

# THE GAME

**MAY 18th 3159: SYNOPSIS REPORT 1**  
 Station D1 is located on Gwynedd, sector five, and is normally an unimportant station. However, five days ago a strange occurrence took place there. At approx 12:35 AM EST, an accident happened in the centre of the civilian station, demolishing the antenna array in the process. A technician who was servicing them found a small, rectangular object, about the size of a matchbox, lying on the floor. The object, now referred to as 'the artifact', does not register on gravity detectors or x-ray beams of any kind. It has apparently zero mass, although high frequency scans have plotted some kind of energy being generated within the artifact in enormous quantities somewhere within it, although this is uneven, anti-matter is present in significant quantities somewhere within it.

The effect of the anti-matter is to cancel the otherwise large mass of the artifact, relative to the mass of the station. The artifact is uncertain what dimensional distortions are being caused by the presence of the object. It is uncertain what dimensional distortions are being caused by the presence of the object. It is uncertain what dimensional distortions are being caused by the presence of the object. It is uncertain what dimensional distortions are being caused by the presence of the object.

Following all about surveillance of the artifact, it has been discovered that the missing technician, Edward, is actually alive somewhere within the interior. It further appears that Edward is not, apparently, in our universe other than as a part of some kind which we cannot understand. Edward informed the base that if he falls the test, the port will be closed and our universe - a black hole.

The withdrawal of the energy field supporting the artifact causes matter in the vicinity to be pulled into the artifact. This has resulted in the artifact being pulled into the base. The artifact will become large enough, it is calculated, to begin to pull in the base itself. It is perhaps relevant that from these events will arise a course ending with the entire system being destroyed.

As we are unable to communicate any further with either Edward or the artifact, we cannot know whether the creators are aware of the potential damage their experiment will cause. It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

**MAY 20th 3159: SYNOPSIS REPORT 2**  
 Following all about surveillance of the artifact, it has been discovered that the missing technician, Edward, is actually alive somewhere within the interior. It further appears that Edward is not, apparently, in our universe other than as a part of some kind which we cannot understand. Edward informed the base that if he falls the test, the port will be closed and our universe - a black hole.

The withdrawal of the energy field supporting the artifact causes matter in the vicinity to be pulled into the artifact. This has resulted in the artifact being pulled into the base. The artifact will become large enough, it is calculated, to begin to pull in the base itself. It is perhaps relevant that from these events will arise a course ending with the entire system being destroyed.

As we are unable to communicate any further with either Edward or the artifact, we cannot know whether the creators are aware of the potential damage their experiment will cause. It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

**SYNOPSIS REPORT 3: FROM THE ARTIFACT TO TECHNICIAN EDWARD**  
 The artifact is a small, rectangular object, about the size of a matchbox, lying on the floor. The object, now referred to as 'the artifact', does not register on gravity detectors or x-ray beams of any kind. It has apparently zero mass, although high frequency scans have plotted some kind of energy being generated within the artifact in enormous quantities somewhere within it, although this is uneven, anti-matter is present in significant quantities somewhere within it.

The effect of the anti-matter is to cancel the otherwise large mass of the artifact, relative to the mass of the station. The artifact is uncertain what dimensional distortions are being caused by the presence of the object. It is uncertain what dimensional distortions are being caused by the presence of the object.

Following all about surveillance of the artifact, it has been discovered that the missing technician, Edward, is actually alive somewhere within the interior. It further appears that Edward is not, apparently, in our universe other than as a part of some kind which we cannot understand. Edward informed the base that if he falls the test, the port will be closed and our universe - a black hole.

The withdrawal of the energy field supporting the artifact causes matter in the vicinity to be pulled into the artifact. This has resulted in the artifact being pulled into the base. The artifact will become large enough, it is calculated, to begin to pull in the base itself. It is perhaps relevant that from these events will arise a course ending with the entire system being destroyed.

As we are unable to communicate any further with either Edward or the artifact, we cannot know whether the creators are aware of the potential damage their experiment will cause. It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

This is the first part of the test. Combine the correct gases with silicon and fire a ray to nurse the resulting cells into a condition where they can be of use in the creation of the anti-matter you need.

ii) The second part of the test is to establish the correct polarity. This can only be found in one section of the artifact, marked in a semi-circularity. This can be found in one section of the artifact, marked in a semi-circularity. This can be found in one section of the artifact, marked in a semi-circularity. This can be found in one section of the artifact, marked in a semi-circularity.

iii) The third and final part of your task is to bring together, in the correct polarity space, the matter and anti-matter elements. These appropriate pre-conditions are satisfied.

In addition, there are many minor obstacles and problems you must overcome to get the matter and anti-matter elements into the correct polarity space. These include: stability can be corrected. Machinery can be repaired. An information retrieval system for your use. If you are provided with an information retrieval system for your use, it will be provided as a backup. If you are provided with an information retrieval system for your use, it will be provided as a backup. If you are provided with an information retrieval system for your use, it will be provided as a backup.

### AND YOUR RACE WITH YOU

**SYNOPSIS REPORT IV: FROM US TO YOU**  
 This game is a serious challenge. After all, playing the human race should be a serious challenge. After all, playing the human race should be a serious challenge. After all, playing the human race should be a serious challenge. After all, playing the human race should be a serious challenge.

The artifact is a small, rectangular object, about the size of a matchbox, lying on the floor. The object, now referred to as 'the artifact', does not register on gravity detectors or x-ray beams of any kind. It has apparently zero mass, although high frequency scans have plotted some kind of energy being generated within the artifact in enormous quantities somewhere within it, although this is uneven, anti-matter is present in significant quantities somewhere within it.

The effect of the anti-matter is to cancel the otherwise large mass of the artifact, relative to the mass of the station. The artifact is uncertain what dimensional distortions are being caused by the presence of the object. It is uncertain what dimensional distortions are being caused by the presence of the object.

Following all about surveillance of the artifact, it has been discovered that the missing technician, Edward, is actually alive somewhere within the interior. It further appears that Edward is not, apparently, in our universe other than as a part of some kind which we cannot understand. Edward informed the base that if he falls the test, the port will be closed and our universe - a black hole.

The withdrawal of the energy field supporting the artifact causes matter in the vicinity to be pulled into the artifact. This has resulted in the artifact being pulled into the base. The artifact will become large enough, it is calculated, to begin to pull in the base itself. It is perhaps relevant that from these events will arise a course ending with the entire system being destroyed.

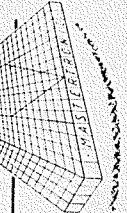
As we are unable to communicate any further with either Edward or the artifact, we cannot know whether the creators are aware of the potential damage their experiment will cause. It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

It is our hope that Edward will be able to communicate with us in some way. We have no assurance, rather than an unforeseen consequence.

### LOADING INSTRUCTIONS

Press CTRL and the small ENTER key, together.



The program code, graphic representation and artwork are the copyright of Mastertronic and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form without the prior written permission of Mastertronic. All rights reserved.  
 © Mastertronic Limited 1985  
 Made in Great Britain  
 Design: Words & Pictures Ltd., London



### Die Kneipe

Die Katze und die stadtbekannte Bulldogge müssen sich ein spannendes Duell mit Kugeln und Bier liefern. Ziel ist es, den Gegner mit möglichst vielen Kugeln an den Füßen zu treffen. Jedoch, der gestroffen wurde, muß zur Theke gehen und ein Bier trinken. Im unteren Feld sind die Bahnen der Kugeln angedeutet, je mehr Bier die Katze trinken muß, desto mehr Bahnen werden vergessen. Das Spiel ist beendet, wenn einer der beiden sechs Bier getrunken hat, oder die Zeit abgelaufen ist.

Steuerung der Katze:

- Aufnehmen einer Kugel: Joystick links
- Werfen der Kugel: Joystick rechts
- Wechsel der "Kugelbahn": Joystick hoch/runter
- Trinken eines Bieres: Katze durch links mit dem Gesicht in Richtung der Theke drehen, dann durch rauf Katze zur Theke bewegen, durch Feuer wird das Bier getrunken.

## BAD CAT INSTRUCTIONS

The game is played with the joystick in the intended port, this is Port 2 on the C-64.

### C64 Tape

Please press SHIFT & RUN/STOP simultaneously.

### C64 Disc

Please type in LOAD ":",8,1 and then press RETURN.

### Atari ST

Insert disc 1 into drive A, and switch on the computer. During the program you are asked to change the discs several times. You can avoid this if you have a second drive. In this case please insert Disc 2 into drive B.

### Amiga

Please insert disc in drive 0 when the workbench is demanded. You have to switch off external drives before this.

### Structure of the game

**Structure of the game:**

BAD CAT comprises of four independent levels which are connected with an interlude. After having started the game, the program asks at first for the number of players, possible are one to four players. After that the names of the players have to be entered with the keyboard.

Now you reach the first venue, and this is the city park. If you finish this level successfully, the interlude will be loaded. Aim of this game is to reach the next venue. Now the player finds himself in the arena of the city. As further levels the player can expect, always connected with the interlude, an exciting adventure in the sewage systems of the city and a duel in the local pub. After the last level the most successful players can get permanent fame in the HISCORE table.

**Valuation of performance:**

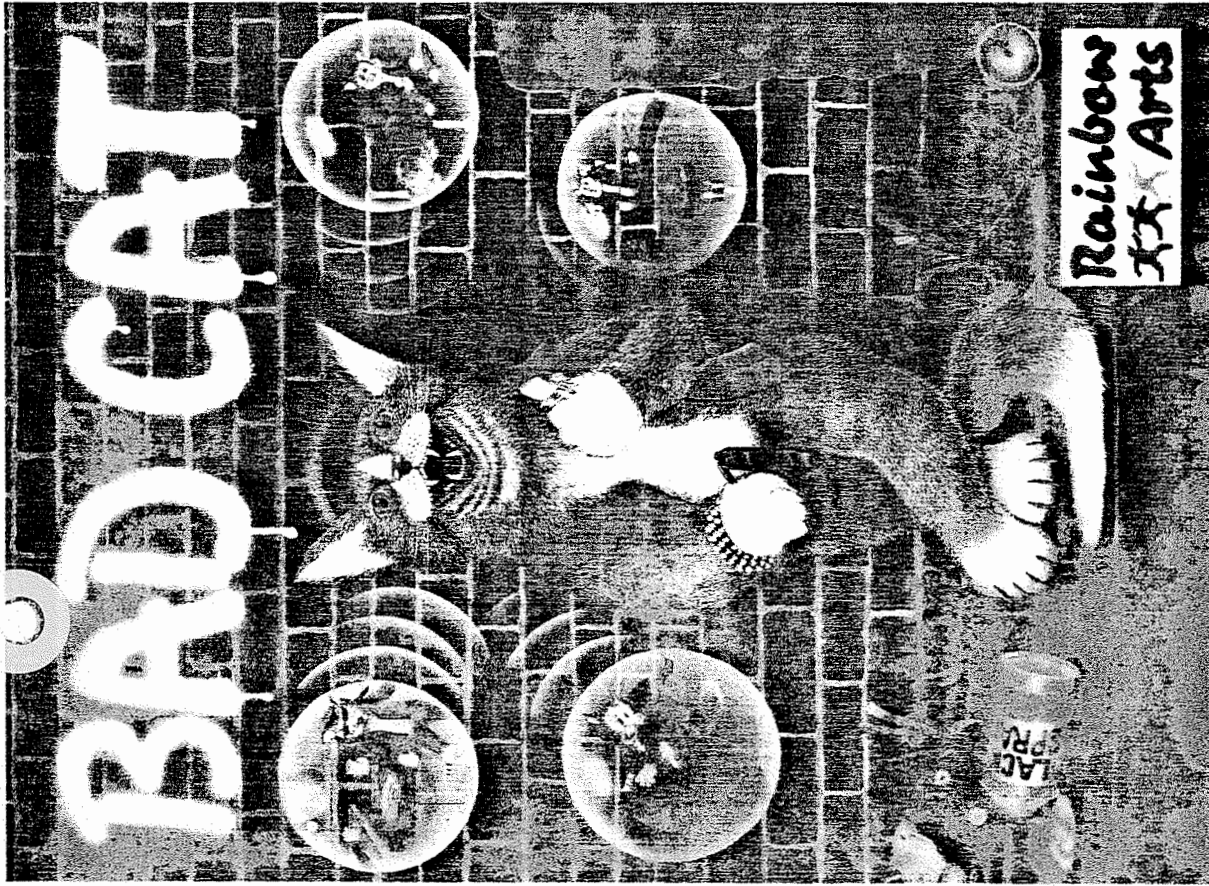
- Time: Every single level has a particular time limit at its disposal. If the time runs out before the level is completed, it breaks off and the player receives no points. On the other hand remaining time will be converted in points with the multiplier 10.
- Bonus: Acting extremely skillfully you gain the benevolent approval of the judges by the enthusiastic clapping of the hands. In this case you receive a bonus ball. These balls will be converted after every level in additional points. In every level one ball counts as 100 points, in the interlude it counts as 2000 points.

### The City Park

In this section you have to cross the city park to reach the motorcycle.

Control during this level:

- Joystick left: cat walks backwards  
right: cat walks forwards  
up: cat jumps (the flight path can be corrected with left/right)  
down: cat falls on its knees, this is only possible at useful places  
fire: somersault (the flight path can be corrected with left/right)



Rainbow  
XX Arts

# BADCAT ANLEITUNG

Um BAD CAT spielen zu können, müssen Sie einen Joystick anschließen.

**C64 Kasette**  
Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und HUN/STOP herunter und drücken dann die PLAY-Taste des Datenrekorders. (Joystick Port 2)

**C64 Diskette**  
Tippen Sie: LOAD ":",B,1 und drücken dann die RETURN-Taste. (Joystick Port 2)

**Atari ST**  
Legen Sie die Diskette 1 ein. Das Programm wird Sie im Verkauf des Spiels mehrmals auffordern, die Disketten zu wechseln. Sollten Sie über zwei Laufwerke verfügen, legen Sie Disk 1 in Laufwerk A, und Disk 2 in Laufwerk B ein. Dies erspart Ihnen dann das lästige Diskettenwechseln. Schalten Sie dann Floppy, Computer und Monitor ein.

**Amiga**  
Legen Sie die Programmdiskette in Laufwerk 0 ein, wenn der Computer nach der Workbench fragt. Externe Laufwerke müssen vorher abgeschaltet werden.

**Spielverlauf**  
BAD CAT besteht aus vier unabhängigen Levels, die durch ein Zwischenspiel verbunden sind. Nach dem Spielstart können die Namen der Mitspieler (1-4) eingegeben werden. Das Spiel beginnt mit Level 1. Nach jedem erfolgreich beendeten Level wird das Zwischenspiel geladen, in dem man sich für die nächste Spielstufe qualifizieren muß. Nach dem letzten Level können sich die erfolgreichen Spieler in der High Score-Liste verewigen.

In jedem Level steht Ihnen nur ein begrenzter Zeitraum zur Verfügung. Werden Sie erst nach Ablauf der Zeit fertig, wird diese Spielstufe ohne Punktwertung abgebrochen. Bleiben Sie jedoch unter der vorgeschriebenen Zeit, wird die Restzeit mit dem Multiplikator 10 als Bonus bewertet. Bei besonders geschicktem Vorgehen erhalten Sie den Beifall der Punktrichter und bekommen einen Bonusball. Bonusbälle werden nach Beendigung des Levels in zusätzliche Punkte umgerechnet; in den Levels mit je 100, und im Zwischenspiel mit je 2000 Punkten.

