFILLED YOUR PROGRAMMING, AND YOU MAY BE SUBJECT TO RE-PROGRAMMING. SHOULD YOU FAIL TO FULFIL YOUR PROGRAMMING THEN THE SHIP AND ALL CRYONAUGHTS WILL BE LOST.**

## FEATURES

ALIEN 8 features filmation © a unique process whereby you have complete freedom within the confines of your imagination, to do as you wish with any of the items found within ALIEN 8.

### Filmation©

Alien 8  
Traps  
Cryogenic Immersion  
Tests  
Obstacles  
3D Scenario  
Monsters  
Podules  
Space Craft  
Corridors  
Blocks  
Plungers  
Materializations  
Multi Lives  
Jump Button  
Continuous Pause  
Collection Feature  
Control Panel  
Light Yearometer  
Life Support Activation  
Status Display  
Disappearing Corridors  
Rising Balconies  
Slides

3 Dimensional Movement  
Moving Floorways  
Different Levels  
Extra Lives  
Balconies  
Storage Chambers  
Life Support Systems  
Cryogenic Chambers  
Cryonaughts  
Hidden Circuits  
Superb Graphics  
Amazing Animation  
Obelisks  
Stairways  
Portals  
Alien Eggs  
Egg Shells  
Life Support Valves  
Life Support Sockets  
Alien Guards  
Plasmic Ushers  
Superb Sound  
Trap Doors  
Aliens

All software, graphics and audio visual by  
**ULTIMATE PLAY THE GAME**

Trade Name of Ashby Computers & Graphics Ltd.

Made in England

485010

# Armchair Guide to the America's Cup

## A new course is set

THE America's Cup is the most demanding yacht race in the world. This time it is even more difficult because it is being staged in a new location, with different conditions, and a modified course that creates more close quarters manoeuvring. See map pages 22-23.

Armchair yachtsmen will soon appreciate these course changes, which put more pressure on yachts and crews, and make it harder to break away.

The traditional 24.3 nautical mile course used at Newport, Rhode Island, had 15 nautical mile legs. To increase the competitive aspect of the America's Cup, the Royal Perth Yacht Club has shortened these legs to 3.25 nautical miles, creating more mark roundings. This makes a tougher test for yachts and crews, and provides more close-quarters action at the buoys for spectators.

This course really tests the manoeuvrability of the modern 12 metre yachts. It also puts greater emphasis on precision crew work, which is essential to shave those vital seconds in tacks, gybes, sail trimming and spinnaker work.

One advantage Perth has over Newport is excellent summer visibility. Low lying cloud and fogs are unknown in summer. This means viewing conditions for the spectator fleet and for those at home around the world watching television, will be unparalleled in the history of the event.

In the prevailing south west winds, racing will concentrate on an area about 5 km off the coast. In easterly conditions, racing will extend towards the mainland.

The weather conditions in Perth are ideal for the America's Cup. A Perth summer is sunny and hot, with over 90 per cent of summer breezes coming from the south west. Wind strength over the course area during the America's Cup Match is forecast at 15 to 20 knots.

Speculators will appreciate that neither side of the America's Cup course will be favoured. In normal sea breeze conditions - a big change from the fluky conditions experienced on Rhode Island Sound.

In Freeport, it shouldn't matter which tack is favoured at the start in a south west breeze, because wind shifts should be constant over a wide racing area.

This makes the Fremantle course ideal for competitive 12 metre racing. Foreign challengers and Australian defenders alike are pleased with the way the course and conditions have opened up a new era of design possibilities.

## Around the America's Cup course

THE strategy of yacht racing is to find the quickest path around the America's Cup course. Each skipper tacks and gybes his yacht to pick up favourable wind shifts that increase boat speed through the water.

This constant changing of direction is an essential strategy to create opportunities to get ahead.

On Legs 1, 3, 6 and 8 of the America's Cup course, this manoeuvring is called **tacking** - when the bow of the yacht swings through the eye of the wind as it changes direction. On these Legs, the yachts are going to the Windward Mark.

On Legs 2, 4, 5 and 7 it is called **gybing** - when the yacht changes direction with the wind coming from the side or behind. On these Legs the yachts are going to the Leeward and Windward Marks.

The following is a quick guided tour around the course.

**1st LEG - To the Windward Mark.**  
The pin end of Start Line (America's Cup Buoy) is laid at right angles to the wind. In other words, from the Start to the first mark, the yachts have to sail right into the wind. This is known as a **beat** to Windward.

**2nd LEG - Back to Start Line Marker (America's Cup Buoy).**

Having tacked round the Windward Mark, the yachts come back **running** downwind, flying colourful spinnakers, constantly gybing to the left and right. They return to the Leeward Mark (America's Cup Buoy).

**3rd LEG - To the Windward Mark.**  
After gybing around the Leeward Mark they begin the second **beat** into the wind to the same Windward Mark as on the first leg.

**4th LEG - To the Wing Mark.**  
After tacking around the Windward



Mark, the yachts go on a **reach**, with the wind to the side, to the Wing Mark.

**5th LEG - To the Start Line Marker (America's Cup Buoy).**

They gybe around the Wing Mark and head on a **reach**, with the wind from the side, to the America's Cup Buoy for the second time.

**6th LEG - To the Windward Mark.**  
Gybe around the Start Line Marker and go on a third **beat** to the Windward Mark.

**7th LEG - To the Start Line Marker.**  
Tack around the Windward Mark and head back on a **run** downwind for the last time to the Start Line Marker (America's Cup Buoy).

**8th LEG - To the Finish.**  
Gybe around the Start Line Marker and go on the last **beat** to the Finish, which is located at right angles to the wind. That now familiar Windward Mark is one end of the Finish Line.

## The dates

### Defender Selection Trials

Series A	- October	18-29
Series B	- November	10-23
Series C	- December	5-19
Series D	- December 29 - January 10	
Final	- January	16-26

### Challenger Elimination Series

Preliminary Series	- October	5-20
1st Round Robin	- November	2-19
2nd Round Robin	- December	2-19
Semi-Finals	- December 28-January 7	
Final	- January	13-23

### America's Cup Match

Best of 7 Races - January 31, 1987

# Yachting terms - what

THE America's Cup is the ultimate yacht race. It has captured the imagination of people who like watching races, yachts and individuals tussle in a race every competitor has a realistic chance of winning.

The amazing thing about the America's Cup is that it is followed worldwide by millions of people who know very little about sailing.

Your **Armchair Guide** to yachting language will make this great spectacle easy to follow and very enjoyable. We hope the Guide lets you become an armchair expert.

## Glossary

**Abeam:** Anything abeam is straight out from either side of the yacht.

**Aft:** At the rear.

**Astern:** Behind the yacht.

**Backstay:** Wire that runs from the top of the mast to a point on the stern. Used to tension the mast slightly backwards.

**Bear away:** Alter course away from wind.

**Bearing:** Direction the yacht is going.

**Blanketing:** Sailing between your opponent and the wind, giving him "dirty air" from your sails.

**Boom:** Aluminium or kevlar spar attached to the foot or bottom edge of the mainsail.

**Bow:** Front section of the yacht.

**Brace:** Rope or wire that controls the angle of the spinnaker pole to the wind.

**Broad reach:** Sailing with the wind coming from the side.

**By The Lee:** Sailing downwind (wind behind) at an angle where the sails could be set on either side of the yacht. It means sailing in a position beyond the present tack without gybing.

**Coaming:** Edge of the yacht where hull and deck join.

**Clew:** Corner of the sail on which the sheets (ropes) are tied.

**Close hauled:** Sailing as close as possible to the direction of the wind.

**Coffee Grinder:** The big winch with pedal type handles.

**Come about:** Bring the bow across the eye of the wind until the sails fill on the other side. Also known as tacking.

**Come up:** To point the bow of the yacht "up" towards the direction of the wind. Going "up" is into the wind. Going down "down" is away from the wind.

**Covering:** Getting in front and staying between your opponent and the eye of the wind, creating a wind shadow. No matter which way the tacks, you go with him. He cannot sail past you through this wind shadow.

**Crane:** The mast crane is the alloy arm at the top of the mast holding up the wire mainsail halyard and the wire backstay.

**Cross-trees:** Supports on the mast to keep the wire rigging steady.

**Dead square:** Sailing with wind right behind, with the mainsail out to one side.

**Dirty air:** Disturbed air from the leading yacht hitting the sails of the following yacht. Causes dramatic loss of speed.

**Downhill:** Sailing with the spinnaker and the wind behind.

**Downwind:** Same direction as downwind.

**Ease sheets:** Slacken off the ropes adjust the sails.

**Falling Off:** Heading slightly away from the wind to pick up speed for tactical reasons.

**Foot:** The bottom edge of a sail.

**Footing:** Sailing slightly below the optimum angle of the wind.

**Foredeck:** Section of deck between and below.

**Forestay:** Tensioning wire running bow to masthead.

**Genoa:** Large front sail that overlaps mainsail.

**Gooseneck:** Fitting attaching main boom to mast.

**Grind:** Winding the handles to open the huge winches.

**Grinder:** The big winch operators, commonly called "gorillas" because strength needed in this position.

**Gybe:** Changing direction when the wind is behind. The sails swing from one yacht to the other.

**Halyard:** Wire or rope used to hoist up the mast.

**Harken up:** Pull the sails tighter - a change in direction towards the wind.

**Header or knock:** Wind shift that enables you to tack to a slightly better line for the next mark.

**Heeling:** Way in which yacht leans side in the wind.

**Helms:** The steering wheel, or tiller.

**Jib:** The triangular headsail that provides acceleration power.

**Lay line:** Imaginary straight line that follows to each mark.

**Leech:** The trailing edge of a sail.

**Lee-bow:** To tack into a position slightly ahead and slightly to leeward of your opponent. An advantageous but risk manoeuvre.

**Leeward:** Side away from the wind.

**Luff:** The leading edge of sails. The flaps when the bow goes too close to wind direction.

**Luffing:** When the sail flaps because you are too close to the wind.

**Mainsail:** The rear sail that is attached to a track up the mast and to the mainsail boom.

**Mainsheet:** Rope that controls the mainsail.

**Masthead:** Top of the mast.

**Over-ride:** When the turns of rope around a winch run one over another. With several tonnes of pressure on a winch, an over-ride is a big problem jamming the sail position.

**Pinching:** Sailing slightly above the optimum angle on the wind.

**Pointing:** Aiming the bow as far as possible into the wind.

**Pole:** Also called the spinnaker boom. A pole attached to the mast and spinnaker to hold the spinnaker at the correct to the wind.

**Port:** Left side.

**Port tack:** When the wind comes from the left, with sails leaning to the right.

**Reaching:** When the sails are eased the wind coming from one side.

## The sails

**MAINSAIL.** Chosen prior to the start and not changed during a race. For the purpose of Arnie's America's Cup Challenge Computer Game only one All Purpose Mainsail is used.

**LIGHT GENOA.** Lightweight sail specifically built for light winds only. Use of this sail outside of its wind range will result in damaged or split sail and will lose the yacht a lot of ground as an **Emergency Genoa change** will be necessary.

If changed voluntarily because of increasing wind, only a very small loss will occur. One to 3 boat lengths. One in very light winds, but to 3 in very heavy conditions.

**MEDIUM GENOA.** Full size sail built to withstand higher loads while the yacht is still able to carry full size sails.

Using this sail in less wind than recommended will result in a slight speed loss. A change to the lighter Genoa when the wind decreases to the correct range will return boat speed.

Use of this sail beyond the suggested wind range causes the yacht to heel excessively, reducing speed and causing leeway (sliding sideways). A change to the Heavy Genoa at this stage will return boat speed.

**HEAVY GENOA.** Used when the wind is too strong for the other Genoas. This sail will not break in the maximum wind the yacht will be asked to race in.

Used in wind that is lighter than recommended will result in significant loss of boat speed. A change to a lighter Genoa will return boat speed.

**LIGHT SPINNAKER.** This is as its name implies a lightweight sail designed for use downwind at angles between 70°-180° in very light winds of zero to 12 knots. Damage will occur to this sail if carried beyond its wind range (particularly at the narrower wind angles, in the 70°-110° range).

**MEDIUM SPINNAKER.** Used in the stronger winds (under 100°) control, excessive heel and reduced control along with a damaged sail will result in a speed loss.

**HEAVY SPINNAKER.** Spinnaker, very strong. Built smaller and to carry effectively at narrow angle downwind 70°-110°. It's weight means that it is not efficient in the 0-6 knots and a speed loss will occur if this is used. The smaller size means a speed loss greater angles than 110°, although loss is small.

**NOTE:** Recommended wind range for sails have a "safety factor" built 20%. Slight loss of speed will occur this point, beyond which the sail will break.

**ARNIE SUGGESTS.** Sail S should be given careful consideration to the start of each race. Wind strength announced by the Commodore will be primary element of your decision.

Each sail may be used for a slightly over its wind range with or small penalty. This is to enable the decision to either change to the next gamble on the wind strength less again. A sail change manoeuvre very slight loss of distance, hence it to gamble sometimes and hang out sail being used, e.g. Towards the end of a leg of the course, or during a tact move.

**Mechanical failures**

In order of likely occurrence.

**Torn Sail (Spinnaker or Genoa).**

**CAUSE:** (a) Used in wind range the 20% safe load.

(b) Tangled or fouled opposing yacht during collision.

# America's Cup Match Course Identification

## Starboard (Green) Official Fleet

After the start the starboard fleet will proceed under escort within the green zone and will hold station at picket boat stations P7 and P15 whilst the yachts round the respective marks at R1 and R3.

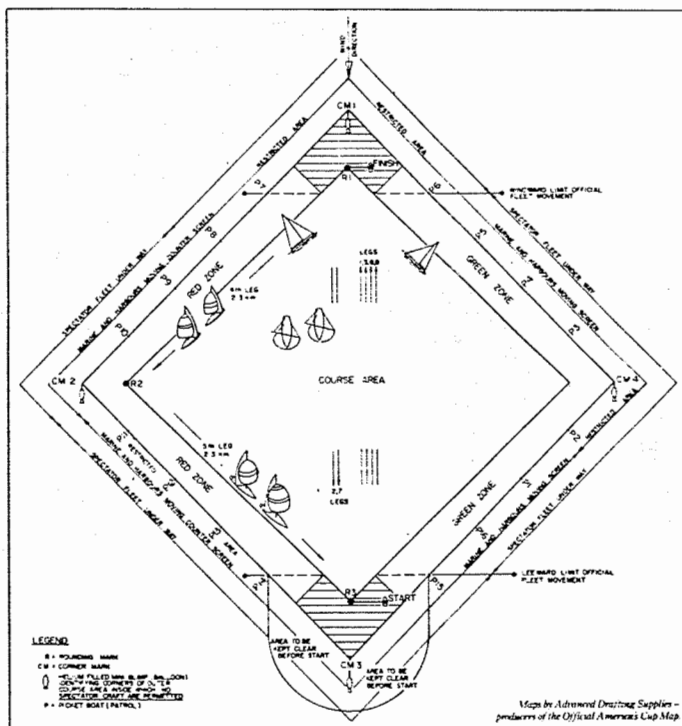
## Centre Fleet in Official Course area

Boat lengths restricted to 33m (110') except 4 vessels (to be advised) under escort the official fleet will follow the yachts within the course area.

## Official Fleet Port (Red)

After the start the port fleet will proceed under escort as follows: from start to picket boat station P7 where they will hold station whilst the yachts round the windward mark R1. They will then proceed downwind to picket boat station P14 and hold while yachts round R3.

The fleet will then proceed to station P11 where they will hold station until the yachts have rounded R1 (windward mark) and R2 (reaching mark) before accompanying the yachts to station P14 after the yachts have rounded R3 (leeward mark) and heading for R1 (windward mark) the fleet will proceed in the red zone to P7, back to P14 and finally to the finish line.



# America's Cup Match Course Identification



# - what they all mean

**ull:** Sailing with the spinnaker up and wind behind.

**wind:** Same direction as downhill, over the wind.

**heave:** Slacken off the ropes that hoist the sails.

**Off:** Heading slightly away from the mark to pick up speed for tactical reasons.

**h:** The bottom edge of a sail.

**g:** Sailing slightly below the true angle of the wind.

**ck:** Section of deck between mast and boom.

**ay:** Tensioning wire running from masthead to boom.

**l:** Large front sail that overlaps the main.

**necks:** Fitting attaching mainsail to mast.

**ing:** Winding the handles to operate a winches.

**er:** The big wheel operators, often called "torillias" because of the handle needed in this position.

**Change:** direction when the wind shifts.

**The:** Sails swing from one side of the other.

**rd:** Wire or rope used to hoist a sail.

**n up:** Pull the sails tighter and direct them towards the wind.

**r or knock:** Wind shift that causes the yacht to tack to a slightly better angle to the mark.

**g:** Way in which yacht leans to one side.

**h:** The steering wheel, or tiller.

**e:** triangular headsail that provides extra power.

**ce:** Imaginary straight line a yacht sails to each mark.

**h:** The trailing edge of a sail.

**we:** To go into a position, slightly angled to leeward of your mark. An advantageous but risky move.

**rd:** Side away from the wind (the leading edge of sail). The further the bow goes too close to the mark.

**g:** When the sail flaps because the wind is too close to the wind.

**ail:** The rear sail that is attached to the mast and to the boom.

**heet:** Rope that controls the wind.

**oad:** Top of the mast.

**ide:** When the turns of rope on a winch run one over another, exerting forces of pressure on the rope over itself is a big problem, at the sail position.

**ing:** Sailing slightly above the true angle of the wind.

**ng:** Aiming the bow as far as possible to the wind.

**l:** Also called the spinnaker boom, attached to the mast and spinnaker, the spinnaker at the correct angle to the wind.

**ft:** Left side.

**ack:** When the wind comes from the side, with sails leaning to the right.

**ing:** When the sails are eased, with wind coming from one side.

**Running:** Sailing with the wind behind.

**Sheets:** Ropes that tighten and loosen the sails.

**Shooting:** Tricky tactic when you can't quite make a mark. Meant temporarily heading the yacht into the wind and luffing (sails flapping) above your course, and relying on the boat's momentum to "shoot" around a mark. This avoids making a short tack at mark, but must be done skillfully, as the yacht rapidly loses speed.

**Shrouds:** Wires on each side of the yacht holding the mast up.

**Spinnaker:** Big, full sail that billows out from the front when the wind is from behind.

**Spreaders:** Supports on the mast to keep the wire supports steady. Also known as cross-trees.

**Starboard tack:** When the wind is coming from the right, with the yacht and sails leaning to the left.

**Stays:** Wires running from top of mast to bow (forestay) and top of mast to stern (backstay). They prevent the mast falling forward or backwards. The backstay also controls the degree of bend in the mast.

**Stern:** Rear end.

**Tack:** From bottom corner of a sail.

**Tacking:** When the yacht swings through the wind's eye and the sails swing from one side to the other.

**Tactician:** He works out the Match Racing tactics and constantly advises skipper what is happening.

**Tail:** Rope attached to the end of a wire halyard.

**Tailing:** To pull tighter on a sheet (rope) around a wind.

**Tender:** Fast powerboat carrying syndicate managers, advisers, computers and some spare parts.

**Transom:** Stern section of the yacht.

**Turtle:** Special sail bag with zipper or flaps from which sails can be speedily hoisted.

**Under way:** The yacht is moving forward.

**Upwind:** Sailing towards the wind.

**Vang (Boom Vang):** Wire pulley system to hold the mainsail boom. Stops it angling away from the deck.

**Weather helm:** When each gust tends to push the yacht up into the wind.

**Weather mark:** The mark to windward of the starting line. Must go onto the wind to get there.

**Weather side:** Side of the yacht towards the wind.

**Winches:** Mechanical drums that tighten sheets and halyards.

**Wind shadow:** When the following yacht runs into disturbed air from the leader's sails.

**Winglass:** A bad twist in the centre of the spinnaker. The resulting shape is like a wine glass.

**Wing mark:** The widest mark on the course after the first reach. The mark is out wide, like a wing.

**Windward:** Side from which wind is blowing.

**Wrap:** When the spinnaker is twisted around the forestay.

**MEDIUM SPINNAKER.** Used in the 10-20 knot strength range. Then used at narrow wind angles strong winds (under 100°) loss of lift, excessive heel and reduced speed with a damaged sail will result.

**HEAVY SPINNAKER.** Specialist very strong. Built smaller and flatter very effectively at narrow angles (wind 70°-110°). It's weight means it is not efficient in the 0-6 knot range speed loss will occur if this happens. Smaller size means a speed loss at angles less than 110°, although this small.

**NOTE:** Recommended wind ranges have a "safety factor" built in. Slight loss of speed will occur up to 10% beyond which the sail will

**SOLUTION:** Change in replacement sail, i.e. nearest alternative from remaining sails.

**EFFECT:** Speed halved until replacement is completed. Slight loss of speed may be continuing if replacement is not correct for the particular wind.

**Broken Halyard on Mainsail or Genoa.**

**CAUSE:** Carrying too much sail in a strong wind.

**SOLUTION:** Repair or replace the halyard.

**EFFECT:** Speed halved until sail that fell down has been rehoisted.

**NETT LOSS:** Genoa - 6 lengths, Mainsail - 30 lengths.

**Crew failures**

In order of most common occurrence.

**Sheet overwind**

**CAUSE:** Sheets are wound around the winches with several turns, one of which snags, causing the rope to lock on to the winch.

**SOLUTION:** Untangle or cut sheet and replace it.

**EFFECT:** Speed halved until repaired (usually within 10 boat lengths).

Yacht cannot manoeuvre or trim sails while the sheet is jammed.

**Spinnaker 'Bad Set'**

**CAUSE:** Too slow hoisting or tangles when hoisting too early.

**SOLUTION:** Turn smoothly at buoy and hoist when half the yacht is past the mark.

**EFFECT:** Slow hoist lose 30% of boat speed, tangle spinnaker lose 40% of boat speed until cleared (usually within one minute).

**Spinnaker 'Bad Gybe'**

**CAUSE:** Skipper turns too slowly and sails extra distance, or too quickly leaving the crew insufficient time to reset the sails for the new course.

**Mechanical failures**

In order of likely occurrence.

**Sail (Spinnaker or Genoa).**

**CAUSE:** a) Used in wind range over 7% safe load.

b) Tangled or foaled an racing yacht during collision.

smooth arc so that you pass close to the buoy sailing straight downwind for a couple of lengths prior to assuming the new course.

**EFFECT:** Nett Loss - extra distance sailed for wide turn, or 2 boat lengths for a rapid turn causing the spinnaker to collapse temporarily.

**Spinnaker 'Bad drop'**

**CAUSE:** Too late or too early with the takedown.

**SOLUTION:** Accurately gauge time required for a smooth efficient takedown, dependent on the wind strength.

**Optimum distance from buoy:** strong wind - 7 lengths, medium wind - 5 lengths, light wind - 3 lengths.

**EFFECT:** Late takedown nett loss 4 lengths. Early takedown slight loss only, increasing with distance or amount too early.

**Man 'Overboard'**

**CAUSE:** Most likely during Spinnaker manoeuvres which are rushed because of the closeness of the other yacht.

**SOLUTION:** Do not make snap manoeuvres or decisions that unreasonably pressure your crew.

**EFFECT:** Nett loss 20 lengths. Apart from saving your mates, the rules require you to finish with all of your crew onboard.

## Weather conditions

**Light Winds 0-12 knots. Easterly.**

Water flat, wind gust shadows cats paws very obvious on water surface.

Greatest variation in wind direction in these conditions. Maintaining boat speed vital as any loss of speed will take a long time to build up again.

Yacht should be sailed at wider wind angles when "on-the-wind" 80°-90°, 80° at about 8 knots, out to 90° as the wind lightens towards 2 knots.

Long term tactical decisions more critical, as frequent manoeuvring will reduce boat speed.

**Light Moderate Wind 10-20 knots. South east - South west.**

Water has small wind waves, wind on the water. Gusts or increases in wind speed still fairly clear although not as distinct 'Cats Paws', more as a line of approaching shadow.