**Der Stadtpark**  
Ziel dieses Spiels ist es, den Stadtpark zu durchqueren und das Motorrad zu erreichen.

Allgemeine Steuerung dieses Levels:  
Joystick links: Katze geht rückwärts  
rechts: Katze geht vorwärts  
auf: Katze springt (Flugbahn kann mit links/rechts korrigiert werden)  
runter: Katze geht auf die Knie, dies ist nur an sinnvollen Stellen möglich  
Feuer: Katze vollführt Salto (Flugbahn kann mit links/rechts korrigiert werden)

**Hindernisse:**  
- Wassergräben müssen übersprungen werden.  
- Mauern können übersprungen werden, es ist aber auch möglich, von Mauer zu Mauer zu springen, dies gibt Bonusbälle.  
- Zirkusball: Zuerst muß die Mauer erklommen werden, danach kann man mit Feuer auf den Ball springen. Am rechten Ende springt die Katze automatisch vom Ball, der Spieler erhält 3 Bälle.

- niedriges Gerüst: Durch schnelle links/rechts Bewegungen meistern Sie auch diesen Teil.  
- Trampolin: Das Trampolin verdoppelt Ihre Sprungkraft, dies ist notwendig, um die hohe Mauer und das Motorrad zu bezwingen. Der Absprung vom Trampolin ist von der Steuerung her mit einem normalen Sprung identisch.

- Hangelgerüst: Nach dem Sprung auf die Mauer müssen Sie durch einen weiteren Satz an die erste Querstange springen. Schnelle links/rechts Bewegungen befördern Sie auch an das Ende dieser Tortur.  
- Schaukel: Mit Hilfe der Schaukel sollen Sie den Schlüssel, der an der Laterne hängt, ergattern. Dieser Schlüssel ist zum Starten des Motorrades am Ende des Levels notwendig. Sollten Sie den Schlüssel verfahren, so ist der Level zu wiederholen. Durch Feuer kann auf der Schaukelbrett

gesprungen werden, typischerweise immer rechts mit dem Joystick, bei sehr tiefer Sprunghöhe mit dem Joystick nach links. Die Absprunghöhe wird durch den Joystick nach rechts gesteuert. Der Absprung ist logischerweise nur an sinnvollen Positionen möglich.  
- Motorrad: Das Motorrad ist mit einem beschleunigungsvollen Salto zu erklimmen.

**Das Zwischenspiel**  
Als frischgebackener Motorradbesitzer können Sie nun die nächste Austragungsstätte erreichen. Diese ist durch einen blinkenden roten Punkt markiert. Doch Vorsicht ist geboten, eine Katze auf dem Motorrad spricht sich schnell herum, auch bis zur Polizei. Diese versucht unsere arme Katze anzuhalten. Diskussionen mit der Polizei können mitunter länger dauern, daher gibt es bei "Polizeikontakt" Zeitabzüge. Wenn Sie Ihr Ziel erreicht haben, drücken Sie bitte Feuer. Bonusbälle können Sie durch Einsammeln der rotierenden Scheiben sammeln. An einigen Stellen könnten Ihnen Planiertrauben den Weg versperren.

**Die Arena**  
In diesem Level muß die Katze von Bumper zu Bumper springen, und dabei geometrische Figuren abschlagen. Welche Figur gerade abzuschlagen ist, wird auf der Stadionanzeige angezeigt. Die Figuren sind auf der Sensorleiste zu treffen. Ferner können durch das Abschlagen der schwarzen Sechsecke Bonusbälle erhascht werden. Die Jury vergibt weiterhin Bonusbälle, wenn zweimal ein Salto von Bumper zu Bumper in Folge durchgeführt wurde.

**Steuerung:**  
Die Katze steht zu Beginn auf einem der Bumper. Zum Schwungholen ist der Joystick nach unten zu bewegen, kurz darauf kann durch Feuer abgesprungen werden. Wenn Sie jetzt keine weiteren Joystickbewegungen durchführen, springt die Katze in einer Bogenform und sollte bei richtigem Absprung auf dem zweiten Bumper landen. Wenn kurz nach dem Absprung erneut der Feuerknopf gedrückt wird, so führt die Katze einen Salto aus. Wenn die Katze den höchsten Punkt des Sprungs fast erreicht hat, kann durch Feuer eine geometrische Figur abzuschlagen werden. In allen Sprung- und Flugphasen der Katze kann die Bewegung mit dem Joystick leicht korrigiert werden. Die Blickrichtung der Katze kann durch links/rechts gewechselt werden.

**Der Kanal**  
Der Kanal ist zu durchqueren, da die Abscheu vor Wasser bei Katzen allgemein bekannt ist, sind unabsichtliche Sprünge ins kühle Naß zu vermeiden.  
Die allgemeine Steuerung ist mit dem Parklevel identisch, es kann jedoch aus räumlichen Gründen kein Salto gemacht werden.

**Hindernisse (nur ST und Amiga)**  
Im dunkeln ist zwar gut munkeln aber weniger klare Sicht möglich. Schalten Sie daher mit Feuer + rechts das Licht am Schalter ein.

**Hindernisse (alle Versionen)**  
- Tonne: Steuerung ist mit dem Ball im Park identisch  
- Ratten können durch drei Bewegungen ins Wasser befördert werden:  
- Tritt: Feuer + unten  
- hoher Boxschlag: Feuer + hoch  
- tiefer Boxschlag: Feuer + links  
Die Steuerung ist mit dem Gerüst im Park identisch. Wir möchten Sie jedoch vor diversen finsternen Gestalten im Abwasser warnen – die Beine können durch Joystick hoch angezogen werden.

- Hangeln an den Rohren:  
Die Leiter kann durch Feuer + hoch erklimmen werden.  
- Robben auf den Rohren:  
- Robben vorwärts: links/rechts, rückwärts: Feuer + links/rechts  
- Die auf den Rohren liegenden Steine können durch Feuer nach unten gestoßen werden, wenn sich die Katze mit der Schulter auf Höhe der Steine befindet. Wenn Sie die Steine geschickt fallen lassen, können sie sich an den oben beschriebenen Gestalten rächen.  
- Durch Feuer + runter kann die Leiter wieder heruntergeklert werden.  
- Flucht vor Hund:  
Durch schnelles links/rechts kann man vor dem Hund flüchten.

All die anderen Überraschungen wollen wir an dieser Stelle nicht verraten.

Die Katze und d Ziel ist es, den C zur Theke gehen Katze trinken m sechs Bier getr. Steuerung der t  
- Aufnehmen ei  
- Werfen der Kl  
- Wechsel der  
- Trinken eines

Please press Sh  
Please type in L  
Insert disc 1 int  
several times. Y  
Please insert di  
this.

Structure of the  
BAD CAT comp  
the game, the p  
names of the pl  
Now you reach  
loaded. Aim of t  
further levels th  
systems of the c  
nent fame in the  
Valuation of pe  
- Time: Ever  
conv  
- Bonus: Actir  
ping  
level  
200C

In this section y  
Control during t  
Joystick left;  
right:  
up:  
down:  
fire:



# BARBARIAN

The Ultimate Warrior

FREE  
POSTER  
INSIDE

# BARBARIAN

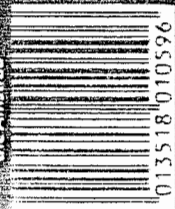
The Ultimate Warrior

"...and lo, a mighty warrior shall come from the frozen wastelands of the north, and he will stand alone against the forces of darkness..."

The Book of Death



Actual screen shots from the Amstrad



5 013518 010596



PALACE  
SOFTWARE  
DAB1150



PALACE SOFTWARE



AMSTRAD CASSETTE



### STORY SO FAR...

The evil sorcerer Drax desires Princess Mariana and has sworn to wreak an unspeakable doom on the people of the Jewelled City unless she is delivered to him. However, he has agreed that if a champion can be found who is able to defeat his demonic guardians, the princess will be allowed to go free. All seems lost as champion after champion is defeated. Then, from the forgotten wastelands of the North, comes an unknown barbarian, a mighty warrior, in his broadsword with deadly skill.

He vanquish the forces of Darkness and free the Princess?

### YOU CAN SAY...

### The game is in two parts which can be loaded in any order.

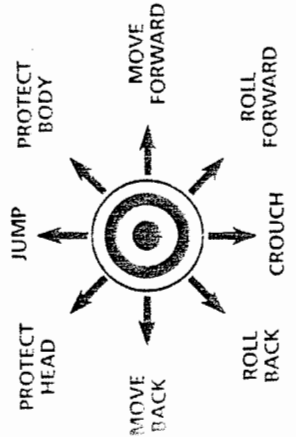
**ONE:** Combat practice (one player or player). Perfect your swordsmanship against the finest warriors in the land.

**SIDE TWO:** Fight to the death. Fight for the princess against the evil minions of DRAX and finally face the evil one himself.

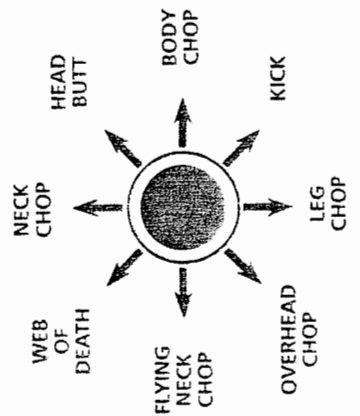
### BARBARIAN FIGHTING MOVES

The following instructions are for a right-facing character. For a left-facing character the moves are reversed.

JOYSTICK DIRECTIONS  
WITHOUT FIRE BUTTON PRESSED



JOYSTICK DIRECTIONS  
WITH FIRE BUTTON PRESSED



### AMSTRAD VERSION

EACH SIDE OF THE CASSETTE/DISC CONTAINS TWO DIFFERENT ACTION SCENES. TO LOAD THE SCENE OF YOUR CHOICE FOLLOW THE LOADING INSTRUCTIONS.

When the game has loaded press return to choose from the following options:

- MODE 1** = ONE PLAYER JOYSTICK
- MODE 2** = ONE PLAYER KEYBOARD
- MODE 3** = TWO PLAYER JOYSTICK/KEYBOARD
- SPACE BAR TO START GAME**
- F0** = TO PAUSE A GAME
- F1** = TO QUIT A GAME
- F2** = MUSIC/SOUND EFFECTS

### IN KEYBOARD MODE

- Q = UP
- A = DOWN
- J = RIGHT
- H = LEFT
- SPACE = FIRE

### SPECTRUM VERSION

When the game has loaded press to choose from the following options:

- (1)** START GAME
  - (2)** ONE PLAYER
  - (3)** TWO PLAYER
- One player options:  
**(1)** SINCLAIR JOYSTIC  
**(2)** KEMPSTON JOYST  
**(3)** KEYBOARD

Player one define keys:

- (1)** FIRE
  - (2)** UP
  - (3)** DOWN
  - (4)** LEFT
  - (5)** RIGHT
  - (6)** PAUSE
  - (7)** QUIT
- Player two options:  
**(1)** SINCLAIR  
**(2)** SINCLAIR/KEYBO/  
**(3)** KEMPSTON/KEYB/  
**(4)** KEYBOARD/KEYB

### COMMODORE VERSION

- F1** = ONE PLAYER OR TWO PLAYER
- F3** = MUSIC/SOUND EFFECTS
- F5** = PAUSE
- F7** = START GAME
- Q** = QUIT

**BARBARIAN** was conceived and designed by **STEVE BROWN**

SPECTRUM PROGRAMMING BY: **SHAUN GRIFFITHS**

AMSTRAD PROGRAMMING BY: **ANDREI FITTER**

COMMODORE 64 PROGRAMMING BY: **STANLEY SCHEMBRI**

SOUND BY: **RICHARD JOSEPH**

ASSISTANT ARTIST: **GARY CARR**

SPECIAL THANKS TO: **DANIEL MALONE**

© PALACE SOFTWARE 1987

### STRENGTH

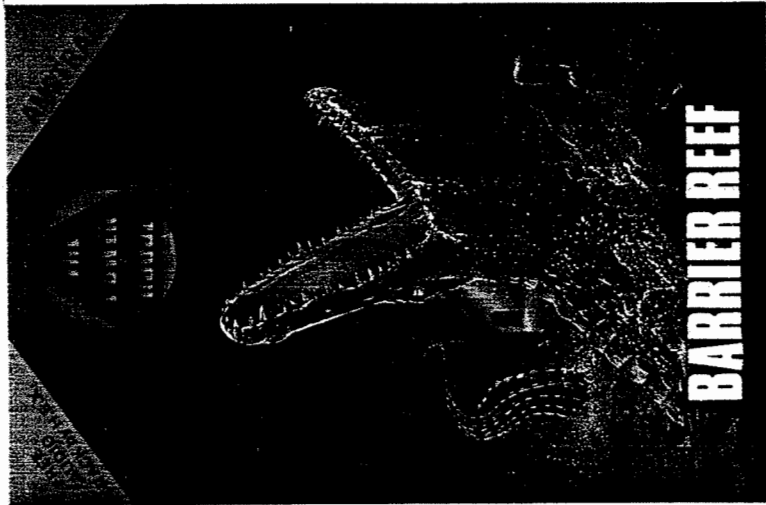
Each character can survive six blows which are displayed at the top of the screen (player one on the left).

### SCORE

Points will be awarded depending on the difficulty of the move used (player one on the left)


When playing in two player mode there will be a time limit for each duel. At this time if both are still in the game, their strength will be restored and a new game will commence.

When playing in one player mode there is no time limit and the time display will be replaced with the skill level of the opponent you are facing.



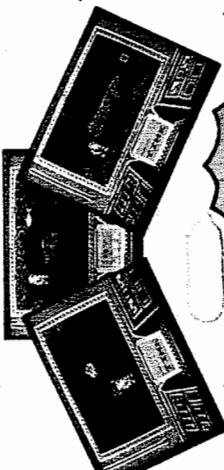
**BARRIER REEF**

A-027  
CPC



**PURSUE**

- 1 - Equate Terrormask
- 2 - Engage Lockturns
- 3 - Suit Pressurised
- 4 - Sub-Terranean Program Booted
- 5 - Monitor Sub-Aqua



9 781852 880118

**CONTROLS:**

Q - UP  
O - LEFT  
P - RIGHT  
or Joystick

**Hints & Tips Dept.**

You must try to escape from the undersea world through a series of caverns the entrance to each of which is blocked. Find the bomb - if you can't then place it by the blockage before it goes off. Everything you don't have the luxury of a dart gun but must rely totally on your skill and dexterity.



# LOADING

CPC 464

Place the rewind cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key, follow the instructions as they appear on screen.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key.)

N.B. If there is more than one title on either side of the cassette always stop the tape when the first game has loaded. To load subsequent games reset the machine and follow previous loading instructions. It is advisable to ensure that the tape counter is set to zero at the start of the tape so that the position of the games can be noted for future use.

CPC 664 and 6128

Connect a suitable tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewind tape in the cassette recorder and type | then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key, follow the instructions as they appear on screen.

N.B. If there is more than one title on either side of the cassette always stop the tape when the first game has loaded. To load subsequent games reset the machine and follow previous loading instructions. It is advisable to ensure that the tape counter is set to zero at the start of the tape so that the position of the games can be noted for future use.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type CAT and press ENTER the game will now load automatically, follow the instructions as they appear on screen.

Congratulations. You've been invited to participate in the challenge of Barry

McGuigan's World Championship Boxing. Raw, iron-twisting strength is definitely an asset, but for a shot at the title you'll need more than that... like strategy, finesse, lightning fast reflexes and a mental toughness that most games are afraid to require. Before you grab your gloves please read this official programme. We'll explain some of the finer points and strategies of the game, teach you to become an effective puncher, and introduce you to the World Championship circuit.

## THE WORLD CHAMPIONSHIP CIRCUIT

Truly an historic day in computer sports. You're probably quite anxious for a shot at Barry and the title, but so are the other boxers on the circuit. Here are some names to keep an eye on as you move up the ranks:

**Sonny Robinson;** the number one contender is a flamboyant fighter with a dangerous left jab. He's been training heavily for a rematch with McGuigan, so he won't be easy to beat.

**Thunder Thompson;** a newcomer to the circuit. He picked up an easy gold in the Star Rank Games and joined the pro ranks with the medal still swinging around his neck. A tough fighter to hurt.

**Lucky Lou Lyndon;** another newcomer to the circuit who has such tremendous strength that most of Lucky Lou's opponents are still nursing their bruises from their fight with him. Supporters say he has flawless style and execution.

**Flash Fenwick;** an extremely quick fighter. Likes to put the "magic" on his opponents. (Definite proof that the hand is quicker than the eye.)

**Bashin' Bill Snow;** a powerful fighter with many years of experience in the ring. Weakens other fighters with his incredible body blows.

**BoomBoom Barnett;** another powerhouse with a wicked right cross. BoomBoom is an imaginative fighter who often outwits better boxers — quite unusual for a powerhouse.

## BOXING STYLES

**Dancer;** likes to "slick and move". Rarely goes inside.

**Boxer;** sometimes moves inside, but prefers to keep his distance. An excellent style if you like to flurry.

Mixed; very unpredictable. Hard for your opponents to "read".

**Sluggier;** no-nonsense style. Doesn't tire quite as easily because he doesn't do much dancing. Goes inside often.

**Bulldog;** likes to slug it out toe-to-toe. Can sometimes trap a dancer against the ropes.

## GETTING STARTED

1. The first player is asked to select keyboard, or joystick. Use the | cursor keys to indicate your choice, and press 'ENTER' to select it.

Choosing the joystick option takes you straight to the 'number of players' selection screen, otherwise Player 1 is asked to choose which keys he wants to use for controlling his boxer. If Player 1 selects Joystick, Player 2 must use the keyboard.

2. The keyboard selection menu allows each player to choose which keys represent Up, Down, Left, Right and Fire. Press the keys corresponding to your choice for each one, and then press Y to confirm your choices. Pressing N takes you back to Stage 1, to begin again. You are not prevented from choosing the same key for more than one function, but obviously this is rather pointless! You cannot choose the SHIFT key.

3. When Player 1 has made his selection of control method, he is asked to choose a one or two player game. Player 1 uses his Up/Down and Fire buttons/keys to select and enter the required game. If a One Player game is selected, the program continues as described under the heading ONE PLAYER GAME below.

4. If a two-player game is selected, Player 2 is now asked to select his control mode in the same way as Player 1, bearing in mind that only one player may use the joystick. If both players select joystick, Player 2 is forced to use the keyboard with a default choice of keys. Player 2 is not prevented from choosing the same keys as Player 1, but again, this is obviously not advised!

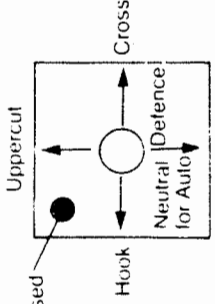
5. At any point in the above procedure, pressing the CTRL, SHIFT and ESC keys together will return you to Stage 1 above, for a fresh start. Once both players have made their selections, the two-player game commences as described below.

6. To pause the game (during the fighting sequence only), press ESC. Pressing any key except SHIFT will restart the game.

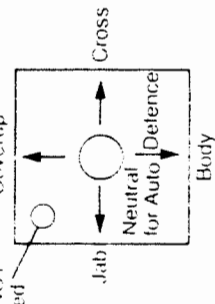


# BARRY MCGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

**FIGHT TIME**  
To be successful in the ring you'll have to become an effective puncher. Some punches are only effective INSIDE while others are only effective when the boxers are OUTSIDE. Most important is being in the right range. Study the following chart and the descriptions of the various punches:



Punches that are only effective INSIDE (Boxers are close together)



Punches that are only effective OUTSIDE (Boxers are farther apart)

- OFFENCE**  
**Jab:** the jab is an efficient point scorer, a quick punch that doesn't do a lot of damage but isn't very tiring when you miss either.  
**Hook:** the hook is slightly more damaging than the jab. It too is a quick punch and is good for scoring points without tiring the boxer unnecessarily.  
**Uppercut:** the uppercut is an explosive punch from the INSIDE. It's moderately tiring and is a good knockout punch.  
**Cross:** the cross is an explosive punch INSIDE and OUTSIDE. Crosses, but with tremendous impact but are also extremely tiring. Use them cautiously.  
**Head shots — Jab, Hook, Uppercut and Cross — will always connect unless blocked by coverup or because the punches were not delivered from the right range.**

**TRAINING CAMP**  
Training camp is the most important part of the game next to actually being in the ring. But before you train your fighter, study his attributes ★ and notice how they can affect the outcome of each fight:

**Endurance**  
★ weak ★ erratic ★ average ★ tough ★ mighty  
Endurance is the key to knockdowns. When it's less than ten a knockdown will occur within the next few punches. Because of the THREE KNOCKDOWN RULE, if your fighter winds up kissin' canvas three times in the same round the fight is over. (That's called a TECHNICAL KNOCKOUT)  
Endurance goes down when you are hit and when you miss! The scoreboard above the ring constantly displays both fighters' endurance register. Watch these numbers carefully! ENDURANCE is indicated in the corners of the fight screen.

**Stamina**  
★ sluggish ★ slow ★ average ★ quick ★ lightning  
The "toughness" register. Stamina may be thought of as a percentage. When a boxer rests between rounds he gets back a percentage of the endurance he lost in the previous round. Also, when a boxer is knocked down (endurance is less than ten) his chances of getting back up are related to his stamina. If his stamina is very high he will always get up but the lower it gets the better chance he will be knocked out. Stamina goes down every time you are hit.

**Strength**  
★ feeble ★ weak ★ average ★ strong ★ awesome  
This register reflects your fighter's power. A strong fighter's punches will do more damage. Every punch your throw — hit or miss — will drain your strength register.

**Agility**  
★ poor ★ average ★ good ★ massive  
Agility is the key to your boxer's punching speed. It too goes down with every punch. You've chosen an opponent, studied his strengths and weaknesses, planned your strategy and now you have from 6-12 weeks to train for the big fight. There are five areas in which you can allocate your time. You don't have to spread your time between the five areas. You can capitalize on one of your strengths or compensate for one of your weaknesses. The choice is up to you! Here are the live training areas and the effects they have on your status registers:

- Road Work:** hitting the road has a tremendous impact on your endurance and helps build strength and agility.  
**Light Bag:** the light bag is an agility builder. It also helps produce stamina.  
**Weights:** pumping iron is a strength-builder. A few weeks of hard work and you'll be amazed.  
**Spar Time:** practice in the ring will build all your registers but is especially good at boosting your stamina.  
**Heavy Bag:** punching the heavy bag is great for your strength but it's also helpful in "toning" your stamina and endurance.  
To train your boxer simply move the glove to an area and press FIRE. Every time you push the button another week will be allocated to that area. You can move to any area and devote up to 9 weeks as long as you don't exceed the total number of weeks left until the fight. When you are finished move the glove to CONTINUE and press FIRE.

# BARRY MCGUIGAN WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

**Two Player Game**  
Choosing the TWO PLAYER game takes you straight to the CIRCUIT STATUS menu. Here the players each select a fighter. Player one goes first, selecting any of the 18 circuit boxers or World Champ. Press FIRE to confirm your choices. When player two is finished you're ready to see a PROFILE of your two fighters.

**One Player Game**  
1. If you choose a ONE PLAYER game, you'll go to this screen:  
Pushing FIRE will GET a boxer you created earlier. All the boxer's statistics, including his earnings, record and RANK, are saved in memory as long as the computer is left ON.

2. Choosing the NEW BOXER option will ERASE any boxers you came up with earlier and allow you to CREATE a new boxer.  
3. FIRST you use the keyboard to type in the name and the DELETE key to erase any mistakes. Press ENTER when you are finished.

4. Now you'll be prompted with the NEW BOXER FEATURES screen. Use the UP/DOWN keys to point to the different features. Push FIRE to step through available choices. When you're happy with your boxer point to CONTINUE and push FIRE to go on.

5. When you create a new boxer you are allowed to choose his starting rank. If you select NEW PRO you will start at the bottom of the ladder (rank number 19). If you think you've got what it takes choose CONTENDER, (rank number 10).  
6. This is your fighter's PROFILE screen. When you've analyzed the information press FIRE to continue.

7. Next is the CIRCUIT STATUS screen. You can select the two fighters ranked immediately in front of you or the fighter ranked just below you. Fighting "two ahead" is a quicker way to the top, but it's more dangerous. Move the gloves to your selection and push FIRE.

8. This is your OPPONENT'S PROFILE screen. Study your adversary closely. If you change your mind move the gloves to REFUSE and push FIRE.  
If you ACCEPT the challenge push FIRE to send your boxer to TRAINING CAMP.

**RINGSIDE**  
As in real boxing, your goal in Barry McGuigan's World Championship Boxing is to outscore or knock out your opponent in 10 or 12 round bouts. Each round is 3 "minutes" in length.

**Body Shots:** the body punch is a power punch. It drains an opponent's endurance and his strength. Like the cross, it too is very tiring.

**DEFENCE**  
**Coverup:** the coverup wards off all blows in the head. Your boxer WILL NOT move while he is covering up, so if you want to move you'll have to release the joystick/keys and go to AUTO-DEFENCE.

**Auto-Defence:** leaving the joystick/keys in the neutral position will cause your fighter to go to AUTO-DEFENCE. This is an effective defence against the body shot.

- SPECIAL FEATURES**  
1. Barry McGuigan's World Championship Boxing is unique in that it focuses on the art of the sport. Style, training and strategy are emphasized over slugging ability.  
2. Grab your gloves and take on 19 different circuit boxers, including the Champion himself, Barry McGuigan, personalized artificial intelligence makes each boxer uncannily lifelike.  
3. Create your own boxer... choose race, style, look and image.  
4. Take your boxer to training camp to fine-tune his skills... light bag, heavy bag, road work, and more.  
5. Incredibly realistic animation, including a full arsenal of punches, defensive moves and footwork.  
6. Realistic ringside atmosphere... from the cheering crowd to the "thud" of a solid body shot. Plus, a specially composed musical score that captures the excitement of the game.

**TIPS FOR STARS**  
We wanted this section of the manual to cover most of the strategic possibilities in the game. We soon realized that it would take another manual twice as long as this one to do that. Just like in real boxing, there isn't a "best way" to win. Your overall fight strategy has to be based on your opponent, and it's sometimes necessary to change strategies mid-bout. Here are some things to keep in mind:

- So far we've discovered two good "overall" strategies. You can try to win the fight by hurting your opponent to the point of knock-out. Or you can throw lots of jabs and hooks (which aren't tiring) and try to win by points. This strategy requires that you have an excellent defence or you won't make it to the end of the fight.
- Notice the way your opponents throw punches. Some fighters throw more when they're INSIDE. Some hit more when they are OUTSIDE. You should be able to use this pattern to your best advantage.
- A good defensive strategy if you are INSIDE and in COVERUP is to push FIRE. Your boxer will throw an uppercut and go right back to COVERUP.
- Use the jab as a distance gauge. If you're sure the fighters are in range but aren't sure that they are INSIDE throw a jab. If it misses (and it wasn't blocked) you need to push FIRE because the boxers are definitely INSIDE.
- If you see your opponent has a lot of STAMINA you'll have to hit him with crosses and body shots to bring it down.
- Remember, points are scored every time you hit the other boxer. Often, the boxer who punches more hits more, so he scores more points. But he may also miss more and even get knocked out, so be careful because a KNOCKOUT always wins over points.



# **BASIC Compiler**

von T. Barndt & F. Thielen

mit Fließkommaarithmetik

für

Schneider CPC 464

Copyright and Licence by  
SOFTWARE TEAM  
Joachim Günster  
Mühlenstr. 12  
5431 Boden

Zusatzanleitung zum BASIC-Compiler 2.0  
für den CPC 6128 + 464

(Änderungen vorbehalten)

Laden und starten des Compilers;

Zum Laden legen Sie Disc in das Laufwerk ein. Nun tippen Sie RUN "C1" oder RUN "C2". Mit C1 starten Sie den Editor und Syntaxchecker. Sie können jeden Editor verwenden der ASCII Dateien erstellt. Vor Verlassen des Teils C1 muß der Programmtext unbedingt abgespeichert werden! Mit C2 starten Sie den Compiler. Der Compiler verlangt den Namen Ihres Programmtextes. Danach können Standardoptionen noch verändert werden.

Zusätzliche Anweisungen:

INLINE <Hexbyte> (<Hexbyte>)

Hexbyte::=0..FF

(Beliebige Bytes als Daten oder Maschinenprogramme können in den Objektcode eingeschlossen werden, z.B. INLINE 0,C9)

FILL

<Integeroperand>

(füllt Bereich mit Farbe, z.B. FILL Farbe &)(nicht 464)

REGISTER <einfache Integervariable>(<einfache Integervariable>)\*3

(lädt Registerinhalte) in Variablen, z.B.

REGISTER a%, h1%, de%, bc%

Reihenfolge oder Register wie bei Call;

(funktioniert nicht mit BREAK Option)

Compilierte Programme können über die Register Parameter übernehmen, wenn in der ersten Zeile des aufgerufenen

Programms ein "REGISTER.." stellt.

Weitere Funktionen:

IADDR (&) -> %

SADDR (\$) -> %

RADDR (!) -> %

Ermitteln jeweils die Adresse einer Variablen im Speicher, z.B.

IO a% = 0

20 w% = IADDR (a%)

30 DOKE w%, 4711

40 PRINT a% (= > 4711)

Der Menüpunkt "T" (Set textfile length) ist entfallen, da der Quellprogramtext in der zusätzlichen 64K-Bank abgelegt wird. Er kann 500 Zeilen a' 127 Zeichen umfassen.

! Deshalb vor Benutzung der Compilers den BANKMANAGER starten!

(6128)

Der Menüpunkt C startet in C1 nicht den Compiler Mode sondern den Syntaxchecker.

ACHTUNG: Die Seiten 22 u. 23 des Handbuches sind vertauscht!

=====

Widersprüchliche Angaben im Handbuch sind unglücklich.

WARNUNG

Der Lizenzinhaber und Hersteller dieses Programms übernimmt keinerlei Haftung für Schäden, die durch illegale Kopien der Originalprogramme, an Hard- oder Software entstehen. Dies gilt auch bei Verlust der Originalprogramme.

Auch für Schäden die durch Programme entstehen, welche durch eine illegale Kopie erstellt wurden (z.B. compilierte Programme), wird nicht gehaftet.

Wir warnen ausdrücklich vor Mißbrauch, da die entstehenden Schäden große Ausmaße annehmen.

WARNUNG



Herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses Compilers!

Mit diesem hochwertigen Software-Produkt verfügen Sie über ein wertvolles Werkzeug zur Übersetzung von Programmen einer Computer-Hochsprache (BASIC) in 280-Maschinensprache. Wir hoffen, daß Sie bei der Arbeit mit diesem Programm die gleiche Freude haben wie wir bei der Entwicklung.

Die Autoren

Frank Thielein & Thomas Barndt, im Juli 1985

Dieses Softwareprodukt wurde mit höchster Sorgfalt entwickelt und hat vor seiner Veröffentlichung zahlreiche Tests durchlaufen. Softwarefehler können jedoch nie ganz ausgeschlossen werden. Für eventuell entstehende Schäden oder Verluste kann deshalb keine Haftung übernommen werden.

Dieses Softwareprodukt und alle seine Teile, einschließlich der Dokumentation, ist urheberrechtlich geschützt. Jegliche Vervielfältigung und Übertragung auf andere Informationsträger - auch auszugsweise - der Dokumentation und der Programmcasette bedürfen der vorherigen schriftlichen Zustimmung der Firma Joachim Günster

SOFTWARE TEAM  
JOACHIM GÜNSTER  
MÜHLEN STR. 12  
5431 BODEN

## 1. Was ist ein Compiler?

In Ihrem Schneider CPC-464 befindet sich ein sogenannter Interpreter, der Ihnen sofort beim Einschalten des Rechners zur Verfügung steht. Mit diesem Interpreter können Sie sogar viel längere Programme bearbeiten als mit diesem Compiler, und der Befehlsvorrat des eingebauten Schneider-Basic ist größer. Mozu also ein Compiler?