Maintaining boat speed less of a battle, more manoeuvring possible.

Yacht can be sailed at optimum angles on the wind 70°-80°, 70° at 10-18 knots increasing to 80° as wind goes down in strength. Closer tactical racing possible, keeping in mind that a fairly large increase/decrease in wind speed and direction is still possible and if detected will mean a big gain or loss if handled correctly/incorrectly.

**Moderate-Fresh Winds. 18-30 knots. South westerly (Fremantle Doctor).**

Large choppy wind waves.

Wind direction very steady. Usual variation only 5-8 degrees either side of the mean or average wind.

Gusts or increases in wind are sudden and fairly heavy as it is a cold heavy wind. The rough water makes gusts or direction change hard to predict. Response is usually to temporarily sail at a closer angle to the wind (feathering) inside 70°.

the yacht should be sailed at 70° or slightly more for best drive. Prolonged 'feathering' will slow the yacht.

Tactics are paramount as both yachts will have much closer boat speed.

## Wind shifts

Wind does not blow from a constant direction.

There are three basic categories - **Oscillating, Persistent** and combined **Oscillating Persistent**.

The majority of races off Fremantle are sailed in **Oscillating** winds of 12 to 25 knots, however there is a tendency in the lighter easterly winds for the winds to be **Persistent**.

**Oscillating Winds**

Change direction right then left around an average/mean direction. i.e.: Mean wind at 210°, varies to the left by 10° to 200°, then back to the mean at 210° and on to the right by 10° to 220°.

These oscillations are fairly even and predictable to a large degree on any given day. Time span and amount of variance will change as the wind strength alters.

In a fresh/strong wind there is less tendency for the wind to wander or oscillate. As it lightens it wanders about more. A typical 'Fremantle Doctor' will oscillate as little as 5° off the mean, sailing with a total time span of up to 10 minutes. A land breeze or 'Easterly' that is 'light' at around 5 knots may oscillate by as much as 15° or 20° either side of the mean/average over a time span of 3 to 5 minutes.

**Persistent Shifts**

A wind direction that continues to slowly change either to the right or the left e.g.: When first measured the direction is 120° and changes slowly to the right as the day goes on becoming 125°, 130°, 135° etc.

**Oscillating Persistent Shift**

This wind is a complicated combination of the two winds. As well as changing slowly in one direction it also goes left and right in small oscillations on the way.

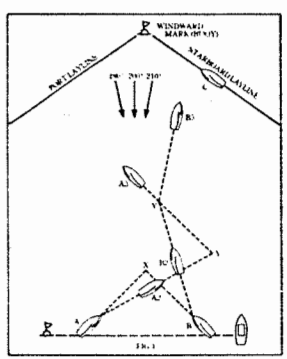
As this breeze is not very common and rather complicated to use tactically, **Arnica's America's Cup Challenge Computer Game** will only use either **Oscillating**, or **Persistent**.

The following diagrams explain in effect of wind shifts on two yachts sailing to 'windward' on the wind ... *leaving*.

same imaginary line perpendicular to the wind. They then are the same distance from a point upwind - the 'windward mark' (buoy). Refer Figure 2.

In the Figure 3 example, both yachts at the start were equal at 200°, the mean wind direction. A and B would intersect at X.

As the wind swings to the right (210°), yacht B is "lifted" closer to the mark. Yacht A is "headed" away from the mark. Clearly yacht B crosses yacht A easily.



The wind then swings to the left (190°) and both yachts tack (Point Y). Again yacht B sails at the better "lifted" angle. Yacht A loses a lot more as she is "headed" again.

The object of both yachts is to sail on the lifted tack.

In practice the wind direction change reaches the most windward yacht (closest to the wind) first.

**Golden Rule "Tack onto a wind shift that takes you on your best angle to the mark (buoy)."**

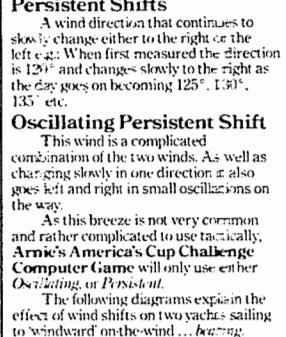
The laylines are the imaginary lines stretching downwind from the buoy at an angle that the yachts can sail 'on the wind' e.g.: Yacht C is on the layline and could sail directly to the mark.

If two yachts are on the same layline to the buoy, then the leading yacht will always be at the buoy first. Both yachts gain or lose in a windshift whether it heads or lifts, e.g.: When only one yacht is on the layline, then the other yacht will always gain whether the wind lifts or heads her. If it lifts she gains distance on the layline yacht. If it heads, the inside yacht can tack and take advantage of a lift on the new tack while the layline yacht still sails the same line.

**Wind Shifts - Downwind**

On the 'reaching' legs of the course (legs 4 and 5), wind shifts do not give a relative advantage to one yacht as long as they both respond to the change in direction of the wind angle and trim sails either *in* or *out* to compensate.

On the 'running' legs (2 and 7) the yachts will most likely 'tack' downwind, i.e. sail at a lesser angle to the wind, then straight down. The speed gain by sailing a slightly tighter angle to the wind can more than compensate for the added distance sailed. (Refer Figure 3) If you deviate way off course, your boat speed will not make up the extra distance you have to cover.



In Figure 2 the wind never changes direction (purely hypothetical, as this never happens). Yachts A and B both sail the same distance to the 'windward mark'.

## Sailing ... what to do

**A** TWELVE metre is primarily driven by a combination of three sails, i.e.: Mainsail, Genoa, Spinnaker.

Figure 1 shows these sails and the angles to the wind at which they are used.

**Wind angles**

The wind angle to the yacht's centreline dictates the type of sail to be used.

At wind angles less than 70° only the Mainsail and a Genoa are carried effectively.

At wind angles greater than 70° the Mainsail and a Spinnaker are used. As the wind strength increases the efficient angle for a Spinnaker increases until in strong winds the Mainsail and Genoa must be used at angles as wide as 95°.

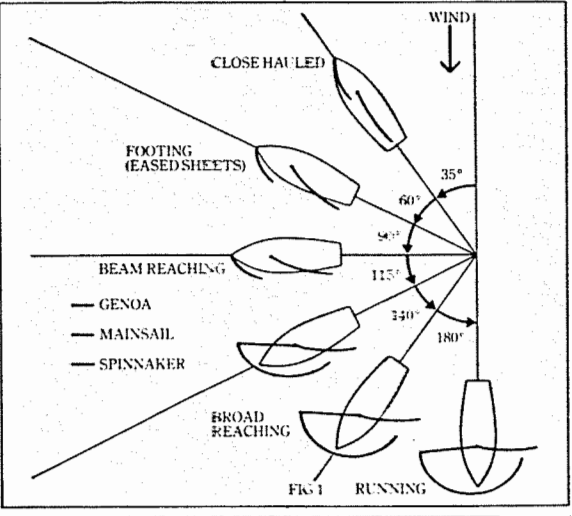
There is a choice of three Genoa and Spinnakers.

The wind strength will affect whether a light Genoa, medium Genoa, or heavy Genoa is used.

The wind strength also affects choice of Spinnakers i.e.: light, medium and heavy.

The following table shows the effective Wind Strength and Wind Angle of the sail combinations.

It is important to learn these as they will play a large part in the yacht's performance on the Match course.



WIND STRENGTH (KNOTS)	WIND ANGLE (DEGREES TO CENTRELINE)		
	26°-30°	70°-110°	100°-250°
0-12	Mainsail Light Genoa	Mainsail Light Spinnaker	Mainsail Light Spinnaker
10-20	Mainsail Medium Genoa	Mainsail Heavy Spinnaker	Mainsail Medium Spinnaker
18-30	Mainsail Heavy Genoa	Mainsail Medium Genoa	Mainsail Heavy Spinnaker

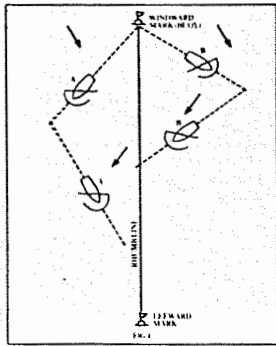
**NOTE:** As the wind nears the top of the range for each sail combination, slow trimming or adjusting of the sails or yacht direction in response to wind angle changes will result in increasing loss of time/energy. No reaction - or very slow reaction - to the strong wind region 20-35 KNOTS may result in loss of control and the greatest loss of time/distance particularly in the lower angles to the wind (26°-30° & 90°-110°).

# Sailing ... what to do (cont.)

The fact that the wind oscillates will mean that there is a definite need to be on the correct 'tack' to take the yacht closer to the mark at a tighter angle 'to the wind'.

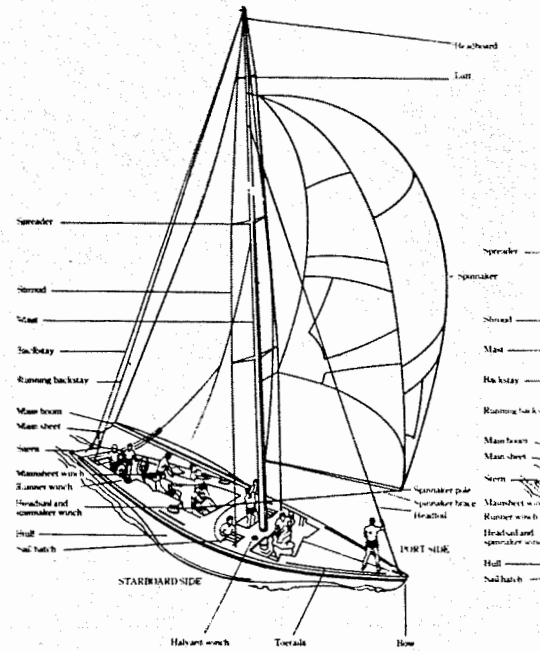
The 'Golden Rule' is the opposite to that when on-the-wind. Downwind we Gybe on the lifts. (Refer Figure 4.)

It can clearly be seen that to sail the same angle to the wind on the opposite Gybe, yacht B had to travel at more acute angles to the actual 'Rhumb' Line, or straight line course to the mark, and in consequence will sail a greater distance to reach the buoy, e.g. Final race September 1983 America's Cup - Australia II defeats Liberty.



## Obstacles

Spectator craft would be the only obstacle likely on an America's Cup course. The wash from these craft could also be detrimental to boat speed, particularly as the yachts progress up the 'windward' leg and out to one side a lot. Near the finish the wash and 'blanketing effect' could also be significant. (Australia II Library 1983)



# Your personal record to the 1987 America's Cup Match The Triumph of

RACE ONE		RACE FOUR		RACE SEVEN	
DAY:	DATE:	DAY:	DATE:	DAY:	DATE:
OFFICIAL START TIME:		OFFICIAL START TIME:		OFFICIAL START TIME:	
AROUND THE COURSE		AROUND THE COURSE		AROUND THE COURSE	
START WON BY:	LEAD:	START WON BY:	LEAD:	START WON BY:	LEAD:
1ST MARK:	LEAD:	1ST MARK:	LEAD:	1ST MARK:	LEAD:
2ND MARK:	LEAD:	2ND MARK:	LEAD:	2ND MARK:	LEAD:
3RD MARK:	LEAD:	3RD MARK:	LEAD:	3RD MARK:	LEAD:
4TH MARK:	LEAD:	4TH MARK:	LEAD:	4TH MARK:	LEAD:
5TH MARK:	LEAD:	5TH MARK:	LEAD:	5TH MARK:	LEAD:
6TH MARK:	LEAD:	6TH MARK:	LEAD:	6TH MARK:	LEAD:
7TH MARK:	LEAD:	7TH MARK:	LEAD:	7TH MARK:	LEAD:
FINISH:	LEAD:	FINISH:	LEAD:	FINISH:	LEAD:
WIND DIRECTION AT THE START:	SPEED:	WIND DIRECTION AT THE START:	SPEED:	WIND DIRECTION AT THE START:	SPEED:
AT THE FINISH:	SPEED:	AT THE FINISH:	SPEED:	AT THE FINISH:	SPEED:
REMARKS:		REMARKS:		REMARKS:	

RACE TWO		RACE FIVE		THE RESULT	
DAY:	DATE:	DAY:	DATE:		
OFFICIAL START TIME:		OFFICIAL START TIME:			
AROUND THE COURSE		AROUND THE COURSE			
START WON BY:	LEAD:	START WON BY:	LEAD:	DEFEATED	
1ST MARK:	LEAD:	1ST MARK:	LEAD:	MATCHES TO	
2ND MARK:	LEAD:	2ND MARK:	LEAD:	FINAL WINNING MARGIN	
3RD MARK:	LEAD:	3RD MARK:	LEAD:	_____ Min _____ Sec	
4TH MARK:	LEAD:	4TH MARK:	LEAD:		
5TH MARK:	LEAD:	5TH MARK:	LEAD:		
6TH MARK:	LEAD:	6TH MARK:	LEAD:		
7TH MARK:	LEAD:	7TH MARK:	LEAD:		
FINISH:	LEAD:	FINISH:	LEAD:		
WIND DIRECTION AT THE START:	SPEED:	WIND DIRECTION AT THE START:	SPEED:		
AT THE FINISH:	SPEED:	AT THE FINISH:	SPEED:		
REMARKS:		REMARKS:			

RACE THREE		RACE SIX	
DAY:	DATE:	DAY:	DATE:
OFFICIAL START TIME:		OFFICIAL START TIME:	
AROUND THE COURSE		AROUND THE COURSE	
START WON BY:	LEAD:	START WON BY:	LEAD:
1ST MARK:	LEAD:	1ST MARK:	LEAD:
2ND MARK:	LEAD:	2ND MARK:	LEAD:
3RD MARK:	LEAD:	3RD MARK:	LEAD:
4TH MARK:	LEAD:	4TH MARK:	LEAD:
5TH MARK:	LEAD:	5TH MARK:	LEAD:
6TH MARK:	LEAD:	6TH MARK:	LEAD:
7TH MARK:	LEAD:	7TH MARK:	LEAD:
FINISH:	LEAD:	FINISH:	LEAD:
WIND DIRECTION AT THE START:	SPEED:	WIND DIRECTION AT THE START:	SPEED:
AT THE FINISH:	SPEED:	AT THE FINISH:	SPEED:
REMARKS:		REMARKS:	



The America's Cup course is over 24.1 nautical miles. Each leg is 3.25 nautical miles. Weather records show that over 90% of the summer afternoon breezes blow from a south westerly direction.

# Arnie's America's Cup

## The Game

Success in sailing is founded on a 'feel for the sea, teamwork, practice and good judgement. Some say luck too, but we think not. We have included all these elements as the essence of success at playing this game.

We hope you have the 'feel for the sea' some would call luck. Teamwork we translate into joystick skill. Pages of the ARMCHAIR GUIDE TO THE AMERICA'S CUP describes a typical 12 metre yacht and its crew. Your joystick becomes your crew. The better a crew works together the better the yacht sails and so, the better you refine your joystick skills the better you and 'your crew' will sail. Practice makes perfect. Good judgement is the challenge that makes people keep striving. Success in 12 metre yachting, and in this game, results from repeated good judgement, learning from one's mistakes and excellent teamwork.

In the ARMCHAIR GUIDE TO THE AMERICA'S CUP we describe the factors affecting the sailing performance (Pages ) and here we describe how you convert your skipper's decisions through your joystick into action.

The OFFICIAL AMERICA'S CUP COMPUTER GAME is a realistic graphic recreation of 12 metre yachts sailing and what will need to be done to win the America's Cup. It is immensely realistic in appearance, strategy, and player skill. You'll really feel like you're out there pitting wits with the best 12 metre yachtsmen. The rules and regulations are those applied to the America's Cup. The ARMCHAIR GUIDE TO THE AMERICA'S CUP specifically details from pages all you will need to know about 12 metre yachts and America's Cup Match racing. The better you apply the theory detailed there the better you'll play the game.

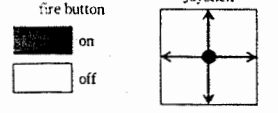
## Play of the Game

You will load the game into your computer as advised in the supplied instructions, with the initial selections made via the Keyboard.

- When the game is loaded, you will select either:
  - SINGLE PLAYER - You're the Challenger, the Computer is the Defender.
  - TWO PLAYERS - Players to decide their choice and identify as either the Challenger or Defender.
  - LEVEL OF PLAY - Your choice of AMATEUR, CLUB RACE or AMERICA'S CUP.

The COMMODORE will then announce the RACE WEATHER CONDITIONS. PRESS the SPACE BAR and you will be asked to CHOOSE YOUR STARTING SAILS.

If you're careful, your opponent will not be aware of your choice until the race starts. SAIL SELECTION is made using the joystick thus:



## TO CHOOSE GENOA or SPINNAKER

- push joystick down then:
  - push joystick up
- press fire button once for light sail twice for mid sail three times for heavy sail
- return the joystick to the centre and press the fire button once.
- the screen will identify this is DO? the top right or left hand corner.

Play begins with the PRE-RACE MANOEUVRES, the START and RACE OVER THE FULL EIGHT LEGS of the course as detailed in the ARMCHAIR GUIDE TO THE AMERICA'S CUP, page , and i game's 'demonstration' mode.

N.B. If no selections are made, the game will automatically switch to 'demonstration' mode and stay there until a key is pressed. See supply instructions. Control of your yacht is by joystick only and you will be kept very busy, so good quality, robust joystick is suggested.

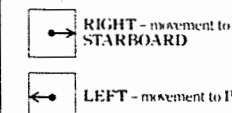
## Helmsman's Mode

In game play mode there are THREE (3) modes you can be in at time:
 

- HELMSMAN'S MODE
- SAILS SELECTION MODE
- WINCHING MODE

Helmsman's mode is the mode to control the yacht's direction and is default mode.

Joystick movement to the RIGHT LEFT without pressing the fire button steers the yacht in the STARBOARD PORT direction respectively.



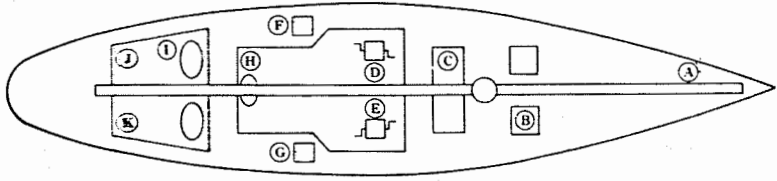
When in split-screen mode (the yachts are too far apart to appear on one screen) pressing the fire button in 'HELMSMAN'S' mode causes you to be asked to CHOOSE YOUR STARTING SAILS.

## Sail Selection Mode

This mode is selected by pushing the joystick forward and pressing the fire button once.

# 12 metre yacht deck features, riggings and crew positions

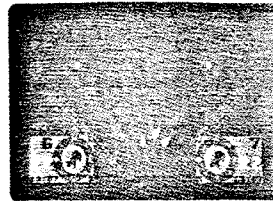
- A Bowman
- B Mast man
- C Hoist man
- D/E Grinders
- F/G Trimmers
- H Mainsail trimmer
- I Navigator
- J Tactician
- K Skipper/Helmsman



# COURSE SCREENS\*

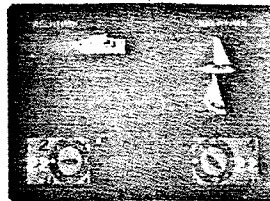
The actual play is represented by FIVE (5) SCREENS.

## The Course Screen



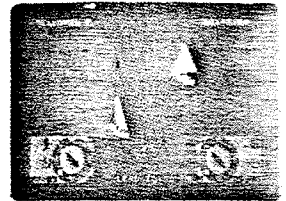
Which from above, identifies the relative position of the yachts on the America's Cup course. During play this screen is automatically called up every minute or so for about four (4) seconds, unless some other action interferes. **NOTE:** Pay particular attention to any CHANGES IN THE WEATHER (WIND SHIFTS).

## The Start Screen



Identifying PRE-RACE MANOEUVRING and the START BOAT. This screen scrolls to represent the "RACE" mode with two (2) yachts sailing around the course.

## The Split Screen

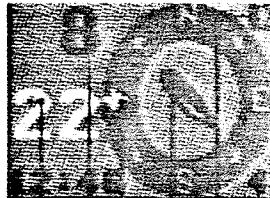


A. Is automatically created if the yachts are too far apart to appear together on the one screen. The DEFENDER is on the LEFT and the CHALLENGER is on the RIGHT.  
B. Each yacht can call up a "mini-course" screen to identify his relative position by pressing the fire button with the joystick centred in "HELMSMAN'S" mode.

## The Buoy Screen During Play



Represents a close view of either or both yachts rounding any "MARKER BUOY". This represents a critical phase of tactical activity with sail changing usually required. This screen takes precedence over all others when a yacht is closely adjacent to any buoy.

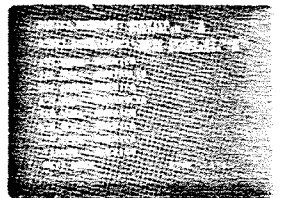


The current race may be aborted at any time by pressing the RETURN key. This will take you to the "RACE RESULTS" screen.

Elapsed Time	Wind Direction	Yacht Direction	Current Leg of Race
00:00	000	000	000

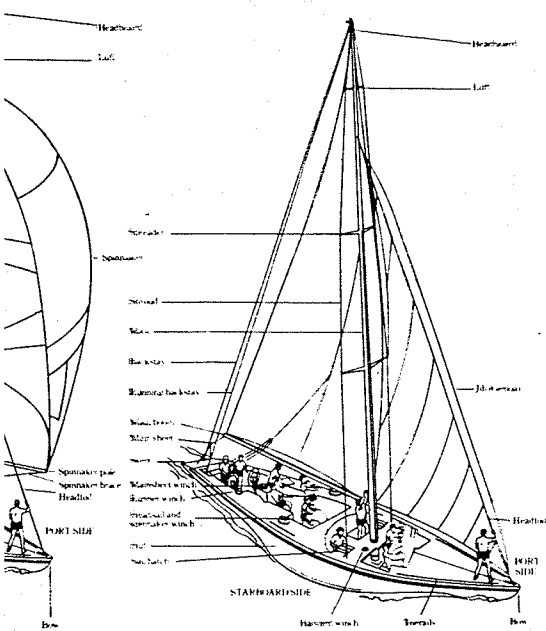
You will have on screen assistance from:  
a) A MARKER ARROW identifying the DIRECTION OF THE NEXT MARKER BUOY you are heading for.  
b) EACH PLAYER has a dial identifying his:  
- wind speed and direction  
- boat speed and direction  
- elapsed time for the race  
- current leg of the race.  
c) "MESSAGES" appear on the screen identifying changes in conditions or sails related to the current race. Concentration is critical, particularly in identifying "wind shifts" or tactical moves by your opponent.

## Race Results



After the race is over, the "RACE RESULTS" will appear. Using the joystick in an "UP/DOWN MOTION" you select your choice, then press the fire button to get:  
1. RACE RESULTS - full results of the last game in the series and the series status. You then decide either 2 or 3.  
2. NEXT RACE - starts the next race in this series.  
3. NEW SERIES - clears out the old series and starts a new series.  
If no action is taken after loading of the game or after selecting 2 or 3, a "DEMONSTRATION" mode will commence and continue until the "SPACE BAR" is pressed.  
(Defaulting to "DEMONSTRATION" mode will allow the starting of a new series.)

\*Pictures are taken from the Commodore version.



## America's Cup Challenge

### CHOSE: JAW or SPINNAKER

1 tick n  
1. push joystick up  
then:

is fire button: once - for light sail  
twice - for medium sail  
three times for heavy sail

turn the joystick to the centre and press the fire button once.

screen will identify this is DONE in top right or left hand corner.

play begins with the PRE-RACE OBSERVES, the START and the GO OVER THE FULL EIGHT (8) % of the course as displayed in the CHAIR GUIDE TO THE AMERICA'S CUP, page 1, and in the demonstration mode.