Um den Unterschied zwischen Interpreter und Compiler zu verdeutlichen, muß zuerst etwas über ihre Funktionsweise gesagt werden. Ein Interpreter liest ein (Basic-)Programm Zeichen für Zeichen und übersetzt (interpretiert) es in ausführbare Anweisungen in Maschinensprache. Steht also im Programm eine Schleiße mit einer Anweisung, die einige tausend mal durchlaufen wird, so muß der Interpreter diese Anweisung auch einige tausend mal übersetzen und ausführen. Die Übersetzungszeit addiert sich also zur reinen Ausführungszeit der übersetzten Anweisungen.

Bei einem Compiler entfällt dagegen die Übersetzungszeit bei der Abarbeitung eines Programms, da hier das Programm einmal für alle späteren Läufe übersetzt wird. Wenn Sie ein Programm geschrieben haben, wird es zuerst auf syntaktische Richtigkeit (Schreibfehler usw.) überprüft. Dabei werden auch solche Fehler entdeckt, die ein Interpreter möglicherweise erst bei einem ganz bestimmten Programmlauf (etwa einer bestimmten Eingabe) bemerkt. Ein Programmteil, das normalerweise Übersprungen wird, wird vom Interpreter erst dann bearbeitet und auf Fehler überprüft, wenn es auch tatsächlich einmal angesprungen wird. Dies ist eine enorme Fehlerquelle, da Programme so auch nach umfangreichen Prüfungen immer noch Fehler enthalten können, die dann irgendwann einmal zu Tage treten. Ein compileriertes (übersetztes) Programm kann dagegen keine Syntaxfehler mehr enthalten, da der Compiler diese alle beim Übersetzen entdeckt und auch gar nicht übersetzen kann, wenn das sogenannte Quellprogramm noch Fehler enthält.

Ein gravierender Nachteil im Vergleich zum Interpreter ist allerdings der erhöhte Speicherplatzbedarf des Compilersystems. Einmal braucht das Quellprogramm einen bestimmten Speicherplatz (beim Interpreter auch), dazu kommt aber noch der Platz für den Compiler selbst, der normalerweise im Vergleich zu einem Interpreter gleichen Sprachumfangs mehr Platz braucht. Zusätzlich muß bei einem Compiler das übersetzte Programm, der sogenannte Objektcode, gespeichert werden. Auch benötigt der Compiler Zwischenspeicher für Tabellen, symbolische Adressen usw.

Nachteilig gegenüber einem Interpreter ist auch die sogenannte Compilzeit, nämlich die Zeit, die der Compiler zum Erstellen des Objektcodes benötigt. Demgegenüber ist aber der enorme Zeitvorteil zu sehen, den ein compileriertes Programm bietet. Das folgende Programm z.B.

10 IK=-16384  
20 POKE IK,0  
30 IK=IK+1  
40 IF IK<>0 THEN 20

(es löscht den Bildschirmspeicher) benötigt im Schneider-Basic 55,16 Sekunden, das kompilierte Programm läuft 1,85 Sekunden.

## 2. Funktionsweise dieses Compilers

Dieser Compiler, der ein etwas modifiziertes Basic, das sogenannte PFB-Basic, versteht, übersetzt Programme direkt in Z80-Maschinensprache. Dabei werden etliche eingebaute (ROM-)Routinen des Schneider-Basic und des Betriebssystemes des CPC-464 benutzt. Deshalb sind die erzeugten Programme extrem kurz; auch weil sie compiler-eigene Routinen nur dann enthalten, wenn sie tatsächlich benutzt werden. Wenn Sie also in einem Programm keine Stringaddition benutzen, wird die dafür benötigte Routine auch nicht in den Objektcode übernommen.

Der Compiler benötigt für die korrekte Übersetzung eines Programms fünf Durchläufe, sogenannte PASSES. Die ersten beiden Durchläufe dienen der syntaktischen Überprüfung des Quellprogramms, sie werden auch Parser genannt und können ohne die nachfolgende Übersetzung gestartet werden. Wollen Sie z.B. ein noch unvollständiges Programm auf Fehler überprüfen, brauchen Sie es nicht gleich zu übersetzen, sondern können zuerst einen Syntax-Check vornehmen lassen und sparen so die Übersetzungszeit.

Pass 1 des Parsers überprüft dabei alle Sprachelemente statisch, d.h. voneinander unabhängig auf syntaktische Richtigkeit. Dies können Schreibfehler, Zuweisungen mit Operanden falschen Typs, inkorrekte Variablenamen usw. sein. Werden hier schon Fehler gefunden, wird Pass 2 gar nicht erst gestartet, sondern gleich abgebrochen. In beiden Durchläufen, also Pass 1 und 2, werden alle Zeilen auf Fehler überprüft und normalerweise auch alle Fehler gemeldet. Sind in einer Zeile jedoch mehrere Fehler, so können eventuell nicht alle erkannt werden. Ein Beispiel:

```
100 IF 43="OTTO" THEN 20
```

Offensichtlich fehlt in dieser Zeile der Vergleichsoperator ("=" ist kein gültiger), und das THEN sollte ja wohl auch etwas anders aussehen. Nachdem der Parser den ersten Fehler (das Fehlen des Vergleichsoperators) gemeldet

hat, kann er in dieser Zeile nicht mehr (vernünftig) weiter überprüfen, so daß der zweite Fehler unentdeckt bleibt. Haben Sie aber den ersten Fehler verbessert, ohne den zweiten zu bemerken, wird der Parser beim nächsten Mal auch das falsche THEN melden.

Der zweite Durchlauf des Parsers überprüft alle Anweisungen des Programms im Zusammenhang. So wird gemeldet, falls Sie zu einem FOR das NEXT vergessen haben (oder umgekehrt), ob Sie alle benutzten Felder dimensionsliert haben und ob alle Zellennummern, die Sie anspringen wollen, auch existieren.

Der eigentliche Übersetzer besteht wiederum aus drei Durchläufen, von denen der erste der eigentliche Compiler ist. Vorbereit dazu hat schon der Parser im ersten Durchlauf geliefert, indem er alle benutzten Variablen und Felder herausgesucht hat. Diese Tabelle wird zur Speicherreparatur in den Bildschirmspeicher geschrieben, wo auch der Compiler seinen Code erzeugt. Müssen Sie sich also nicht, wenn solchame Punkte auf Ihrem Schirm erscheinen, dies sind die Bitmuster der Tabellen und des Zwischencodes.

Der Übersetzer also, Pass 3 des Compilers, übersetzt alle Anweisungen Ihres Programms in einen Zwischencode, der dann nachher in den Maschinencode übertragen wird. Sie können besonders in dieser Phase schön beobachten, wie der Compiler sich das Programm vornimmt und der Bildschirm beschrieben wird. Nach der eigentlichen Übersetzung werden die symbolischen Adressen in absolute umgewandelt (Sie können sehen, wie einige Bytes auf dem Bildschirm geändert werden). Auch wird schon ein Teil des Objektcodes in den Speicher geschrieben.

Die Arbeit vervollständigt Pass 5, der auch am längsten braucht. Leider ist hier von der Arbeit des Compilers nichts zu sehen; der Bildschirm bleibt unverändert. Pass 5 erzeugt den fertigen Objektcode und meldet die erfolgreiche Übersetzung mit der ersten Speicheradresse, die das Programm benutzt, der Anzahl der benutzten Speicherstellen und der Startadresse für den Aufruf. Jede der fünf Phasen der Übersetzung wird außerdem durch eine individuelle Farbe des Randes gekennzeichnet; die Reihenfolge ist schwarz (Farbe 0), blau (2), rot (6), grün (18) und gelb (24). Auch Grünmonitorsitzer können so am immer heller werdenden Rand den Fortschritt der Compilierung erkennen.

## 3. Tips zur Programmierung

Hier sollen Sie nun einige Tips erhalten, wie Sie Ihre Programme effizienter gestalten können und wie einige Dinge im Detail (in dem ja bekanntlich der Teufel steckt) funktionieren.

Am Anfang eines Programms stehen meist die Feldvereinbarungen (DIM-Anwei-

sungen). Abweichend zum Schneider-Basic müssen diese Vereinbarungen jedoch nicht zu Beginn stehen: Da der Compiler vor der Codegenerierung eine Variablen-tabelle anlegt, ist es unerheblich, an welcher Stelle Sie Dimensionieren. Es müssen aber alle benutzten Felder vereinbart werden, auch solche, die weniger als zwölf Elemente enthalten. Alle festen Indizes, also solche, die durch eine Konstante erfolgen (wie z.B. alpha\_15(34)), werden im Pass 2 auf Indexüberschreitung überprüft. Variable Indizes, wie etwa feldk(1%), können natürlich erst während der Laufzeit, das heißt während der Ausführung des Objectcodes, überprüft werden. Auf Wunsch können Sie diese Prüfung aber auch verhindern. Dadurch wird das Objektprogramm etwas schneller und kürzer, aber wenn Sie dann schreibenden Zugriff auf ein Feld mit einem falschen Index vornehmen, kann es sein, daß Sie entweder im Nachbarfeld landen oder im gerade laufenden Programm, wodurch der Rechner prompt abstürzt. Wenn Sie jedoch ein neues Geschick haben, können Sie mit dieser Methode absichtlich Nebeneffekte erzeugen. Alle Variablen und Felder werden in der Reihenfolge ihres Auftretens oder ihrer Dimensionierung reserviert. Integervariablen brauchen (als Einzelvariablen oder pro Feldelement) 2 Byte, Realvariablen 5 Byte und Strings 81 Byte (dabei enthält das erste Byte die Länge des Strings und alle folgenden die Zeichen). Wenn Sie also

```
10 DIM feldk(3)
20 1%=0
30 1%=2
40 DIM array%(1)
```

schreiben, landen Sie (mit unterdrücktem Index-Check) durch k%=4 und feldk(k%) in der Variable 1%, durch k%=5 und feldk(k%) in % und durch k%=-3 mit array(k%) in feldk(3). Konstante Indizes können für solche Tricks nicht verwendet werden, da schon Pass 2 solche Fehler meldet und verhindert.

Sprechen Sie ein Feld ohne Index an, so erhalten Sie die Komponente 0! so z.B. entspricht array% array%(0). Wenn Sie übrigens ein Feld mehrfach dimensionieren, so werden nach der ersten Vereinbarung alle weiteren ignoriert, es gelten dann also auch die Indexgrenzen der ersten Dimensionierung.

Alle Variablennamen dürfen aus maximal acht Zeichen (das Typkennzeichen nicht mitgerechnet) bestehen. Dabei ist das erste Zeichen ein Buchstabe, alle weiteren können Buchstaben, Ziffern oder der Unterstrichstrich sein. Zwi-schen Groß- und Kleinbuchstaben wird nicht unterschieden, auch nicht in Schlüsselwörtern. Leerzeichen dürfen überall und beliebig verwendet werden! Im Gegensatz zum Schneider-Basic können sie aber auch ganz weggelassen werden, so daß Zeilen wie

korrekt übersetzt werden. Allerdings sollten Sie zur besseren Lesbarkeit der Programme dies nicht überstrapazieren.

Die verschiedenen Variablentypen wurden schon angesprochen, sie entsprechen im Wesentlichen denen des Schneider-Basic, zusätzlich können bei Zuweisungen im Programm Integervariablen Werte von 32768 bis 65535 zugewiesen werden (dieser Bereich gilt auch für Integerkonstanten wie z.B. hinter 'CALL'). Allerdings ist dieser Bereich den negativen Integerzahlen überlagert, d.h. 65535 ist dasselbe wie -1, 65534 entspricht -2 usw. Da die Eingabe ('INPUT') von Integerzahlen über das Betriebssystem abläuft, können Sie das hier nicht, jedoch werden hier ausnahmsweise auch Hexadezimal- und Binärzahlen wie im Schneider-Basic angenommen, seien Sie jedoch vorsichtig, wenn Sie nämlich bei einer Integer-Eingabe eine Realzahl wie z.B. 3.141 eingeben, erhalten Sie genau wie im umgekehrten Fall ein undefiniertes Ergebnis.

Reelzahlen haben den gleichen Definitionsbereich wie üblich, Strings dagegen eine feste Länge von 80 Zeichen. Das heißt natürlich nicht, daß Sie nun Stringkonstanten auf 80 Zeichen auffüllen müssen (wie dies z.B. in Standard-Pascal bei einer Zuweisung an ein PACKED ARRAY nötig ist), vielmehr sind lediglich fast 80 Zeichen für einen String reserviert (plus 1 Byte Längenanfor-merion), die Sie nicht vollschreiben brauchen. Wenn Sie durch Stringaddition längere Strings aufbauen, gehen alle über 80 hinausgehende Zeichen verloren. Die Eingabe von Strings erfolgt wie bei 'LINE INPUT' im Schneider-Basic, führende Leerzeichen und Kommas werden also übernommen.

Wie üblich bei einem Compiler werden beim Start eines Programms die Variablen NICHT initialisiert (mit NULL oder leeren Strings vorbelegt), so daß Sie dies bei Bedarf selbst tun müssen. In einem eine Summe berechnenden Programm wie

```
10 PRINT "Eingabe Endwert fuer Summation: "
20 INPUT endwert
30 FOR zaehler%=1 TO endwert
40 summe%=summe%+zaehler%
50 NEXT zaehler%
60 PRINT "Die Summe betraegt "
70 PRINT summe%
```

würde nur durch einen groben Zufall das richtige Ergebnis herauskommen, da summe% im Gegensatz zum Schneider-Basic nicht mit NULL vorbelegt ist. In diesem konkreten Beispiel sollten Sie also die Zeile

hinzufügen. Normalerweise bleiben die Variableninhalte übrigens bis zum nächsten Programmlauf erhalten, so daß sie also weiterverwendet werden können. Dies gilt natürlich nur, falls Sie die Anzahl der Variablen und Feldelemente und ihre Reihenfolge nicht verändert haben!

FTB-Basic ist außerer Typenstreng (wie z.B. auch ADA), zuweisungen zwischen Variablen verschiedenen Typs sind verboten. Dafür stehen Ihnen Konversionsfunktionen wie CREAL und CINT zur Verfügung. Alle Variablen und Feldnamen tragen ihr Typkennzeichen, es darf nicht weggelassen werden. Auch bestimmte Operatoren sind nur bestimmten Typen zugeordnet, die ganzzahlige Division (dargestellt durch den umgekehrten Schrägstrich) und die Restbildung 'MOD' ist nur für Integerzahlen erlaubt, die normale Division '/' und die Potenzierung '^' nur für Realzahlen.

Ein besonderer Gag ist der Präfix-Operator '-', der nicht nur für die Vorzeichenumkehr bei Real und Integer sorgt, sondern auch bei Strings erlaubt ist: Er dreht den gesamten String um. So wird aus "Compiler" z.B. "relipmoc", und "NEGER" ergibt "REGEN".

An Funktionen steht Ihnen eine ganze Reihe zur Verfügung; zu erklären bleibt:

```

MAINS entspricht INKEY$, wartet aber auf einen Tastendruck. Eine Schleife
10 as=INKEY$
20 IP as="" THEN 10
können Sie bequem durch
10 as=MAINS
ersetzen.

```

ABS und SGN sind nur für Real-Zahlen erlaubt; für Integerzahlen stehen IABS und ISGN zur Verfügung.

DEEK (Doppel-PEEK) liest eine 16-Bit-Zahl aus zwei aufeinanderfolgenden Speicherstellen (die erste Speicherstelle ist das niederwertige Byte) und liefert demzufolge Werte zwischen -32768 und 32767 (Zahlen über 32767 wie üblich als negative Werte).