If no selections are made, the game will automatically switch to demonstration mode and stay there until a key is pressed. See supplied instructions.  
Control of your yacht is by joystick and you will be kept very busy, so a quality joystick is suggested.

## Helmsman's Mode

In game play mode there are THREE (3) modes you can be in at any one time.

### HELMSMAN'S MODE SAILS SELECTION MODE WINCHING MODE

Helmsman's mode is the mode used to control the yacht's direction and is the HELMSMAN'S mode.

Joystick movement to the RIGHT or LEFT without pressing the fire button, will move the yacht in the STARBOARD or PORT direction respectively.

RIGHT - movement to STARBOARD

LEFT - movement to PORT

When in split-screen mode (the yachts are too far apart to appear on one screen) pressing the fire button in "HELMSMAN'S" mode causes your side split-screen to display the "mini-course" screen.

## Joystick Selection Mode

This mode is selected by pushing joystick forward and pressing the fire button once.



Once in this mode, these selections produce the following results:

a) JOYSTICK RIGHT - "BOOM" moves towards centre line

b) JOYSTICK LEFT - "BOOM" moves out from centre line

The "ANGLE OF THE BOOM TO THE WIND" is critical to the speed of the yacht and, with sail choice, represent the major options you have to affect your yacht's performance.

c) JOYSTICK UP - "SELECTS SPINNAKER"

Then, each press of the fire button selects one of the available choices:  
once for light spinnaker  
twice for medium spinnaker  
three times for heavy spinnaker

d) JOYSTICK DOWN - "SELECTS GENOA"

Then, each press of the fire button selects one of the available choices:  
once for light genoa  
twice for medium genoa  
three times for heavy genoa

e) pressing the fire button once with the joystick centred returns you to "HELMSMAN'S" mode.

## Winching Mode

Once new sails have been selected "WINCHING" mode is selected by moving the JOYSTICK DOWN and pressing the fire button ONCE.



You can then WINCH SAIL UP by rotating the joystick:

CLOCKWISE

WINCH SAIL DOWN by rotating the joystick:

ANTI-CLOCKWISE

Winching skill is a combination of speed, judgement and consistent contact with all switches in the joystick. A smooth action produces best results.

Pressing the fire button once with the joystick centred returns you to the "HELMSMAN'S" mode.



## Yachting Rules

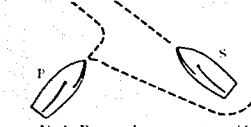
THE following Rules are an abridged version from the International Yacht Racing Union "Blue Book" which the 12 metre race under.

During the America's Cup Computer game any infringement of these rules will be deemed a "Foul" by either the Challenger or Defender and the nature of the "Foul" and the yacht penalised will be indicated on the screen.

The penalty for a "Foul" will be 4 boat lengths. Any Foul during starting manoeuvres and prior to the actual start will be paid after crossing the start line.

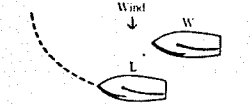
1. A Port-Tack yacht shall keep clear of a Starboard-Tack Yacht (Rule 36)
- 2a. A Windward yacht shall keep clear of a Leeward yacht (Rule 37.1)

### 1. PORT AND STARBOARD



Yacht P must alter course to avoid yacht S either by bearing away behind her or tacking a safe distance away.

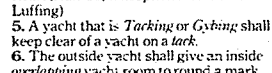
### 2a. WINDWARD & LEEWARD



Yacht W must not sail too close to Yacht L.  
2b. Yacht L may luff, alter course to windward, as sharply as she pleases to stop W from overtaking.

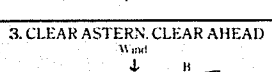
- 2b. A Leeward yacht may Luff as she pleases to hamper Windward yacht (Rule 38.1)
3. A yacht Clear Astern shall keep clear of a yacht Clear Ahead (Rule 37.2)
4. A right of way yacht shall not alter course to prevent the other yacht keeping clear. (Rule 35) (exception is rule 38.1 Luffing)
5. A yacht that is Tacking or Gybing shall keep clear of a yacht on a tack.
6. The outside yacht shall give an inside overlapping yacht room to round a mark.
7. At a starting mark the Leeward yacht does not give room to the Windward Barging yacht.
8. When both yachts Tack or Gybe at the same time, the one on the other's Port or left side, shall keep clear.

3. CLEAR ASTERN, CLEAR AHEAD



Yacht B must keep clear of Yacht A. If Yacht B is overtaking she must attempt to go around yacht A.

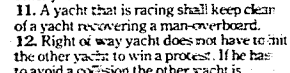
### 6. ROOM TO ROUND MARKS AND OBSTRUCTIONS



Yacht A is overlapping Yacht B. Yacht B must give A room to round.

9. A yacht that touches a mark/buoy must complete the rounding, then re-round the mark without touching it, keeping clear of other yacht.
10. A premature starter must return to the pre-race side of the line and start again. While returning she must keep clear of other yacht.
11. A yacht that is racing shall keep clear of a yacht recovering a man-overboard.
12. Right of way yacht does not have to limit the other yacht to win a protest. If he has to avoid a collision the other yacht is wrong. No attempt to avoid a collision will result in the right of way yacht and the infringer being penalised.

7. BARGING AT THE START



Yacht B is said to be barging Yacht A. Yacht A can maintain a close hauled cover and exclude yacht B who is not entitled to room at a starting mark.



All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

© 1986 Armchair Entertainment Pty Ltd. Manufactured and distributed under licence by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AA.

### LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 DISK: LOAD "A", B, 1 and press RETURN. Game will load automatically.

CASSETTE: Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD DISK: Type "RUN AE" and press RETURN.

CASSETTE: Press CTRL and SMALL ENTER, then press PLAY on the cassette recorder.

# ANTI-RIPD COMBAT SUIT

DIE MITGLIEDER DES ALTES-TEMPATES ZEIGTEN TAL EINE ANTE ZEICHNUNG.

DIESE HEILIGE SCHRIEFTROLLE SCHILBERT DIE ZAUBERKRAFT DER RÜSTUNG.

- 1. AUFLADE-ZELLE.
- 2. IMPLSIONS-MINE.
- 3. SCHWER-KRAFT-VERDRÄNGER

- 4. TEILCHEN-NEGATOR.
- 5. PULSAR-STRAHL.
- 6. STRAHLEN-SCHUTZ-KAMPF-ANZUG.

DU, TAL, MUSST DICH DEN SCHRECKEN DES UNGLÜCKSWALDES MÜTIG ENTGEGENSTELLEN, DIE HEILIGE RÜSTUNG FINDEN, UND SIE DAZU BENUTZEN, DAS MACHTZENTRUM DER TYRANNEN ZU ZERSTÖREN. AUF DIR RUHT ALL UNSERE HOFFNUNG!

PALACE COMICS PRÄSENTIERT

# ANTI-RIPD

# ANTI-RIPD





SOEBEN TRIFFT DIE NACHRICHT VOM VÖLLIGEN ZUSAMMENBRUCH DER ABRÜSTUNGSVERHANDLUNGEN...

ZWISCHEN DEN DELEGATIONEN DES SÜD- UND NORDSEKTORS EINI.

...UND ES WIRD MIT EINEM VÖLLIGEN ABRUCH DER DIPLOMATISCHEN BEZIEHUNGEN GEDROHT.

LANGSAM SIEHT ES BÖSE AUS...

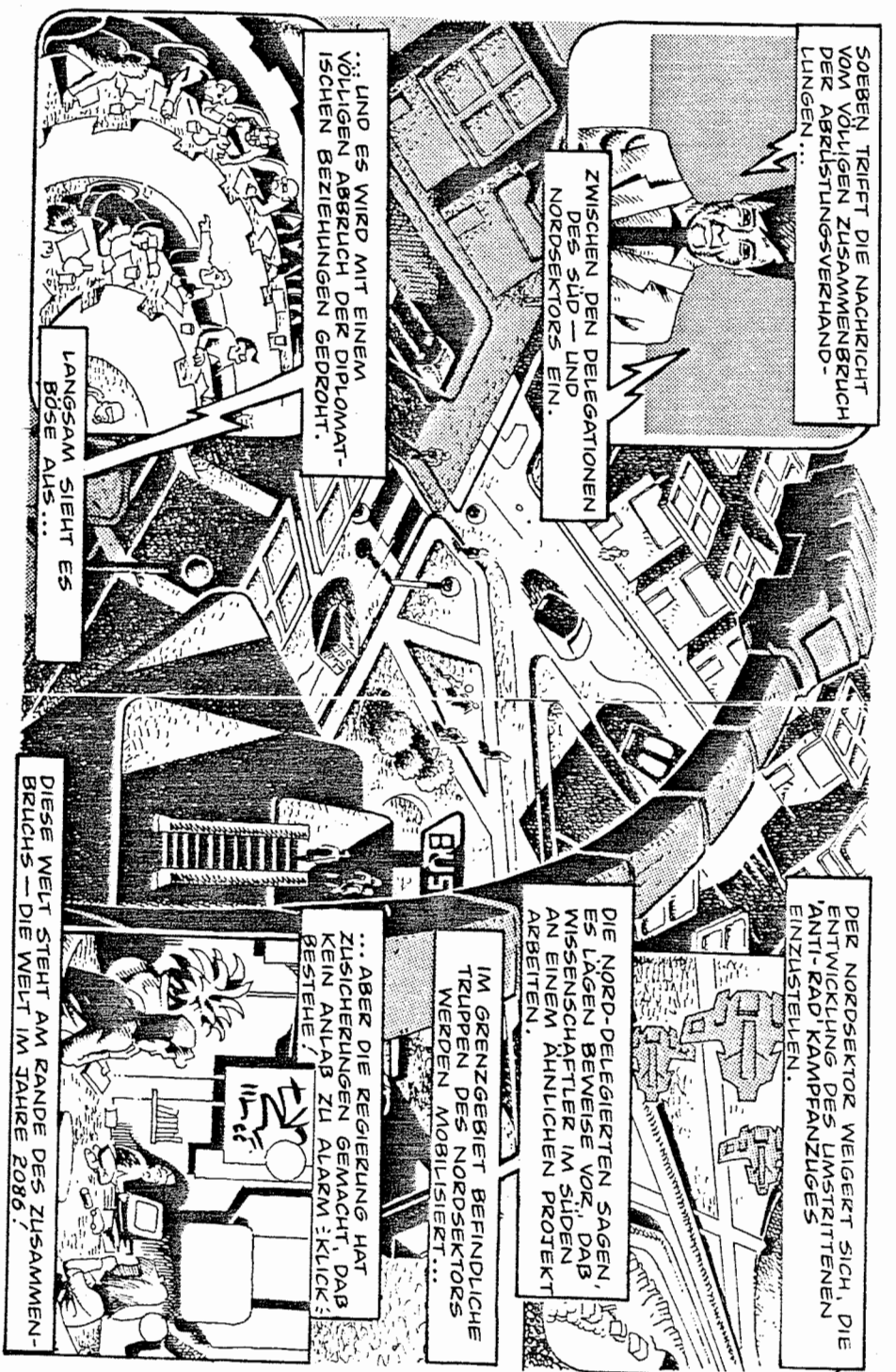
DER NORDSEKTOR WEIGERT SICH, DIE ENTWICKLUNG DES UMSTRITTENEN ANTI-RAD KAMPFANZUGES EINZUSTELLEN.

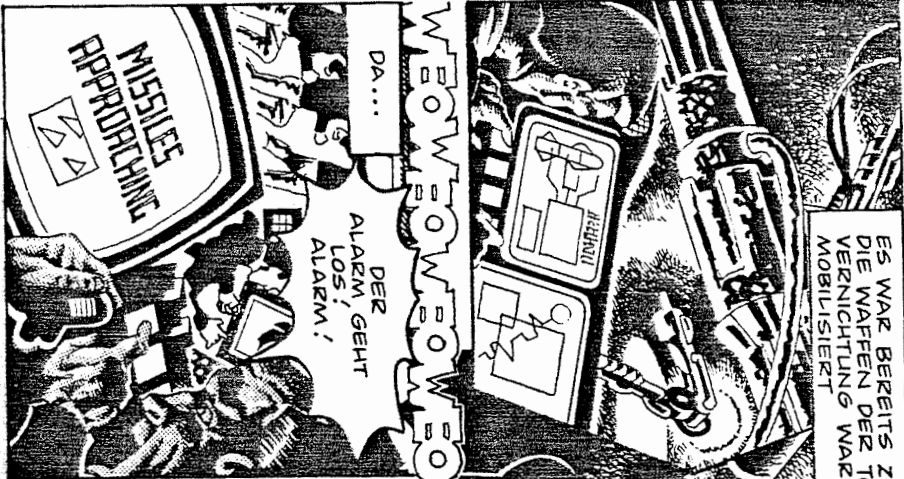
DIE NORD-DELEGIERTEN SAGEN, ES LAGEN BEWEISE VOR, DAB WISSENSCHAFTLER IM SÜDEN AN EINEM ÄHNLICHEN PROJEKT ARBEITEN.

IM GRENZGEBIET BEFINDLICHE TRUPPEN DES NORDSEKTORS WERDEN MOBILISIERT...

... ABER DIE REGIERUNG HAT ZUSICHERUNGEN GEMACHT, DAB KEIN ANLAß ZU ALARM BESTEHE.

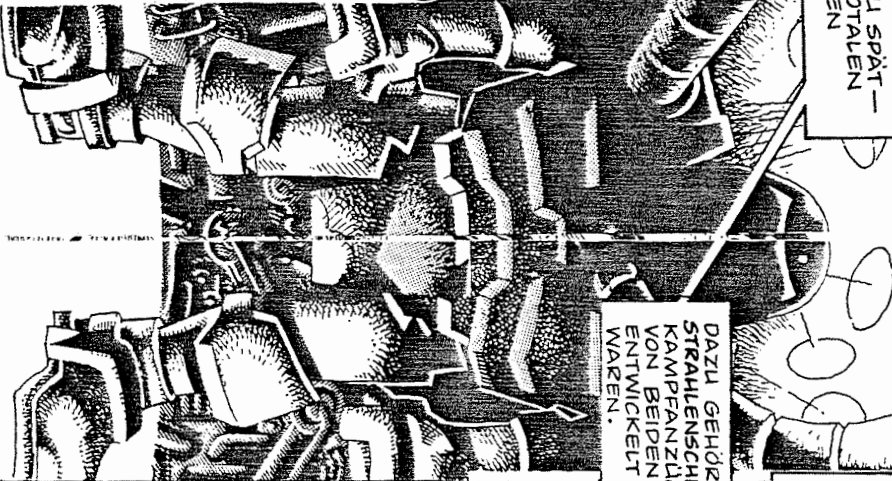
DIESE WELT STEHT AM RANDE DES ZUSAMMENBRUCHS — DIE WELT IM JAHRE 2086.



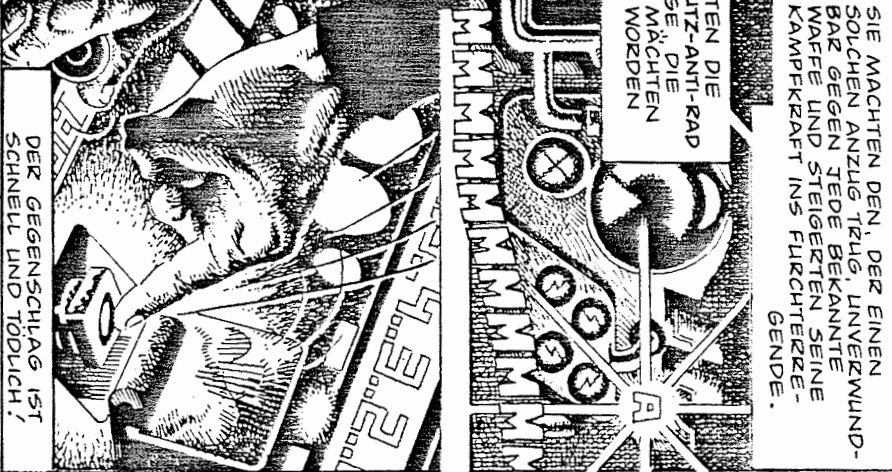


ES WAR BEREITS ZU SPÄT —  
DIE WAFFEN DER TOTALEN  
MORILISIERT

DA...  
DER  
ALARM; GEHT  
LOS; ALARM;  
ALARM!



DAZU GEHÖRTE DIE  
STRAHLENSCHUTZ-ANTI-RAD  
KAMPFANZÜGE, DIE  
VON BEIDEN MÄCHTEN  
ENTWICKELT WORDEN  
WAREN.

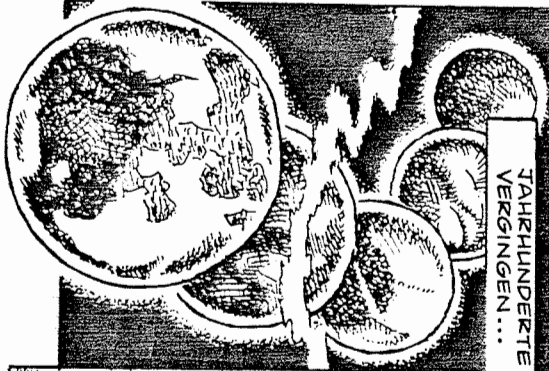


SIE MÄCHTEN DEN, DER EINEN  
SOLCHEN ANZUG TRUG, UNVERWUNDBAR  
GEGEN JEDE BEKANNTE  
WAFFE UND STEIGERTE SEINE  
KAMPFKRAFT INS FÜRCHTERLICHE.  
GENDE.

DER GEGENSCHLAG IST  
SCHNELL UND TÖDLICH!



UND IMMER WEITER  
WILTETE DER KAMPF...



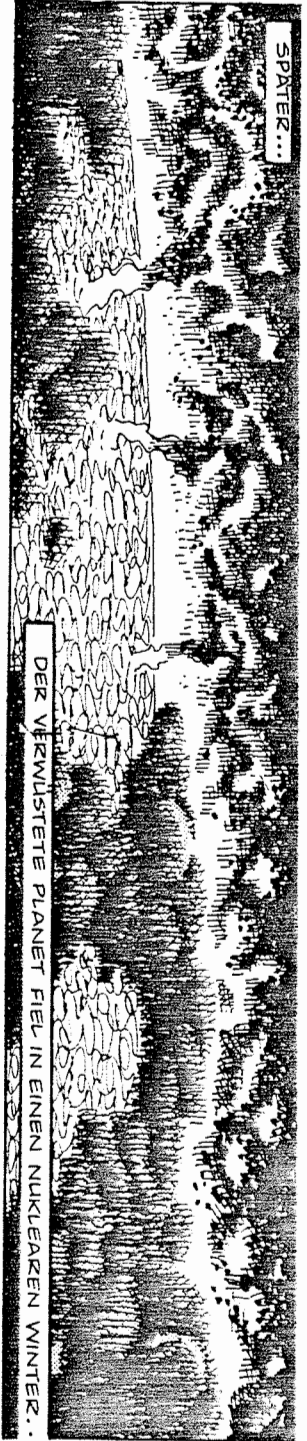
JAHRHUNDERTE  
VERGINGEN...



...UND AUS DEM CHAOS STIEG...



...EINE NEUE RASSE EMPOR...  
STARK...UND KÜHN.

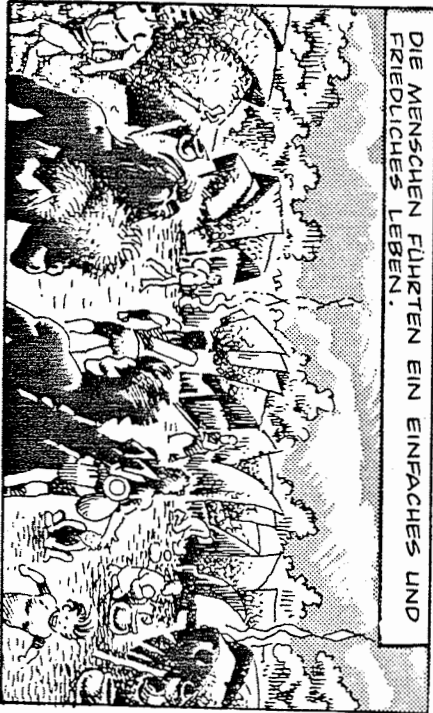


SPÄTER...

DER VERWÜSTETE PLANET FIEL IN EINEN NUKLEAREN WINTER.



DIE MENSCHEN FÜHRTEN EIN EINFACHES UND FRIEDLICHES LEBEN.



NUR SELTEN GEDACHTEN DIE MITGLIEDER DES ÄLTESTENRATES DER DUNKLEN ERINNERUNGEN DER VERGANGENHEIT.



ABERGLAUBE UMRANKTE EINEN DUNKLEN VULKAN, DER SICH ÜBER DEN HALB VERSCHULTETEN RESTEN EINER ALTEN STADT ERHOB.



ABER... EINES TAGES... AUS HEITEREM HIMMEL...EINE INVASIONSTREITMACHT AUS EINER ANDEREN WELT!



ENTSETZT UND VERSTÖRT RANNTEN DIE DORFBEWÖHNER IN ALLE RICHTUNGEN.



DER ANGRIFF KAM RASCH,  
UND ER WAR HART!

IHRE WAFFEN WAREN HOCHENT-  
WICKELT, UND SIE ZEIGTEN  
KEIN ERBARMEN.

TEDOCH, TAPFERKEIT ALLEIN  
REICHTE NICHT AUS.

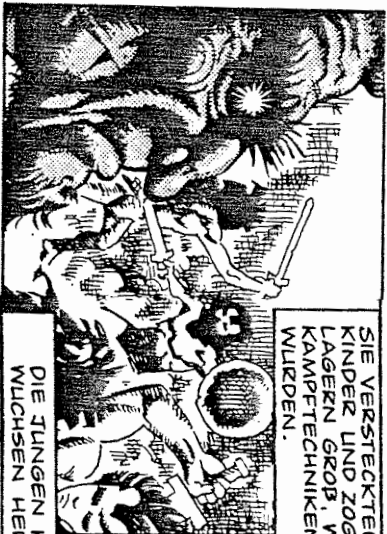
DIE MENSCHEN WAREN ERSCHÜTTERT  
ÜBER SOVIEL GRAUSAMES BLUTVER-  
LEISTEN, ABER SIE  
LEISTEN WIDERSTAND...

DIE ZUM SCHLUß ÜBRIGE-  
BLIEBENEN MÄNNER WURDEN  
IN DIE BERGWERKE DES  
PLANETEN GESCHICKT, WO SIE  
DIE WERTVOLLEN METALLE  
ABBAUTEN...

... WÄHREND DIE TYRANNEN  
VON IHRER FESTE TIEF IM  
INNERN DES VULKANS  
AUS HERRSCHTEN.

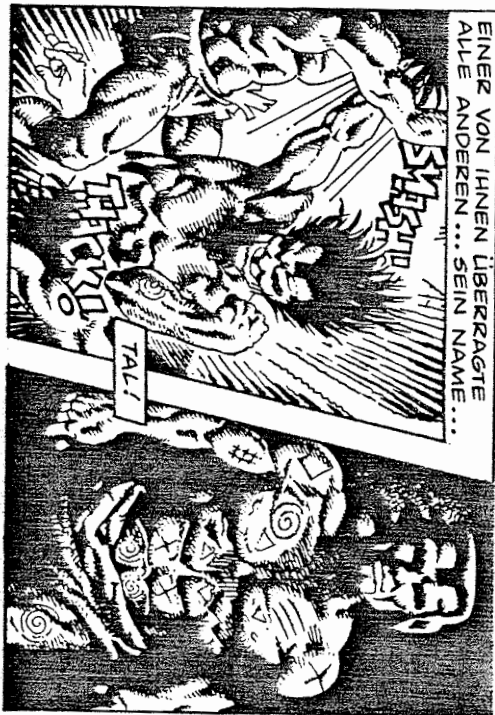


DIE MITGLIEDER DES ALTES-  
TENARATES PLANEN DEN  
STURZ DER UNTERDRÜCKER.