Das hervorragende Schneider-Basic mußte für diesen Compiler natürlich erheblich gekürzt werden; schließlich sollte der Compiler ja auch in den Rechner passen. Trotzdem wurden einige Erweiterungen aufgenommen, um die Programmierarbeit zu erleichtern.

Zu den üblichen FOR-NEXT und WHILE-WEND wurde die aus Pascal bekannte REPEAT-UNTIL-Schleife übernommen. Alle Anweisungen zwischen REPEAT und UNTIL werden so lange wiederholt, bis der logische Ausdruck hinter UNTIL nicht mehr erfüllt ist. Im Gegensatz zur WHILE-Schleife steht die Schleifenbedingung also am Ende der Schleife und braucht nicht wie bei WHILE vor Beginn der Schleife abfragbar zu sein. Deshalb wird eine REPEAT-Schleife auch mindestens



einmal durchlaufen. Geschickt lassen sich so falsche Eingaben abfangen, nach dem Motto:

```
REPEAT
INPUT
UNTIL Eingabe in Ordnung
```

Eine Restriktion zum normalen Basic, die Sie unbedingt beachten müssen, sind die (arithmetischen) Ausdrücke. Operatoren wie '+', '-' oder '\*' dürfen nur einfache Variablen oder Konstanten als Operanden haben, keine weiteren Ausdrücke oder Feldelemente. Ein Minus-Operator darf ebenfalls nur vor einem Operanden, nicht vor einem Ausdruck oder Feldelement stehen. Dazu beachten Sie am besten die Syntaxdiagramme, die Ihnen alle nötigen Informationen geben und an die sich auch der Parser halt.

Weitere Erweiterungen gegenüber dem Schneider-Basic sind:

LPRI: Syntaktisch genau wie PRINT, nur gelangen Ausgaben auf den Drucker (im Microsoft-Basic üblich, entspricht PRINT # 8).

CALL: Hier werden ROM-Aufrufe richtig ausgeführt (d.h. bei Adressen unterhalb von 64000 und oberhalb 68PF kommen Sie automatisch ins ROM) und Parameter können direkt in die CPU-Register übergeben werden. Dabei werden auf Wunsch die Register (-paare) A, HL, DE und BC mit den Konstanten oder Variablen geladen.

DOKE: (Doppel-POKE) Lädt zwei aufeinanderfolgende Speicherstellen mit einem 16-Bit-Wert (Umkehrung zur Funktion DEBK).

Zu den FOR-Schleifen bleibt noch etwas zu sagen. Bei Ihnen wird im Gegensatz zum Schneider-Basic der Endwert und die Schrittweite (soweit angegeben) immer aktuell eingesetzt. Wird also bei einer aufwärts laufenden Schleife der Endwert im Schleifenbereich irgendwann einmal unter oder auf den aktuellen Wert der Laufvariablen gesetzt, so wird die Schleife nach Erreichen des NEXT sofort abgebrochen. Auch können Konstruktionen wie 'FOR IX=1 TO 100 STEP IX' benutzt werden, im Gegensatz zum Schneider-Basic nimmt die Laufvariable dann die Werte 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 an und hat nach dem Verlassen der Schleife den Wert 128. Zur Geschwindigkeitssteigerung ist zu sagen, daß FOR-Schleifen i.a. langsamer als REPEAT- und WHILE-Schleifen sind. Das liegt daran, daß bei jedem Durchlauf das Vorzeichen der Schrittweite abgefragt werden muß, um die Schleife in allen Richtungen korrekt zu beenden.

Eine Warnung: Seien Sie vorsichtig mit STEP 0, Sie bauen dadurch Endlos-

#### Schleifen!

Programme können (und sollten) in der Testphase mit der Break-Option compilert werden. So werden an allen Stellen, die den Quellcode-Zeilenanfang entsprechen, Abfragen der ESC-Taste erzeugt, mit der Sie Endlosprogramme anhalten können. Auch wird hier eine Überprüfung des System-Stackpointers durchgeführt und bei Stackberlauf das Programm mit einer Meldung abgebrochen (dies passiert z.B. bei einer Rekursion ohne Boden, wie '100 GOSUB 100'). Ohne die Break-Option kann ein solcher Fehler nicht entdeckt werden: ein Absturz ist die Folge.

Zu einer weiteren Fehlermeldung mit Programmabbruch kann nur eine Indexüberschreitung (B.O.) führen. Alle anderen Fehler, wie z.B. Division durch Null, werden nicht gemeldet und führen auch nicht zum Programmabbruch. Allerdings sind die numerischen Ergebnisse solcher Operationen undefiniert oder entsprechen dem Rechner-Unendlichen. Sie können also nach Herzenslust die Logarithmen und Wurzeln von negativen Zahlen berechnen.

Sollten Sie einmal ein Programm schreiben, das sehr viele Variablen benötigt, die dann mit dem Compiler nicht mehr in den Rechner passen, so ist auch dafür eine Lösung vorgesehen. Normalerweise liegt direkt hinter HIMEM der Variablenbereich des kompilierten Programms und dahinter der eigentliche Objektcode. Sie können aber auf Wunsch den Variablenbereich vom Programm trennen und ihn irgendwo in den Speicher legen; dann wird der Objektcode direkt hinter HIMEM abgelegt. Da beim Compilieren im geplanten Variablenbereich des Programms nichts passiert, kann dieser Bereich auch im Bereich des Compilers liegen. Sie sollten aber Quell- und Objektprogramm vor dem Start aufzeichnen, da bei einem schreibenden Zugriff vom Programm auf die Variablen (bei Zuweisungen an die Variablen) der Bereich verändert wird. Geschieht dies im Compiler, kann dieser natürlich nicht mehr laufen. Wenn Sie aber, wie im Normalfall, ein Programm entwickelt haben und dann ohne Compiler laufen lassen, haben Sie als Variablenspeicher den gesamten freien Speicher (abzüglich des Speichers, den das Programm braucht) zur Verfügung. So können auch Programme laufen, die 40k und mehr an Speicherplatz benötigen.

Wenn Sie übrigens ein (mit dem Menüpunkt 'O') abgespeichertes Objektprogramm mit 'RUN' vom Band laden und (automatisch) starten, stürzt der Rechner nach Beendigung des Programms unweigerlich ab. Sie sollten also Ihre Programme mit einer Warteschleife, einem 'AS=MATHS' oder ähnlichem am Ende versehen. Wenn Sie ein Objektprogramm mit 'LOAD' laden und sich die nach der Compilierung angezeigte Startadresse (die NICHT mit der ersten Speicheradresse des Programms übereinstimmt) gemerkt haben, können Sie es mit 'CALL (Startadresse)' aufrufen, der Rechner stürzt dann nicht ab. So kann natürlich auch ein

Basic-Programm ein compiliertes Programm aufrufen, genau wie ein aus DATA-Statements 'gepoke'tes' oder assembliertes Maschinenprogramm.

#### DER EDITOR MODUS

#### Noch ein letzter Hinweis:

Der vom Compiler erzeugte Code ist NICHT RELOKATIBEL. Versuchen Sie also nicht, ein Objektprogramm an eine andere Speicherstelle zu verschieben.

#### Laden und Start des Compilers:

Zum Laden legen Sie die Programmassette in den Datacorder ein und drücken 'CTRL' und die kleine 'ENTER'-Taste im Ziffernblock. Danach befolgen Sie bitte die Anweisungen des Computers. Vergessen Sie bitte nicht, die Stoptaste nach Beendigung des Ladevorganges zu drücken; der Druck der Antriebswelle defor- miert mit der Zeit die Gummifolie und das Magnetband.

Das Programm startet automatisch und stoppt nach kurzer Zeit, nachdem einige Vorarbeiten erledigt sind. Sie sind dann im einem Zustand, von wo der Compiler endgültig mit 'goto 100' oder der Taste 9 im Ziffernblock gestartet wird. Nach einer Unterbrechung oder Beendigung (mit dem Menüpunkt 'E') kann der Compiler immer wieder gestartet werden; dabei geht aber der Text (das Quellprogramm verloren). Deshalb können Sie (außer beim ersten Start) auch mit 'goto 1000' oder der Taste 8 im Ziffernblock weitermachen, dann bleibt der Text erhalten.

Vor dem Start oder nach Verlassen des Compilers befinden Sie sich in einem etwas gekürzten Basic, es kennt nur noch die Befehle 'goto' und 'gosub', die, wenn Sie nicht die definierten Tasten benutzen, auch unbedingt Klein geschrie- ben werden müssen. Grosschrift oder irgendwelche andere Befehle bringen den Rechner sofort zum Absturz.

Nach dem Starten des Programms befinden Sie sich im Editor-Modus. Die dort zur Verfügung stehenden Kommandos bestehen aus einem Buchstaben und evtl. ein oder zwei Parametern.

Werden numerische Parameter für Zeilennummern in leerer Form (z.B. L, 120) eingegeben, so erhalten sie ihren zugehörigen Grenzwert. In unserem Beispiel bedeutet dies, daß als erster Parameter der Wert der niedrigsten Zeilennummer des Programms angenommen wird. In den folgenden Kommandobeschreibungen werden die von dem jeweiligen Kommando genutzten Parameter angegeben.

Steht zu Beginn der Kommandozeile eine Zahl, so wird diese als Zeilen- nummer erkannt. Die folgenden Zeichen werden in den Programmspeicher übernommen. Folgen auf eine Zeilennummer keine Zeichen, so wird, falls unter dieser Zeilennummer bereits eine Zeile eingetragen wurde, diese gelöscht. Wird eine bereits vorhandene Zeile eingegeben, so wird die alte Zeile überschrieben.

#### Das C-Kommando

Parameter: keine  
Bedeutung: Schaltet in den Compile-Modus um.

#### Das S-Kommando

Parameter: Filename  
Bedeutung: Der Programmtext wird unter dem Namen Filename auf Cassette abgespeichert.

#### Beispiel: S test

Hierbei wird das gesamte Programm unter dem Namen "test" ab- gespeichert. Vor der Anwendung dieses Kommandos müssen die Tasten REC und PLAY gedrückt werden, da der Kassettenmotor automatisch startet. Es werden keine Kassetteneilmeldungen ausgegeben.

#### Das G-Kommando

Parameter: Filename  
Bedeutung: Der Programmtext mit dem angegebenen Namen wird von Cassette in den Speicher geladen.

Wird kein Name angegeben, so wird das nächste auf Cassette gefundene Programm geladen.  
Es werden keine Kassetteneilmeldungen ausgegeben.

#### Das O-Kommando

Parameter: Filename  
Bedeutung: Der Objectcode des zuletzt compilierten Programms wird unter dem Filenamen auf Cassette abgespeichert. So kann das Program ohne Compiler mit RUN wieder geladen und gestartet werden.

#### Beispiel: O otto

Der Objectcode wird unter dem Namen otto. obj abgespeichert. Vor der Anwendung dieses Kommandos müssen die Tasten REC und PLAY gedrückt werden, da der Kassettenmotor automatisch

startet. Es werden keine Kassettene meldungen ausgegeben.

Das P-Kommando

Parameter: <Anfang>, <Ende>  
Bedeutung: Der Programmtext von Zeile "Anfang" bis "Ende" wird ausgedruckt.

Vorsicht ! Wenn kein Drucker angeschlossen ist wartet der Computer auf ein Signal des Druckers. Der Editor kann dann keine Kommandos mehr entgegennehmen.

Beispiel : P 50,160  
Die Zeilen 50-160 werden ausgedruckt.

Das R-Kommando

Parameter: keine  
Bedeutung: Das zuletzt kompilierte Programm wird ausgeführt.

Das M-Kommando

Parameter: keine  
Bedeutung: Es wird von MODE 2 nach MODE 1 umgeschaltet oder umgekehrt.

Das W-Kommando

Parameter: keine  
Bedeutung: Es wird von SPEED WRITE 0 nach SPEED WRITE 1 umgeschaltet oder umgekehrt.

Das D-Kommando

Parameter: <Anfang>, <Ende>  
Bedeutung: Die Zeilen von "Anfang" bis "Ende" werden gelöscht. Werden keine Parameter angegeben, so wird dieses Kommando ignoriert.  
Beispiel : D ;  
Das gesamte Programm wird gelöscht.

Das L-Kommando

Parameter: <Anfang>, <Ende>  
Bedeutung: Die Zeilen von "Anfang" bis "Ende" werden gelistet. Werden keine Parameter angegeben, so wird das gesamte Programm angezeigt.

Das H-Kommando

Parameter: keine  
Bedeutung: Die zur Verfügung stehenden Kommandos werden angezeigt.

Das I-Kommando

Parameter: keine  
Bedeutung: Es werden folgende Informationen angezeigt:  
- HIMEM  
- dimensionierte Größe des Textfeldes  
- belegte Größe des Textfeldes  
- der zur Verfügung stehende freie Speicherplatz FRE(" ")  
- Cassettingeschwindigkeit

Das E-Kommando

Parameter: keine  
Bedeutung: Damit wird das Programm (der Compiler) beendet. Dadurch geht Ihre Textdatei verloren! Sie sollten sie also vorher auf Band sichern.

Das Y-Kommando

Parameter: keine  
Bedeutung: Es wird zwischen den Farben für Grün- und Farbmotor umgeschaltet.

Das X-Kommando

Parameter: <Basiscassetteobergrenze>  
Bedeutung: HIMEM wird neu vereinbart, wenn dies möglich ist.

Das T-Kommando

Parameter: <Textfeldgröße>  
Bedeutung: Das Textfeld wird neu dimensioniert (maximal bis 1000 Zeilen).

A: DIR

Parameter: keine

Zeigt die auf der Diskette enthaltenen Pflüge an. Dies funktioniert nur, wenn ein Laufwerk angeschlossen ist; anderenfalls hat die Funktion keine Wirkung.

V: CHANGE DEVICE

Parameter: keine

Schaltet von Diskette auf Cassette um und umgekehrt. Falls Sie über kein Diskettenlaufwerk verfügen, hat diese Funktion keine Wirkung.

COMPILIEREN VON VORHANDENEN PROGRAMMEN

Die Aufzeichnung eines Quellprogramms erfolgt rein seriell und ohne Zusatzinformationen (wie Länge usw.) als normales Textfile. Deshalb kann ein im ASCII-Format (mit "SAVE "name",A") aufgezeichnetes Schneider-Basic-Programm geladen und, falls es keine Fehler oder dem Compiler unbekannte Sprachelemente enthält, kompiliert werden.

Auch der umgekehrte Weg ist möglich: Sie können mit dem Editor des Compilers erstellte Programme aufzeichnen, als normale Basic-Programme in den Rechner laden und mit dem Interpreter laufen lassen, wieder vorausgesetzt, daß Sie keine dem Schneider-Interpreter unbekannte Sprachelemente benutzt haben.

Sogar das Erstellen von Quellprogrammen mit einem Textverarbeitungsprogramm ist möglich, falls dieses zur Aufzeichnung der Texte das normale Format für ein Textfile benutzt. Bedenken Sie aber, daß jede Zeile mit einer Zeilennummer beginnen muß.