SIE VERSTECKTEN DIE NEUGEBORENEN  
KINDER UND ZOGEN SIE IN GEHEIMEN  
LAGERN GROP, WO IHNEN DIE ALTEN  
KAMPFTECHNIKEN BEIGEBRACHT  
WURDEN.

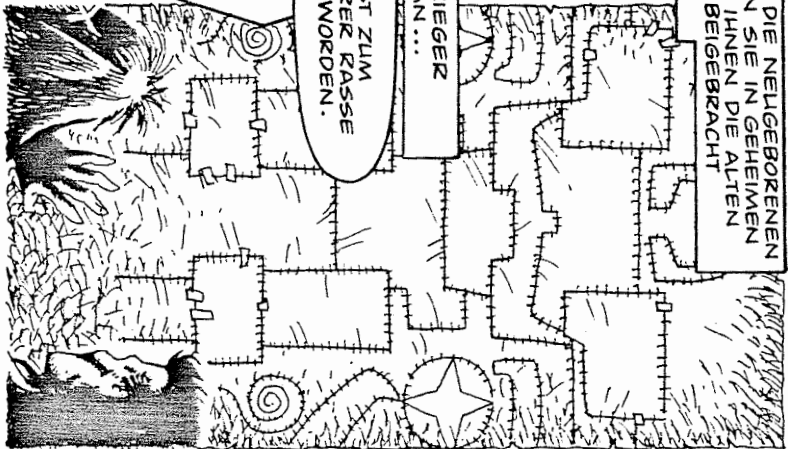
DIE JUNGEN KRIEGER  
WUCHSEN HERAN ...



EINER VON IHNEN ÜBERTRAGTE  
ALLE ANDEREN ... SEIN NAME ...



TAL ! DU BIST ZUM  
REITZER UNSERER RASSE  
AUSERWÄHLT WORDEN.



"DU HAST DIE LEGENDE VON DER  
HEILIGEN RÜSTUNG GEHÖRT.  
JETZT IST DIE ZEIT GEKOMMEN,  
DIE RÜSTUNG AUS DEM REICH  
DER TOTEN ZURÜCKZUHOLEN."

## ARKANOID

Programcode 1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausleihen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Arkanoïd kann an den Amstrad CPC 64, 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.

## DAS SPIEL

Die Ära und Zeit dieser Geschichte sind unbekannt. Nachdem das Mutterschiff "Arkanoïd" zerstört wurde, entkam das Raumschiff "Vaus", nur um in der Leere gelingen zu werden. ... Du steuerst die Vaus und mußt 32 Stufen durchdringen und danach den "Dimensions" verändern. Konfrontiert mit dem "Dimension" und die Zeit zurückzudrehen und die "Arkanoïd" wieder auflaufen zu lassen. Verzweifelte Aktionen und ein haargenaues Timing ergeben zusammen ein fesselndes Spiel.

## LADEN

### PC 464

Bege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenaufwerk angeschlossen ist, tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste.

Das Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst)

### PC 664 und 6128

Schließe einen geeigneten Kassettenspeicher an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für den Speicher beschrieben ist. Jede die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

## ARKANOID

on programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software (1984) Limited, tous droits réservés dans le monde entier. Arkanoïd passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 64, 664 et 6128.

## LE JEU

Le jeu se situe dans une ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoïd" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus", réussit à échapper à catastrophe, mais il est devenu prisonnier du vide... Vous êtes aux commandes du "Vaus": il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Cher" et de "Dimension". Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter "Arkanoïd". Ce jeu se caractérise par un rythme étonnant et un rythme époustouflant: il captivera et enchantera le joueur.

## CHARGEMENT

### PC 464

Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez RUN" et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" puis appuyez sur la touche ENTER. (On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

### PC 664 ET 6128

onnectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Tapez ensuite RUN" puis appuyez sur la touche ENTER et suivez les instructions telles qu'elles

**MERKE:** Wegen der umfangreichen Daten in der letzten Stufe des Spiels muß diese separat geladen werden. (Dieser Prozeß) ist automatisch, ausser wenn 128K Maschinen von einer Kassette geladen werden — in diesem Fall folge den Bildschirm-Anweisungen). Wenn Du die letzte Stufe fertigspielen kannst, oder alle Deine Leben verliert, mußt Du für das nächste Spiel von neuem laden.

## STEUERUNGEN

Das Spiel wird durch Tastatur oder Joystick wie folgt gesteuert.

### TASTATUR

X — Rechts  
Z — Links  
P — Pause  
LEERTASTE — FEUER  
ESCAPE — ZURÜCK ZUM ANFANG

### JOYSTICK

LINKS ← RECHTS  
FIRE — FEUER

## SO WIRD GESPIELT

Du steuerst die Vaus, die Du nach rechts und links bewegen kannst. Mit Deiner Geschwindigkeit lenkst Du einen Energiestrahl um, der nach und nach die Wände vor Dir aufbrechen wird. Einige farbige Bausteine müssen mehrmals getroffen werden, und andere sind überhaupt unzerstörbar. Außerirdische Lebewesen überfallen Dich von Zeit zu Zeit, um Dich zu behindern, aber Sie werden durch Kontakt mit dem Energiestrahle oder der Vaus eliminiert.

Bei Deinem Einsatz helfen Dir unter bestimmten Bausteinen versteckte Energiekapseln. Wenn der Stein zerstört wird, werden ihre Kräfte frei. Jede hat eine andere Kraft, die mit einem auf der

Seite aufgemalten Buchstaben gekennzeichnet ist. Es gibt die Folgenden:  
S — Verlangsam den Energiestrahle, damit Du ihn besser platzieren kannst.  
C — Erlaubt Dir, den Strahl zu fassen, in die gewünschte Position zu bringen und dann abzuschließen.

E — Vergrößert die Vaus und gibt Dir damit bessere Aussichten, den Strahl abzulenken.  
D — Zerreißt den Strahl in drei verschiedene Teile, wodurch Du den dreifachen Effekt erreichen kannst.

L — Bewirkt Deine Vaus mit einem Laser, womit Du auf Bausteine und Außerirdische schießen kannst.  
B — Bricht einen Teil der Wand auf, damit die Vaus einen zweiten Fluchtweg zur nächsten erhält.  
P — Gibst Dir ein extra Leben.

## STATUS UND PUNKTEGEWINN

Auf dem Bildschirm erscheinen die laufende Punktzahl, die Höchstpunktzahl, die Anzahl verbleibender Leben und die erreichte Stufe. Es gibt zwischen 50 und 120 Punkte für das Herunterschlagen von Bausteinen, je nach der Farbe. Einsammeln einer Kapsel gibt 1000, und Treffen eines Außerirdischen 100 Punkte. \*P-Kapseln gibt es extra Leben.

## SPIELTIPS

\* Die Zerreiß-Kapsel ist sehr wirksam, wenn Dein Strahl entweder hinter oder in einer W. gefangen ist.

\* Der Laser ist am wirksamsten gegen Bausteine, die mehrere Treffer benötigen.

\* Wenn Du den Strahl nur gerade mit der äußersten Kante der Vaus ablenkst, erhältst Du viel spitzeren Winkel. — sehr praktisch wenn Du in der Enge manövriert.

## VIEL GLÜCK

apparaissent sur l'écran.

**ATTENTION:** Vue la quantité de données du dernier niveau du jeu, le chargement de celui-ci doit se faire séparément. Ce processus est automatique sauf si les appareils 128K sont chargés à partir d'une cassette. Suivez dans ce cas les instructions affichées à l'écran. Si vous réussissez à terminer le dernier niveau ou si vous avez perdu toutes vos vies dans cette entreprise, vous devrez recharger le jeu pour jouer de nouveau.

## COMMANDES

Le jeu se joue avec un levier ou un clavier comme suit:

### CLAVIER

X — DROITE  
Z — GAUCHE  
P — PAUSE  
BARRE D'ESPACEMENT — Retour au début  
ESC

### LEVIER

GAUCHE ← DROITE  
FEU — FEU

## COMMENT JOUER

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui détruira progressivement les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont totalement indestructibles. Des formes de vie inconnues descendront au hasard pour vous gêner mais elles seront éliminées quand elles entreront en contact avec l'éclair d'énergie ou le Vaus. Vous êtes aidé dans votre entreprise par des capsules d'énergie qui sont cachées sous certaines briques et libérées quand vous détruisez celles-ci. Chaque capsule a un pouvoir différent et celui-ci est indiqué par une lettre peinte sur le côté, selon la liste suivante:

S — Ralentit l'énergie de l'éclair, rend son positionnement plus aisé

C — Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position désirée et de tirer

E — Agrandit le vaisseau Vaus, ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair

D — Divise l'éclair en trois composants séparés vous permettant ainsi d'obtenir trois fois l'effet.

L — Arme votre Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les formes étranges

B — Brise une partie du mur ouvrant à votre vaisseau Vaus une autre voie de fuite qui lui permettra de se glisser au niveau suivant.

P — Vous accorde une vie supplémentaire.

**STATUT ET SCORE**  
Le score affiché à l'écran indique le score du moment, le score le plus élevé, le nombre de restantes et le niveau atteint.

Si vous brisez une brique, vous obtenez suivant sa couleur, entre 50 et 100 points. 1000 points sont accordés quand vous ramassez une capsule et 100 points quand vous touchez une forme étrange. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous ramassez des capsules.

## CONSEILS UTILES

\* La capsule de rupture vous sera d'un très grand secours si votre éclair est coincé derrière un ou enroulé par celui-ci.

\* Le laser se révèle très utile pour briser les briques qui doivent être frappées à plusieurs reprises.

\* Si vous utilisez le bord le plus aigu de votre Vaus pour réfléchir l'éclair, vous obtenez l'angle de manoeuvre beaucoup plus aigu qui sera très utile pour atteindre les endroits difficiles.

## BONNE CHANCE



## ARKANOID "Die Rache an Doh"

Das riesige außerirdische Raumschiff ZARG ist in unser Universum eingedrungen. Wie man weiß befindet sich an Bord des Raumschiffs die den Weltraum kontrollierende Streitkraft DOH, von der man fälschlicher Weise annahm, daß sie in einem vor vierzigtausend Jahren tosenden Weltraumkrieg ausgeschaltet worden sei. In der seither verstrichenen Zeit hat sich Doh einem noch gewaltigeren Gegner gewandt und bedroht nun unser Universum. Nur Du allein kannst uns jetzt noch unter Einsatz all Deiner Fähigkeiten und mit einem sekundengenauen Timing vor dem Übergang retten.

Bekämpfe Doh mit dem neuen Raumschiff VAUS II und bete darum, daß das Glück auf Deiner Seite steht.

Noch mehr Spielvergnügen und Spielspannung als bei ARKANOID. "Die Rache an Doh" ist mit den vielen Extraspieleffekten von Vaus, einer geheimen außerirdischen Sondermacht und vielen weiteren Verbesserungen das aufregendste Reaktionsspiel seit ARKANOID. Es wird Dir kaum möglich sein, mit diesem fesselnden Spiel aufzuhören.

## LADEN

### CPC 464

Die zurückgespulte Cassette in das Cassettenteil einlegen. RUN eintippen und dann die ENTER-Taste drücken. Den Anleitungen, die auf dem Bildschirm erscheinen, folgen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, TAPE eintippen und danach die ENTER-Taste drücken. Anschließend RUN eintippen und die ENTER-Taste drücken.

(Das Zeichen erhält man, indem man die SHIFT-Taste heruntergedrückt -Taste drückt.)

### CPC 664 und 6128

Einen geeigneten Cassettrekorder anschließen und darauf achten, daß die richtigen Kabel entsprechend den Ausführungen im Benutzerhandbuch angeschlossen sind.

## STEUERUNGEN

Das Spiel kann mittels Joystick oder der Tastatur gesteuert werden.

## JOYSTICK

LINKS ← FIRE → RECHTS

## TASTATUR

RECHTS X ODER >  
LINKS Z ODER <  
FIRE - LEERTASTE

## STATUS UND PUNKTGEWINN

Auf dem Bildschirm wird der aktuelle Punktestand, der Rekordpunktestand, die Anzahl der verbleibenden Leben und die erzielte Spielebene angezeigt.