Durch das C-Kommando des Editors gelangen Sie in den Compile-Modus. Dort stehen Ihnen 9 Funktionen zur Verfügung:

- 0) Anzeigen des Status der Break- und Indexcheckoptionen.
- 1) Überprüfung des Programms auf syntaktische Korrektheit und Berechnung des benötigten Speichers für die benutzten Variablen. Dieser Punkt ist zum Testen des Programms gedacht, um Ihnen das Warten auf den Compilevorgang zu ersparen. Wenn Sie dann den Compiler endgültig starten, werden eventuelle Fehler natürlich auch gemeldet.
- 2) Festlegung des Speicherbereichs für die im Programm benutzten Variablen. Sie können die Startadresse der Variablen beliebig heruntersetzen. Dabei kann auch der Compiler überschrieben werden. Da dies jedoch erst nach dem Start des compilierten Programms geschieht, bleibt dieses lauffähig. Sie sollten jedoch nicht versuchen, den Compiler danach wieder zu starten.
- 3) Festlegen des Variablenspeichers hinter HIMEM.
- 4) Durch Anwählen dieses Menüpunktes wird eine regelmäßige Abfrage der ESC-Taste zum Stoppen des Programms erzeugt. Dadurch wird das Programm zwar langsamer, jedoch ist dies eine gute Teesthilfe, um sich gegen Endlosschleifen zu schützen. Außerdem wird regelmäßig der Stackpointer überprüft, um einen Überlauf durch eine zu tiefe Verschachtelung von Unterprogrammen zu vermeiden. Sie sollten fertige Programme aber ohne diese Option compilieren, um sie schneller zu machen.
- 5) Verhindern der Abfrage der ESC-Taste (voreingestellt).
- 6) Verhindern des Indexchecks während der Laufzeit (voreingestellt).
- 7) Abschalten des Indexchecks für Feldvariablen.  
Wenn Sie den Indexcheck unterdrücken, wird während des Programmlaufs nicht überprüft, ob bei einer Zuweisung mit indizierten Variablen ein falscher Index angegeben ist. Dies kann bei einem dennoch auftretenden Fehler schlimmstenfalls zu einem "Absturz" des Rechners führen.
- 8) Compilieren des Programmes.
- 9) Rückkehr in den Edit-Modus.

Wir gehen davon aus, dass der Benutzer dieses Compilers das Basic des Schneiders kennt und mit der Syntax und Semantik allgemein gebräuchlicher Basic-Befehle vertraut ist. Dieses Handbuch beschränkt sich daher auf die Erläuterung der Besonderheiten der Befehle sowie der Benutzung des Editors von FTB-Basic.

Es ist besonders darauf zu achten, dass FTB-Basic streng zwischen den drei Variablentypen Integer, Real und String unterscheidet. Die Typkennzeichen hinter den Variablennamen sind unbedingt erforderlich, und Zusammenhänge zwischen Variablen verschiedener Typs sind nicht zulässig. Realkonstanten müssen stets einen Nachkommanteil haben. Darauf ist besonders bei dem Befehl INPUT zu achten, da dieser sonst klaglos falsche Ergebnisse liefert.

FTB-Basic lässt nur einen Befehl pro Zeile zu. Ausdrücke mit mehr als zwei Operanden sind ebenfalls nicht zulässig.

Es besteht die Möglichkeit, die Abfrage der BREAK-Taste im Programm zu unterdrücken; dadurch werden die Programme noch schneller. Jedoch kann dann das Programm in einer Endlosschleife nur noch durch ein Zurücksetzen des Rechners gestoppt werden und geht dadurch verloren.

Ebenso kann der Indexcheck bei indizierten Variablen abgeschaltet werden. Sollte jedoch dann eine Indexüberschreitung stattfinden, so überschreibt das Programm andere Variablen oder sich selbst und kann dadurch "abstürzen".

Variablennamen müssen mit einem Buchstaben beginnen und dürfen maximal acht Zeichen lang sein. Feldvariablen können nur eindimensional vereinbart werden.

In den Syntaxerläuterungen fuer Funktionen werden die Argumente mit ihren Typkennzeichen kenntlich gemacht. Die Benutzung anderer Typen führt zu Fehlermeldungen. Zum Beispiel ist `z=sin(x!)` unzulässig, da diese Funktion einen reellen Wert liefert. Dies wird in der Syntaxerläuterung wie folgt dargestellt: `SIN(!) --> !`

Angaben in eckigen Klammern [ ] sind wahlfrei, d.h. sie können angegeben oder weggelassen werden. Die Klammern dürfen nicht mit eingegeben werden.

Ein Sternchen hinter einer wahlfreien Angabe bedeutet, dass die Angabe mehrfach vorkommen kann.

Angaben in spitzen Klammern < > sind Platzhalter und dürfen nicht eingegeben werden.

Eine Zifferreihe, die aus mindestens einer Ziffer bestehen muss, wird zum Beispiel so dargestellt:

```
<Ziffer>{Ziffer}>*
```

Dieser Ausdruck koennte folgendermassen aussehen:

```
43
oder 443
oder 876543 etc.
```



## 2. OPERATOREN:

Real : +, -, \*, /, ^

Integer : +, -, \*, \, MOD

String : +

Ein negatives Vorzeichen vor Strings fuehrt zu deren Umkehrung.

## 3. LOGISCHE OPERATOREN:

=, <, >, >=, <=

## 4. BOOLESCHE WERTE:

TRUE, FALSE

Diese duerfen als logischer Ausdruck verwendet werden. So ist zum Beispiel das folgende Programm zulaessig:

```
10 IZ=0
20 repeat
30 if IZ=4711 then 60
40 IZ=IZ+1
50 until false
60 print"Ende"
```

## 5. KONSTANTEN:

Stringkonstanten koennen eine maximale Laenge von 80 Zeichen annehmen.

Die Realkonstanten besitzen die gleiche Darstellung wie im Schneider-Basic.

Integerkonstanten koennen Werte im Bereich von -32768 bis 65535 annehmen. Jedoch werden alle Zahlen, die groesser sind als 32767, in ihr negatives Komplement umgewandelt.

## 6. VARIABLEN

Variablenamen duerfen 8 Zeichen lang sein und muessen mit einem Typkennzeichen enden (\$, !, %). Der Unterstrichstrich im Namen ist erlaubt. Gross- und Kleinbuchstaben werden nicht unterschieden.

Stringvariablen koennen maximal 80 Zeichen aufnehmen. Bei Stringadditionen werden ueberfluessige Zeichen ignoriert.

Die Realvariablen besitzen die gleiche Darstellung wie im Schneider-Basic.

Integervariablen siehe Integerkonstanten.

## 7. SCHLUESSELWORTER

Wenn keine Erklaeerungen gegeben sind, so gelten die im Schneider-Handbuch abgedruckten bzw. die allgemein gueltigen. Ein Pfeil hinter der Funktion deutet auf den Typ, den diese Funktion liefert. Darauf ist bei Zuweisungen zu achten.

ABS(!) --> !

Liefert den Absolutwert des Realoperanden.

ATN(!) --> !

Liefert den Arcustangens des Operanden.

ASC(\$\*) --> %

Liefert den ASCII-Code des ersten Zeichens des Stringoperanden.

BORDER %

CALL %R,%I,%L,%J]]]

Startet ein Maschinenprogramm ab der durch den ersten Wert festgesetzten Adresse. Es werden immer Adressen im ROM aufgerufen, es sei denn, es werden reine RAM-Adressen angegeben.

Dabei werden die auf den Aufruf folgenden Werte in folgender Reihenfolge in die Register uebergeben: A HL DE BC  
Beispiel: CALL 48442,0,44196 ruft den Betriebssysteminternen Editor auf und uebergibt im HL-Register die Startadresse des zu

editierenden Textes.  
Hierbei wird eine RAM-Adresse aufgerufen.

CHR(\$\*) --> \$

Liefert das zugehoerige Zeichen im ASCII-Code

CINT(!) --> %

CLG

CLS

COS(!) --> !

CREAL(\$\*) --> !

DEEK(\$\*) --> %

Liefert den 16-bit Wert der durch den Operanden bestimmten Speicherzellen.

DEG

DIM <Variablenname><positive Integerkonstante>

Es duerfen nur eindimensionale Variable vereinbart werden.

DOKE <Adresse>, <Integervariable oder -konstante>  
 Schreibt den durch den zweiten Operanden festgelegten 16-Bit Wert in die  
 durch den ersten Operanden bestimmten Speicherzellen.

DRAW %,%  
 END  
 EXP(i) --> i  
 FOR <Zuweisung> TO <Variable> [STEP <Variable> ]  
 Beginn einer FOR-NEXT Schleife. Als Schleifenvariablen duerfen nur  
 Integervariablen verwendet werden.

GOTO <Zeilenummer>  
 GOSUB <Zeilenummer>  
 GRAPHPAPER %  
 Setzt die Hintergrundfarbe fuer Grafik fest

GRAPHPEN %  
 Waehlt den Schreibstift fuer Grafik

ABS(% ) --> %  
 Liefert den Absolutwert des Operanden

IF <logischer Ausdruck> THEN <Zeilenummer>  
 INK %,%  
 INKEY\$ --> \$  
 INPUT <Variable>  
 Die angegebene Variable wird von der Tastatur eingelesen.  
 Feldvariablen koennen nicht mit INPUT eingelesen werden. Verwenden Sie  
 zu diesem Zweck eine Hilfsvariable.

ISGN(% ) --> %  
 SGN-Funktion fuer Integerzahlen

JOY(% ) --> %  
 LEFT\$(%,%) --> \$  
 LEN(\$ ) --> %

LET <Zuweisung>  
 LET kann weggelassen werden.

LOCATE %,%  
 LOG(i) --> i  
 LOG10(i) --> i  
 LPRINT [Operand[;]]  
 Leitet Ausgabe an Drucker. Siehe PRINT.

MID\$(%,%,%) --> \$  
 Zuweisungen an diese Funktion sind nicht moeglich.

MODE %  
 MOVE %,%  
 NEXT [<Variable>]  
 ORIGIN %,%  
 PEEK(% ) --> %  
 PLOT %,%  
 POKE %,%  
 PRINT [Operand[;]]  
 Feldvariablenelemente koennen nicht ausgegeben werden. Zu diesem Zweck  
 muss man eine Hilfsvariable benutzen.  
 PRINT kann nicht durch ein Fragezeichen ersetzt werden.

RAD  
 REM <Text>  
 REM kann nicht durch ein Hochkomma ersetzt werden.

REPEAT  
 Startmarkierung fuer eine REPEAT - UNTIL Schleife

RETURN  
 RIGHT\$(%,%) --> \$  
 SGN(i) --> i  
 SIN(i) --> i  
 STEP <Integervariable oder -konstante>  
 SQR(i) --> i

TAN( ) --> %

TEST(%,%) --> %

TEXTPAPER %

Setzt den Schreibstift fuer den Texthintergrund

TEXTPEN %

Setzt den Schreibstift fuer Text

THEN <Zellennummer>

Wenn der logische Ausdruck nach IF wahr ergibt, wird zu der nach THEN stehenden Zellennummer verzweigt.

TO <Integervariable oder -konstante>

UNTIL <logischer Ausdruck>

Wenn der logische Ausdruck nach UNTIL falsch ergibt, wird zu dem zugehoerigen REPEAT verzweigt. REPEAT - UNTIL Schleifen werden ebenso geschachtelt wie WHILE - WEND oder FOR - NEXT.

WAIT# --> #

Liefert wie INKEY# ein Zeichen von der Tastatur, wartet jedoch auf eine Eingabe. Dadurch kann man die Zeilen

10 a#:=inkey#

20 if a#="" then 10

ersetzen durch 10 a#:=wait#

WHILE

WEND

Syntax der Sprache FRB-Basic

Die Syntax ist hier in etwas modifizierter BNF (Backus-Naur-Form) beschrieben. Dabei werden sogenannte Metasymbole benutzt, Symbole, die nicht zur eigentlichen Sprache gehoeren und dazu dienen, andere Symbole zu beschreiben:

[ ] : Eckige Klammern schliessen Sprachelemente ein, die weggelassen werden koennen

{ } : Geschweifte Klammern schliessen Sprachelemente ein, die wiederholt oder weggelassen werden koennen (ist hinter der schliessenden Klammer eine Zahl angegeben, so gibt sie die maximale Anzahl der Wiederholungen an)

< > : Spitze Klammern schliessen Sprachelemente ein, die an anderer Stelle erklart werden

: Alternativen (eins von mehreren durch den Strich getrennten Sprachelementen kann ausgewählt werden)

:: = : Definitionszeichen: das links vom Definitionszeichen stehende Sprachelement (Definiendum) wird durch die rechts davon stehende Symbol- oder Sprachelementfolge (Definiens) beschrieben

\* : Bereichsangabe: Ein aus dem Bereich stammendes Symbol oder Element (z.B. 3..8 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 )

Programm ::= { <Zeile> }

Zeile ::= <positive Integerkonstante> <Anweisung>

positive Integerkonstante ::= 1..5535

Anweisung ::= CLS |

CLG |

DBG |

RAD |

RETURN |

```

Variable ::= <einfache Variable> |
<Feldelement>

einfache Variable ::= <Name> <Typkennzeichen>

Name ::= <Buchstabe> { <Buchstabe> | <Ziffer> | <Unterstrich> }

Typkennzeichen ::= % |
$ |
|

Zeichen ::= <Buchstabe> |
<Ziffer> |
<Unterstrich> |
sonstiges darstellbares Zeichen ohne Anführungszeichen

Buchstabe ::= a..z |
A..Z

Ziffer ::= 0..9

Unterstrich ::= _

Feldelement ::= <Name> <Typkennzeichen> ( <Integeroperand> )

Operand ::= <einfache Variable> |
<Konstante>

Konstante ::= <Realkonstante> |
<Stringkonstante> |
<Integerkonstante>

Realkonstante ::= [ - | + ] <positive Integerkonstante>
[ . <positive Integerkonstante> ]
[ [ - | + ] E <positive Integerkonstante> ]

Stringkonstante ::= " { <Zeichen> } 80 "

Integerkonstante ::= -32768..65535

```

```

END |
REM <Text> |
GOTO <positive Integerkonstante> |
GOSUB <positive Integerkonstante> |
REPEAT |
UNTIL <logischer Ausdruck> |
WHILE <logischer Ausdruck> |
MEND |
FOR <einfache Integervariable> = <Integeroperand> TO
<Integeroperand> [ STEP <Integeroperand> ] |
NEXT [ <einfache Integervariable> ]
IF <logischer Ausdruck> THEN <positive Integerkonstante> |
[ LET ] <Variable> =
<Funktionsname> [ ( <Operand> { , <Operand> } ) ] |
<Operand> |
<Operand> <Operator> <Operand> |
- <Operand> |
<Feldelement> |
PRINT [ <Operand> [ ; ] ] |
LPRINT [ <Operand> [ ; ] ] |
INPUT <einfache Variable> |
CALL <positive Integerkonstante> { , <Integeroperand> } 4 |
LOCATE <Integeroperand> , <Integeroperand> |
INK <Integeroperand> , <Integeroperand> |
POKE <Integeroperand> , <Integeroperand> |
DOKE <Integeroperand> , <Integeroperand> |
PLOT <Integeroperand> , <Integeroperand> |
MOVE <Integeroperand> , <Integeroperand> |
DRAW <Integeroperand> , <Integeroperand> |
BORDER <Integeroperand> |
TEXTPEN <Integeroperand> |
TEXTPAPER <Integeroperand> |
GRAPHPEN <Integeroperand> |
GRAPHPAPER <Integeroperand> |
DIM <einfache Variable> ( <positive Integerkonstante> )

Text ::= { <Zeichen> | " }

logischer Ausdruck ::= <Operand> < | <= | = | >= | > | <> > <Operand> |
TRUE |
FALSE

```



Operator ::= + | - | \* | / | \ | MOD | ^

einfache Integervariable ::= <Name> %

Integeroperand ::= <einfache Integervariable> | <Integerkonstante>

Funktionsname ::= RIGHTS |

LEFTS |

MIDS |

CHRS |

INKEYS |

HAITS |

SIN |

COS |

TAN |

ATN |

EXP |

SQR |

LOG |

LOG10 |

ABS |

SGN |

CREAL |

IABS |

ISGN |

CINT |

LEN |

ASC |

PEEK |

DEEK |

TEST |

JOY

# BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE

## INSTRUCTIONS COPY

"BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE" who lives in the basement of 221B Baker Street (Sherlock Holmes' famous London address) is the greatest detective in all Mousedom. Basil is attempting to solve a case which has led to the kidnapping of his chubby friend, Dr. Dawson, by the evil Professor Ratigan, criminal mastermind of London's rodent underworld. The mysterious case leads Basil from London's seedy waterfront district through the backwaters of London's sewers and finally to the sinister clutches of the notorious Professor Ratigan.

## HOW TO PLAY

As Basil, you are caught within the most sinister and fiendish criminal plan of Ratigan's career. You must rescue Dr. Dawson from Ratigan's lawless London prison.

To rescue Dr. Dawson you must collect clues from each of three scenarios - the shops and docks of London, London's sewers and Ratigan's den. Five clues must be collected which will lead you to the next scenario and finally into Ratigan's den. To find your clues examine objects such as jam jars, tin cans, small sacks, cider jars, chests and carpetbags. Pressing the **SPACE BAR** allows Basil to investigate an object. The object under scrutiny will appear in your magnifying glass in the bottom right-hand corner of the screen.

As you look through your magnifying glass you will notice that to its left a red "DROPS" symbol begins to flash. Pressing **UP** or **DOWN** selects between "PICK UP" and "DROP" on this symbol. Press **FIRE** to choose between "PICK UP" and "DROP" whatever object is in each of your five pockets.

If all your pockets are full, selecting "PICK UP" will make a cursor appear, allowing you to select an object to discard, thus making room for a new one.

Professor Ratigan however, has cunningly covered his tracks by leaving 8 false clues in each scenario. Only when you have filled all 5 pockets can you deduce which clues are false and discard them. Do this by holding down the **?** on the keyboard, and your magnifying glass will tell you the answer.

When you have collected the fifth correct clue you will be given a message which asks you to go to an area where the exit to the next scenario can be found.

If by chance you should lose your way you can use each of your five clues to give you a hint as to which direction to go. This too is done by holding down **?** on the keyboard. The best direction to go will appear in place of the clue.

In addition to clues you will also find **CHEESE**, **MOUSETRAPS** and **NOTHING** AT ALL. Cheese will top up your energy; mousetraps can be kept in your pockets and later dropped in the path of Ratigan's Henchmen, who will be caught and made harmless. Press **1** to drop a mousetrap; **NOTHING** AT ALL speaks for itself!

## CONTROLS

CBM64/128

Joystick in Port 1

LEFT

RIGHT

UP

DOWN

FIRE

SPACE BAR

1

?

RUN/STOP

- walk/run left or select pocket
- walk/run right or select pocket
- climb ladder or select PICK UP
- descend ladder or select DROP
- jump or choose PICK UP and DROP
- inspect a clue
- drop a mousetrap
- clues and hints
- pause on/off

Spectrum/Amstrad

K

L

Q

A

ENTER

(or use joystick)

SPACE BAR

1

?

P

- walk/run left or select pocket
- walk/run right or select pocket
- climb ladder or select PICK UP
- descend ladder or select DROP
- jump or choose PICK UP and DROP
- inspect a clue
- drop a mousetrap
- clues and hints
- pause on/off

Atari

Joystick in Port 1

LEFT

RIGHT

UP

DOWN

FIRE

SPACE BAR

1

?

ESC

- walk/run left or select pocket
- walk/run right or select pocket
- climb ladder or select PICK UP
- descend ladder or select DROP
- jump or choose PICK UP and DROP
- inspect a clue
- drop a mousetrap
- clues and hints
- pause on/off

## LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

**DISK:** Insert disk into drive. Type **LOAD\*\***, **B,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD\*\*** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

AMSTRAD

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

**DISK:** Insert the disk into the drive, label side up. Type **!CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

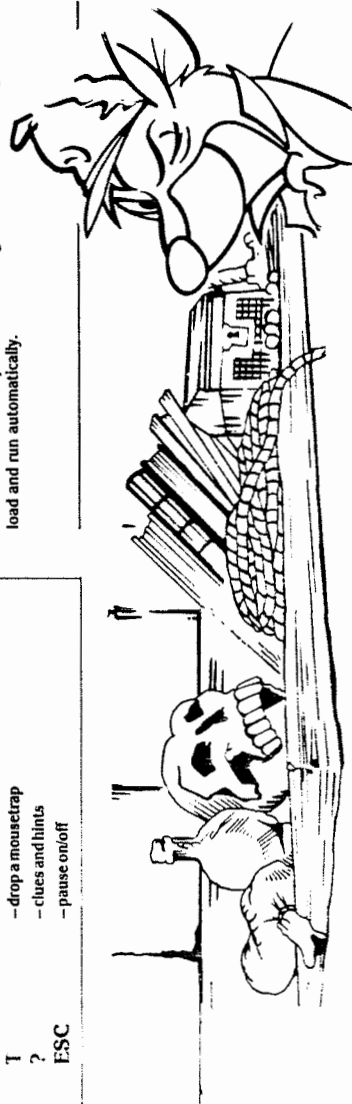
MSX

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOOD"CAS"**, **R** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Atari

**CASSETTE:** Turn off computer. Insert cassette into cassette player - turn on computer while holding down **OPTION** and **START**, press **PLAY** in cassette player, then press any key on computer. The game will load and run automatically.

**DISK:** Turn off computer and disk drive. Insert disk into drive - turn on drive. Turn on the computer while holding down **OPTION**. The game will load and run automatically.





**BATMAN**

Its programme code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, filed or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

**LOADING**

**AMSTRAD CPC 464** - Place the re-rewind cassette in the cassette deck. Type 'RUN' and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen. If there is a disk attached then type 'TAPE' then press ENTER key. Then type 'RUN' and press the ENTER key. In case of difficulty refer to chapter two of the User Instruction Booklet.

**AMSTRAD CPC 664 and CPC 6128** - Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the re-rewind tape in the cassette recorder and type 'TAPE' then press the ENTER key. Then type 'RUN' and press ENTER key. Follow the instructions as they appear on the screen.

**DISK** - Insert the game disk into the disk drive. Now type 'DISK' and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type 'BATMAN' and press ENTER. The game will now load automatically.

**CONTROL THE MENU SYSTEM**

Use any key other than ENTER or SHIFT to move the Bat-cursor. Use ENTER to select the entry indicated by the Bat-cursor. Where appropriate, return to main menu by pressing shift.

**Main Menu**

- (a) **PLAY THE GAME**. This will either start a new game or if an old game is in progress, will offer the chance to resume it.
- (b) **SELECT THE KEYS**. This allows your personal joystick/keyboard selection to be defined.
- (c) **ADJUST SOUND**. Choice of 3 sound levels
- (d) **CONTROL SENSITIVITY**. Allows a selection of joystick/keyboard response.

**Key Menu**

It is important to utilise this function properly - Please read the screen prompt Step (a). Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.

- Step (b) Press ENTER (clears all current keys).
- Step (c) Press all keys required for control (they will be printed on the current as they are pressed). If you want to use the ENTER key then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step and then back to (b). (This involves pressing ENTER twice).
- Step (d) When all keys are selected press ENTER.
- Step (e) If you want to change more controls then start again at Step (a), other press SHIFT and return to Main Menu.

**Sound Menu**

There are 3 distinct sound levels within the game. These are different sound tracks as opposed to volumes. One may select from:  
Background music and game sounds  
Games sounds  
Silent running

**CONTROL SENSITIVITY MENU**

This enables skill in control to be built up - the main difference being the way diagonal control is interpreted. The default value is on Low Sensitivity and is recommended for beginners.

- The default controls have been defined as follows:-
- LEFT Joystick-Left
  - RIGHT Joystick-Right
  - DOWN Joystick-Down
  - UP Joystick-Up
  - JUMP Joystick-Fire
  - CARRY Space or Copy
  - PAUSE Space
  - NOTE ESC

**NOTE**

Space as defined as Jump and Carry, this allows both actions with one key depression  
Abort feature is available by pressing PAUSE. Screen message will then appear.

# THE GAME

The "Caped Crusader" is in the Batcave beneath Gotham City. Robin has been captured by Batman's adversary, principally the Joker and with some cunning assistance from the Riddler. The only hope for escape is to assemble the trusty Batcrafter, whose parts lie scattered round the deadly catacombs beneath and then send off to rescue Robin.

The Riddler will do their utmost to prevent him from rescuing Robin and will place in his way a variety of deadly enemies and confusing obstacles which he/Joker and the Riddler do not appear "in person" in the game, as Batman is all too familiar with their image. The enemies they have selected are unfamiliar to Batman and this further complicates his task.

Slides down the Batpole into his lair but before he can leave he must collect his equipment, which includes Batboots, Batbel and Batbag which he will need to set the challenge ahead. Until he has completely collected these items he will be able to commence his search for the pieces of the Batcrafter.

The Joker will launch all manner of unfamiliar villains against Batman whilst he tries for the pieces of the Batcrafter. As he makes his way through the variety of familiar catacombs, some 150 or so, the Riddler will present him with many puzzles and objects he is equally unfamiliar with. Some of these objects will need to be collected for use on the mission and certain others will prove fatal. Batman will need to use all his powers as a super sleuth to decide which objects to collect and not to ignore as he searches for the Batcrafter and the ultimate goal of being able to rescue Robin.

Use the 7 missing parts of the Batcrafter are located. Batman will then have to search the launch pad whereupon he can fire up the engines and commence the rescue. Help Batman in his most formidable of tasks he will on his travels be able to pick extra powers. These powers are not everlasting but will allow Batman a temporary push of energy. Needless to say, the Riddler has confused matters rather by placing likenesses which are indistinguishable and should they be picked they will negate any extra energies that Batman has been able to collect. Batman can either increase his lives, run faster, jump higher or be completely aided from the Joker's henchmen. Should he collect an article placed by the Riddler he will immediately lose all these extra powers and have to search further to retrieve them.

A successful assembly of the Batcrafter is the object of the game.

## BAT EQUIPMENT

These 4 items must be collected before Batman can begin his task. They are indicated at the bottom right of the playing screen and will automatically be highlighted when collected.

**BATBOOTS** - These will allow Batman to jump.

**BATBAG** - This enables Batman to pick up and carry items around a location. Press Carry again to drop them. (Note: Items may not be moved from the location they start in.)

**BAT-THRUSTER** - This lets Batman have horizontal control when falling, but has no effect on the speed of his descent.

**BATBELT** - This is a low gravity device which halves the speed of descent.

**EXTRA POWERS**

Batman is able to collect extra powers on his journey. These powers are not everlasting but will help Batman do battle with the Henchmen. The extra power status is displayed on the bottom left hand side of the screen.

There are four extra powers and a fifth neutralizing power which Batman must try and avoid.

**EXTRA LIFE** - This increases the number of lives. (The total number of lives is indicated under the Bat-Sign icon on the bottom left of the screen.)

**ENERGY** - Collecting one of these enables Batman to travel at greatly increased speed for a short time. The number of highspeed steps remaining is indicated under the lightning flash icon on the status display.

**SHIELDS** - These make Batman invulnerable for a short time. The time remaining is indicated under the shield icon.

**JUMP** - These enable Batman to jump twice the normal height. The jumps remaining are indicated under the spring icon.

**NEUTRALIZER** - These should be avoided. Collecting one of these will cancel all Batman's extra powers.

**BAT SIGNALS**

Distributed at several locations are Bat-Signals.

Touch one and it will vanish - as it does, it will store the state of play (number of lives left, Batcrafter parts collected etc). This allows one to restart the game at this point. (see MAIN MENU - PLAY THE GAME) should you lose all your lives - this feature is reset so each time a Bat-Signal is located the state of play is stored for future use.

Game play takes place over 150 rooms spread over 9 different levels and the game is perfectly mappable.

## HINTS and TIPS

- (1) It is a good idea to use the space bar for both pickup and jump (to leave selection on the default keys mainly). However, leave a key for carry only and have another key for jump only.
  - e.g. Fire Button, Copy Key - Jump only
  - Space Bar - Jump and carry
  - F, Enter, (6, 5, 4, 3, 2, 1, 0) - carry only
- (2) To make certain jumps it is necessary to bang by the "merest thread" on edge of the Catron Re-inforced Batcrafter - you may need practice to perform this feature!
- (3) Remember to pick up the Bat-Signals as strategic points during the game that if you lose all lives you can restart at that point (reset chronological).
- (4) Avoid selecting Shift as the pause key as you may run the risk of accidently aborting the game.
- (5) To pick up an object, you need to be on top of it.
- (6) Differentiated between pick-up and push (special objects may have to be touched to push them). The seven parts of the Batcrafter must be pushed, instance, in order to be re-powered to the launchpad.

## BATMAN

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. If for a reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr. Yates, Ocean Software Limited,  
6 Central Street, Manchester M2 5NS

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement free of charge. If we cannot find a fault the product will be returned immediately to you, at no charge.

**PLEASE NOTE THAT THIS DOES NOT AFFECT YOUR STATUTORY RIGHTS.**

Produced by Jon Woods  
Program designed and written by Jon Rytman and Bernie Drummond  
© 1986 Ocean Software Limited



Ocean is the Trademark of Ocean Software Limited  
BATMAN and all characters, slogans, logos, and related indicia are trademarks of DC Comics Inc. © 1985 DC Comics Inc. All Rights Reserved.



### KAMPF JENSEITS DER STERNE

**LADANWEISUNGEN.** Stellen Sie sicher, daß das Band zurückgespult ist. Drücken Sie die CTRL- und kleine ENTER-Taste gleichzeitig. Drücken Sie die Play-Taste auf Ihrem Datenaufzeichnungsgerät und dann jede beliebige Taste.

**SPIELBEWEISUNG.** Als das Raumschiff SSP1D CUTLASS Alpha Centauri im Jahre 2052 verließ und sich auf den Sprung auf die Erde vorbereitete, registrierte das Bord-Kommunikationssystem Signale auf einem großen Frequenzbereich. Kapitän King, der Befehlshaber schob den Absprung hinaus, und der Navigationscomputer entdeckte eine ganze Flottille merkwürdiger fremder Raumschiffe, die mit schweren Laser- und Atomwaffen ausgerüstet waren.

**AUF PROXIMA WAR KRIEG AUSGEBROCHEN**  
Als Kapitän King müßen Sie die fremden Raumschiffe Welle um Welle zerstören. Zur Ausführung Ihres Auftrages haben Sie 5 Schiffe zur Verfügung. Nachdem Sie mit den ersten 6 Bildschirmen fertig sind, erhalten Sie ein weiteres Schiff.

Steuern Sie Ihr Schiff mit dem Joystick oder den folgenden Tasten

Z = LINKS X = RECHTS SHIFT = FEUER  
TREFFER-ANZEIGE

- BILDSCHIRM 1. ERD-FALKEN 50 Punkte
- BILDSCHIRM 2. WIRBEL 75 Punkte
- BILDSCHIRM 3. TODESSTERNE 100 Punkte
- BILDSCHIRM 4. UNTERTASSEN 125 Punkte
- BILDSCHIRM 5. SAUCERS 150 Punkte
- BILDSCHIRM 6. SAUCERS 200 Punkte

Sie fangen mit fünf Schwierigkeitsstufen an, die sich nach der Geschwindigkeit ihrer Reflexe richten; wir schlagen vor, daß der Anfänger mit Stufe 1, der einfachsten Schwierigkeitsstufe beginnt. Erfahrene Spieler können je nach Geschwindigkeit schwerere Stufen wählen. Für jede Stufe gibt es 5 Bildschirme. Mit einer Zunahme der Schwierigkeitsstufe nimmt auch die Schwierigkeit der Bildschirme zu. Wenn man die 6 Bildschirme bewältigt hat, erhält man ein weiteres Raumschiff, und das Spiel wird viel schwieriger. Bei höheren Schwierigkeitsstufen treten die HEIMKEHRER hinzu. Diese unterscheiden sich vom Rest der Flotte durch ihre abweichende Farbe. Je mehr Bildschirme bewältigt wurden, desto mehr HEIMKEHRER greifen ein. Nehmen Sie sich vor den Weltraum-Minen in Acht, die beim Detonieren einen tödlichen Photon-Regen aussenden. VIEL GLÜCK.