Für die Zerstörung eines Steins gibt es je nach seiner Farbe zwischen 50 und 100 Punkte. Wenn Du ein außerirdisches Wesen ausschaltest, bekommst Du 100 Punkte, liest Du eine Kapsel auf, erhältst Du 1000 Punkte. Bei einem Punktestand von 50.000 sowie beim Auflesen einer P-Kapsel gibst es ein Extraleben.

## SPIELVERLAUF

Du steuerst das Raumschiff Vaus, das von links nach rechts bewegt werden kann. Durch Deine Geschicklichkeit mußt Du versuchen mit Vaus einen Energiestrahl abzuleiten, der durch die Ableitung auf die Steine nach und nach die Mauern niederreißt, die Dich umgeben. Hierbei müssen einige Steine mit einer bestimmten Farbe öfter als einmal getroffen werden, einige andere Steine sind völlig unverwundlich. Außerirdische Lebewesen werden zitelos und willkürlich hinabgeleitet und versuchen Dich bei Deinem Vorgehen zu behindern. Diese Lebewesen können jedoch ausgeschaltet werden, indem sie entweder mit Vaus oder mit dem Energiestrahle in Berührung kommen.

## BESONDERE KRÄFTE

Unter bestimmten Steinen sind Energiekapseln versteckt, die Dir bei Deinen Anstrengungen zu Hilfe kommen. Sobald Du einen dieser Steine zerstört hast, wird die

Energiekapsel freigegeben. Die Kapseln besitzen unterschiedliche Kräfte, die durch einen Buchstaben auf der Seite der Kapsel angezeigt werden. Folgende Buchstaben kennzeichnen folgende Kräfte:

- B** - Ermöglicht Vaus, Seitenmauern zu durchbrechen und dadurch einen alternativen Fluchweg zur nächsten Ebene einzuschlagen.
- C** - Befähigt Dich, den Energiestrahle einzufangen, in die gewünschte Position zu bringen und dann das Feuer zu eröffnen.
- D** - Zerlegt den Strahl in 5 Einzelstrahlen mit einer dementsprechend 5 mal höheren Zerstörungskraft.
- E** - Vergrößert die Ausmaße von Vaus und erhöht so Deine Chancen, den Energiestrahle abzuleiten.
- G** - Läßt ein Gespenstwesen erscheinen, das hinter Vaus entlangschwimmt und den Energiestrahle ableiten kann.
- L** - Bewahrt Vaus mit einem Laser, mit dem das Raumschiff durch Steine und außerirdische Lebewesen hindurchschießen kann.
- N** - Zerlegt den Strahl in 3 Einzelstrahlen, die sich regenerieren, sobald alle der Strahlen verloren gegangen sind.
- P** - Gibt Dir ein Extraleben.
- R** - Verringert die Größe von Vaus und erschwert so die Ableitung des Energiestrahls.
- S** - Verringert die Geschwindigkeit des Energiestrahls und erleichtert so die Ableitung.
- T** - Ein zweites Raumschiff, das identisch mit Vaus ist, erscheint auf dem Bildschirm und erhöht Dein Leistungsvermögen um das Zweifache.

**SONDERKAPSEL** - Verleiht Vaus willkürlich wechselnde Sonderkräfte.

## TIPS UND SPIELHINWEISE

- ★ Kapsel D ist von großem Nutzen, wenn der Energiestrahle hinter einer Wand eingeschlossen ist.
- ★ Der Laser ist v.a. für die Steine geeignet, die zur Zerstörung mehrmals getroffen werden müssen.
- ★ Mit Hilfe der äußeren Kante des Raumschiffs Vaus läßt sich der Energiestrahle in einem extrem spitzen Winkel ableiten. Dies ist besonders nützlich, wenn Du auf einem begrenzten Raum manövrieren mußt.

**VIEL ERFOLG!**

## ARKANOID "Die Rache an Doh"

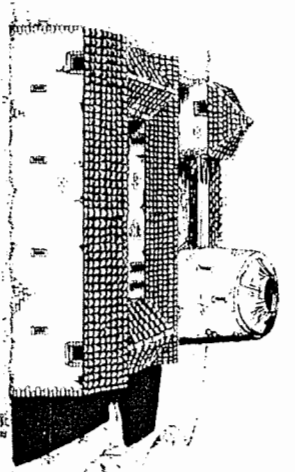
Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Imagine Software und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Imagine Software in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

## HERSTELLER

Programmierung: James Higgins  
Graphic: Ivan Horn  
Musik und Soundeffekte: Gary Biasillo  
Lizenz: (C) Palto Corp. 1986  
Programmierung für Amstrad: Imagine Software.  
Export außerhalb Europas untersagt.  
Produktion: D.C. Ward  
c 1988 Imagine Software

e. Appuyer  
is la touche **PLAY**.  
tionnellement.  
l'apprez **RETURN**.  
tionnellement

uche **PLAY** au  
r et démarer



**Disquette**  
Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **RUN**  
**DISK**, et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et  
démarrer automatiquement.

**Atari ST**  
Introduire la disquette dans le chargeur, allumer l'ordinateur. Le  
jeu va se charger et démarrer automatiquement.

**Spectrum 128K/+2**  
Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

**Spectrum +3**  
**Diskette**  
Den **DISKETTENLADER** in der üblichen Weise benutzen.

**Schneider**  
**Kassette**  
Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die  
kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des  
Kassetengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der  
Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des  
Programms.

**Diskette**  
Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen.  
**RUN** / **DISK** / eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein  
automatisches Laden und Starten des Programms.

**Atari ST**  
Diskette in den Diskettenlader einlegen und dem Computer  
einschalten. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten  
des Programms.

### **Spielinhalt und Anleitung**

Schauen Sie durch den dunklen Spiegel der Zeiten in das Land  
Albion, zurück in die Zeit, als die Adler Albion verließen und das  
Land der Verwüstung durch die Sachsen preisgegeben war –  
eine Zeit voller blutiger Kriege und magischer Zauberkräfte.

Sie sind **ARTURA**, Sohn des **PENDRAGON**. Unter Ihrer Führung  
als **ARD-RICH** sollen die zersplitterten Königreiche Albions  
wieder vereinigt werden, um der unerbittlichen Woge von  
eindringenden Eroberern Einhalt zu gebieten. Um dies zu  
erreichen, müssen Sie die heiligen Schätze (**SACRED**  
**TREASURES**) Albions wiederfinden, die zur Zeit der Ankunft  
der Adler an einen geheimen Ort gebracht worden waren. Diesen  
Ort kennt nur **MERDYN**, aber er ist verschwunden! Als einziger  
Hinweis bleibt Ihnen, daß **NIMUE**, Merdysn's Gesellin, von  
**MORGAUSE**, Ihrer bösen Stiefschwester, entführt worden ist.  
Sie müssen sie finden und aus der Gefangenschaft befrei-

en. Appuyer  
is la touche **PLAY**.  
tionnellement.  
l'apprez **RETURN**.  
tionnellement

Touches par défaut du clavier sont les mêmes que pour le  
Spectrum.  
**Commodore 64/128**  
Manche à balai – Port 2.  
Les touches par défaut du clavier sont les mêmes que pour le  
Spectrum.

### **Atari ST**

Manche à balai – Port 2  
Touches par défaut du clavier:  
Gauche – O; Droite – P; Haut – Touche de **SERVICE**;  
Bas – Touch de majuscules **GAUCHE**;  
Tir – **BARRE D'ESPACEMENT**; Mode Rune – R;  
Interrupteur de musique – F1.

**NOTE:** La touche **R** sert à entrer et sortir du Mode Rune. Vous  
pouvez aussi vous en servir comme touche de Pause dans la  
mesure où elle interrompt le jeu.

**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.  
© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou vente ou tout prêt par  
des moyens quelconques sont strictement interdits.

### **Amstrad CPC 464/664/6128**

Joystick und Tastatur können gleichzeitig bedient werden;  
Tastenfunktionen siehe Spectrum.

### **Commodore 64/128**

Joystick – Anschluß 2.  
Tastenfunktion entspricht Spectrum.

### **Atari ST**

Joystick – Anschluß 2.

Tastenfunktionen:  
Links – O; Rechts – P; Oben **CONTROL**-Taste,  
Unten – **LINKE SHIFT**-Taste; Feuer – **LEERTASTE**;  
Runenmodus – R; Musiktaste – F1.

**ZU BEACHTEN:** Die **R**-Taste dient dem Ein- oder Abschalten  
des Runenmodus; kann jedoch auch zur Spielunterbrechung als  
Pausentaste verwendet werden.

# ARTURA

LOAD "" 8,1  
ein automatisches

PLAY-Taste des  
n automatisches

### **Spielanleitung**

#### **Spectrum 48K/128K/+2/+3**

Gewünschtes Icon für folgende Funktionen wählen: Tastatur;  
Kempston Joystick; Cursor Joystick; Interface II.

Tastenfunktionen:

Links – O; Rechts – A; Oben – O; Unten – P; Feuer – **LEERTASTE**;  
Runenmodus – R; Stop – G und H.



**GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED**  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.  
© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unrechtmäßiges Kopieren, Ausleihen oder  
Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

## ASTRO PLUMBER

You are the maintenance man just arrived from Earth. Your task is to repair the leaking air pipes in caverns under the Moon's surface, which supply the scientists of COLONY 11, a research station.

There are inhabitants of the underground caverns which are indestructible, so must be avoided.

To help you avoid them you are wearing a jet-pack, enabling you to fly over them, but watch your fuel supply.

Press the RETURN key to take off and again to land. You can't use the jet-pack on the surface.

To repair the pipes, you are carrying a plasma laser which when fired underneath the pipe engulfs the leak and seals it. This also drains your fuel supply so use with care.

If you leave a screen without repairing all the leaks, on returning to that screen all the leaks will appear again.

The air tanks on the Moon's surface can be used to replenish your air supply, by plugging in to them. Your air indicator will show how much air you have. CAUTION - DO NOT OVER-FILL!

The game ends if you run out of air, fuel or lives. With every screen you complete an extra life is gained. You lose a life if you come into contact with any inhabitant, so be warned.

On certain screens there are transport pads, you stand on the pad and press SPACE you will then be transported to the transporter directly above or below you.

When the pressure indicator is full then that round is completed. A bonus will be added to your score, the next round then increases speed making it harder to complete. GOOD LUCK!

### CONTROL KEYS

]	=	UP
Z	=	LEFT
SHIFT	=	FIRE
COPY	=	FREEZE
\	=	DOWN
X	=	RIGHT
RETURN	=	JET-PACK
DELETE	=	UNFREEZE
SPACE BAR	=	TRANSPORT

### Astro Attack

Ihr Raumschiff wird plötzlich von einer radioaktiven Wolke verschlungen und in eine andere Zeitzone transportiert. Sie finden sich im Lager der Rigioniten wieder, einer Rasse, die das gefangene Raumschiff zum eigenen Vergnügen zerstört. Glücklicherweise sind Sie jedoch mit dem allermodernsten Photonenwerfer bewaffnet, der Ihnen hilft, zu überleben, auch wenn die Angriffe immer zahlreicher und gefährlicher werden. Um eine Angriffswelle abzuwehren, müssen alle feindlichen Raumschiffe mit dem Photonenwerfer zerstört werden, ehe die Zeit verrinnt und die Rigioniten ihre tödlichste Waffe, den „Matter Zapper“, aktivieren, der Ihren Kämpfer sofort zerstört. Außerdem müssen Sie den tödlichen Kraftfeldern und dem Feuer der Fremden ausweichen, um Ihre drei wertvollen Leben zu erhalten. Für schnelle Aktionen gibt es großzügige Boni, und wenn 10 000 Punkte erreicht sind, gibt es ein zusätzliches Leben. Bonuspunkte können auch durch das Sammeln der kreisenden Satelliten gewonnen werden, die in unterschiedlichen Zeitabständen auftauchen. Das Spiel hat verschiedene Ebenen von steigendem Schwierigkeitsgrad.

*Astro Attack*