JOYSTICK & TASTENFELD



Solar Software Ltd.  
77 West Drive, Bury, Lancs.  
BL9 5DW, England.  
Tel. 061 761 1770



5 013687 005003



C.P.C. 464  
C.P.C. 664

### (LA BATAILLE AU-DELA DES ETOILES)

**INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.** Vérifier que la bande est enroulée. Enfoncer simultanément la touche CTRL et la petite touche ENTER, enfoncer la touche PLAY du Datacarder, puis n'importe quelle touche.

**DESCRIPTION DU JEU.** Alors que le vaisseau spatial SSFID CUTLASS s'éloignait d'Alpha Centaure et se préparait à faire un saut sur la planète Terre en l'an 2052, les appareils de communications du vaisseau ont enregistré des signaux se rapprochant sur une large bande de fréquences. Le Capitaine King, commandant en chef, a retardé ce saut et l'ordinateur de navigation a détecté toute une flotte de vaisseaux étrangers d'une forme bizarre, fortement armés de canons-lasers et d'armes nucléaires de toutes sortes.

**LA GUERRE PROXIMA AVAIT COMMENTE**  
Vous êtes le Capitaine King et vous devez détruire les vagues de vaisseaux spatiaux étrangers l'une après l'autre. Vous disposez de cinq vaisseaux pour accomplir votre mission, un vaisseau supplémentaire vous est donné lorsque vous avez complété les 5 premiers écrans. Contrôlez votre vaisseau à l'aide du manche à balai ou des touches suivantes.

Z = A GAUCHE X = A DROITE SHIFT = TIR

**POINTS**

ECRAN 1. TERRAHAWKS 50 points  
ECRAN 2. SPINNERS (TOUPIES) 75 points  
ECRAN 3. DEATH STARS (ETOILES MORTELLES) 100 points  
ECRAN 4. BOUNCERS (SAUTERELLES) 125 points  
ECRAN 5. SAUCERS (SOUCOUPES VOLANTES) 150 points  
SPACE MINES (MINES SPATIALES) 200 points

Vous pouvez commencer le jeu à cinq niveaux différents suivant la rapidité de vos réflexes. Nous suggérons aux débutants de commencer par le niveau 1, celui-ci étant le plus facile. Les joueurs plus expérimentés peuvent choisir des niveaux plus élevés suivant leur adresse.

Chaque niveau a 5 écrans, plus le niveau est élevé et plus l'écran est difficile. Quand vous avez complété les cinq écrans, vous recevez un vaisseau supplémentaire et le jeu devient beaucoup plus difficile. Aux niveaux plus élevés, les HOMERS arrivent. Ceux-ci se distinguent du reste de la flotte du fait qu'ils sont d'une couleur différente, plus le nombre d'écrans achevés est élevé et plus le nombre de Homers est élevé. Faites attention aux Space Mines (mines spatiales) qui, lorsqu'elles sont detonées, déversent une pluie mortelle de particules photons. BONNE CHANCE.

MANCHE A BALAI ET CLAVIER

Das Spiel KAMPF JENSEITS DER STERNE und diese Verpackung sind urheberrechtlich streng geschützt. Was den Inhalt und die audiovisuelle Form betrifft, sind das Kopieren, Verleihen und Vermieten, der Wiederverkauf, die Funkübertragung sowie das Übertragen und die Verteilung ohne die ausdrückliche Genehmigung durch SOLAR SOFTWARE LTD. untersagt.

COPYRIGHT © 1985 SOLAR SOFTWARE LTD

Tous les droits pour le jeu BATTLE BEYOND THE STARS (LA BATAILLE AU-DELA DES ETOILES) et l'emballage sont réservés, tant pour le contenu que pour la présentation audio-visuelle, tout copie, prêt, location, revente, radiodiffusion publique, transmission ou distribution sont interdits sans la permission expresse de SOLAR SOFTWARE LIMITED.

The game BATTLE BEYOND THE STARS and this packaging are strictly copyright, both in content and audio visual appearance, unauthorized copying, lending, hiring, reselling, public broadcasting, transmission or distribution is prohibited without express permission of SOLAR SOFTWARE LTD

### BATTLE BEYOND THE STARS

**LOADING INSTRUCTIONS.** Ensure the tape is rewound. Press CTRL and small ENTER keys simultaneously, press PLAY on Datacarder then any key.

**GAME DESCRIPTION.** As the star ship SSFID CUTLASS was moving out from Alpha Centaur and preparing for a warp jump to the planet earth in the year 2052, the ships communications equipment recorded oncoming signals on a wide range of frequencies. Captain King the chief officer, delayed the jump and the navigation computer spotted a whole fleet of strange looking alien ships, heavily armed with an assortment of laser guns and nuclear weapons.

#### THE PROXIMA WAR HAD BEGUN

As Captain King you must destroy wave after wave of alien spacecraft, you have 5 ships to complete your mission, a free ship is given after completing the first 5 screens.

Control your ship with joystick

Z = LEFT X = RIGHT SHIFT = FIRE  
or the following keys

#### SCORE TABLE

SCREEN 1. TERRAHAWKS 50 points  
SCREEN 2. SPINNERS 75 points  
SCREEN 3. DEATH STARS 100 points  
SCREEN 4. BOUNCERS 125 points  
SCREEN 5. SAUCERS 150 points  
SPACE MINES 200 points

There are five levels to start on depending on how quick your reflexes are, we suggest that beginners start on level 1 this being the easiest level. More experienced games players may choose higher levels, depending on their skill. Each level has 5 screens, the higher the level the more difficult the screens. When five screens have been completed a free ship is given and the game becomes more difficult.

On the higher levels the HOMERS come in these are distinguished from the rest of the fleet by being a different colour, the more screens completed the more Homers come in.

Beware of the Space Mines, when detonated these send a deadly shower of photon particles. GOOD LUCK.

JOYSTICK & KEYBOARD

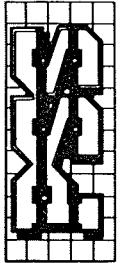
# 'BATTLE FOR MIDWAY'

DATE: 4th June 1942,

PLACE: MIDWAY ISLAND

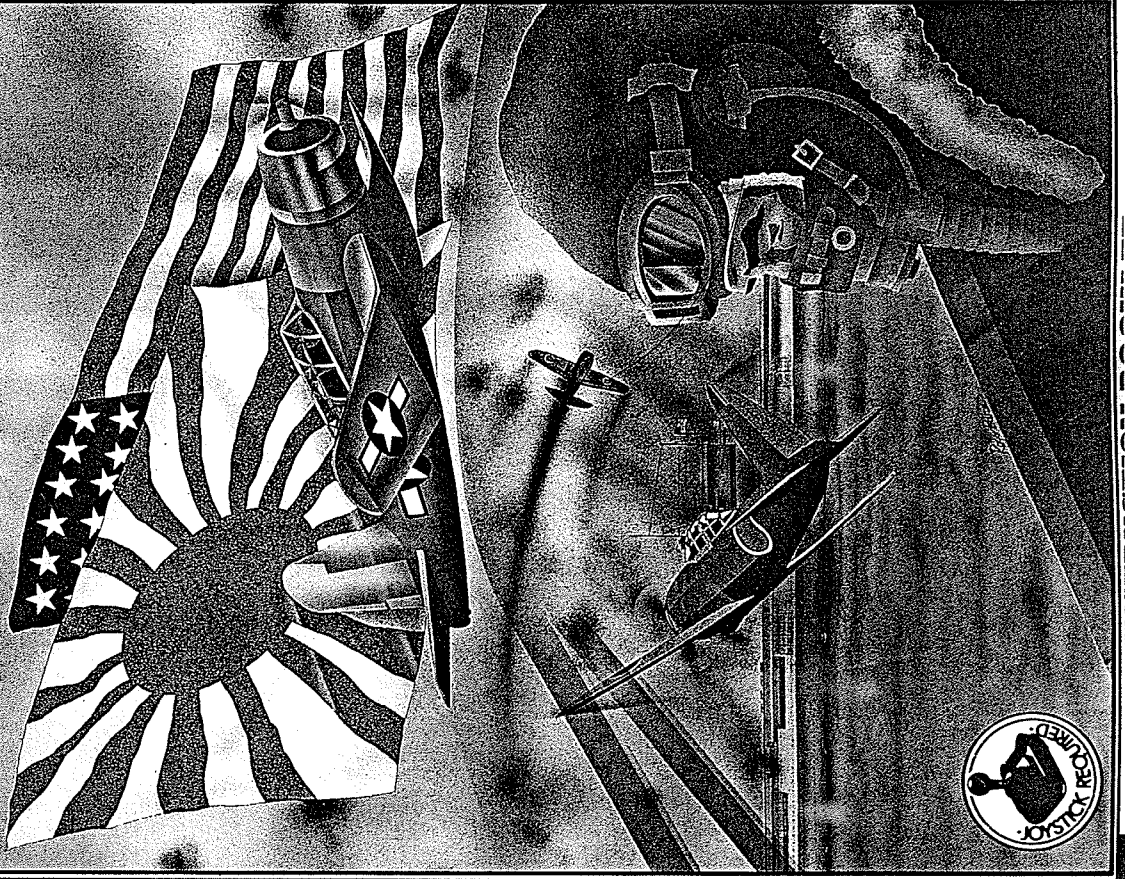
## THE AUTHOR

Alan Steel is one of the original UK wargamers and has been playing and designing wargames for nearly twentyfive years.



# WARGAMERS SERIES

## BATTLE FOR MIDWAY



# THE BATTLE FOR MIDWAY

## INDEX

Item		Page
1	INTRODUCTION.....	1
2	LOADING.....	1
3	GETTING STARTED.....	1
4	MAP MODE.....	1
5	UNIT BOOK.....	2
6	To Get a REPORT.....	2
7	To MOVE a UNIT.....	2
8	To LAUNCH Aircraft.....	2
9	AIRCRAFT FUEL & STATUS.....	3
10	To LAND AIRCRAFT.....	3
11	AIR SEARCH.....	3
12	To MAKE an AIR ATTACK.....	3
13	Real Time Air Attacks.....	3
14	Real Time Surface Attacks.....	4
15	DAY and NIGHT.....	4
16	BASIC TACTICS (How to Win).....	4
17	To SAVE/LOAD or QUIT GAME.....	5
18	Game SPEED.....	5
19	Game LEVELS.....	5
20	ADVANCED TACTICS.....	6
21	MIDWAY, The Battle.....	7
22	Designers Notes.....	8
23	KEYBOARD.....	9
24	DISK VERSION.....	9
25	UNIT BOOK CODES.....	10
26	QUICK KEY GUIDE.....	10
27	LAST WORD.....	10

The dotted lines are the routes followed by the Japanese Fleets. They are shown on Level 1 to enable the Player to find the Japanese easily. This is because level 1 is used mainly to learn to play the game.

The Pink dotted line which starts near the top of the screen, heads for Midway, then turns towards the bottom of the screen, is the route taken by the Japanese carrier fleet. (1st MOBILE FLEET)

The White dotted line that crosses the screen horizontally and ends above Midway, is the route of the Battleship Fleet. (MAIN BODY)

The Yellow dotted line that starts at the bottom left corner and ends at Midway is the route of the invasion fleet. (OCCUPATION FORCE)

**5. UNIT BOOK**

When you can see the map on the screen you are in MAP MODE. While you are in MAP MODE you can read the UNIT BOOK. This shows the American and Japanese Forces as they are at the start of the game. It is useful to work out which Japanese fleet is which when you have an aerial view.

- Key 1 : US T.F.16
- Key 2 : US T.F.17
- Key 3 : US Base Midway Island
- Key 4 : Japanese 1st Mobile Fleet
- Key 5 : Japanese Main Body
- Key 6 : Japanese Occupation Force

Looking at the Unit Book stops the game clock. So if you wish to freeze the game press any key from 1 to 6. To leave the Unit Book and return to Map Mode press the Space Bar.

**6. To Get a REPORT**

Use the joystick to move the COM BOX over T.F.16 (White square with black 1). The COM BOX will turn Brown (red on AMSTRAD), now press R for a report. The display will show the ships and aircraft that are in T.F.16. To return to MAP MODE Press the Space Bar. Use the above method to obtain a REPORT of MIDWAY Island and T.F.17.

**7. To MOVE a UNIT**

Place the COM BOX over one of the U.S. Search Aircraft units (Yellow Square with Black aircraft CBM64 or brown square with White aircraft on AMSTRAD). When COM BOX turns BROWN (AMSTRAD : RED) Press the FIRE BUTTON on the joystick. The COM BOX will turn GREEN (PALE BLUE on AMSTRAD). Move the COM BOX to where you want the Search Aircraft to go. Now Press the Fire Button again and the COM BOX will turn White. This shows that the MOVE Order has been given and as time passes the Search Aircraft Unit will move to that position. All Aircraft and Fleets are moved by this method. Try moving different Units. The Fleets (T.F.16 and 17) will obviously move much slower than the Aircraft Units.

**8. LAUNCH AIRCRAFT**

Place the COM BOX over T.F.16, when the COM BOX is BROWN (RED on AMSTRAD) Press P. The screen will show the AIR PLOT for T.F.16, the display shows which AIR UNITS are present and which are ready for LAUNCH (Take Off). Only those Units ON DECK can be LAUNCHED. Air Units ARMING are not yet ready to Launch. The Display will show C.A.P. ON DECK. The word CAP is an abbreviation for Combat Air Patrol. The CAP is a group of Fighter Aircraft that will Patrol over your Fleet to combat Japanese Air Attacks. Press L and the Message LAUNCHING UNDERWAY will be seen. The screen will change back to the MAP MODE. Wait until 10 G Minutes have passed and then look at the AIR PLOT again. You will see that C.A.P. IS AIRBOURNE and there is FREE SPACE ON DECK. Air Unit 2 will not be ON DECK until 40 G Minutes after the C.A.P. has been Launched.

When AIR UNITS are ON DECK Press L and LAUNCH It. After 10 G Minutes the Unit will appear on the map as a black aircraft on white square.

**Note:** If the Game Clock is now 06.00 or later, the Japanese may attack Midway. As we are still learning the game ignore this attack.

**9. AIRCRAFT FUEL & STATUS**

Move the COM BOX over Air Unit 2 and get a REPORT. As you can see Air Units REPORTS tell you the numbers and types of Aircraft in the Unit. Also note the message BOMBS LOADED. If the Air Unit had made an Attack, the message would read BOMBS GONE. Only Air Units with BOMBS LOADED will make an Attack. The bottom line of the display shows the FLYING TIME LEFT in G Minutes. This is the amount of Fuel the Air Unit has left, when the fuel runs out the flying time left will be 0 and the Unit will crash into the sea. As a warning when a Unit has only 60 G Minutes Flying Time left the screen will show a message. The Unit Symbol will flicker on the Map to show which unit is short of fuel. When an Air Unit LANDS it is refueled and rearmed with Bombs.

**10. To LAND AIRCRAFT**

Now return to the MAP MODE and Move Air Unit 2 next to T.F.16. (Put COM BOX over Unit 2, when COM BOX is Brown (RED on AMSTRAD) Press Fire Button. Move COM BOX next to T.F.16 and Press Fire Button again). When Air Unit 2 is next to T.F.16 use the COMBOX to get the AIR PLOT for T.F.16. and then Press K to LAND. When the Air Unit Lands it will disappear from the map. Use the AIR PLOT again to see that it has landed and is now ARMING.

**11. AIR SEARCH**

Use the COM BOX to move one of the SEARCH Aircraft Units (CBM64: Yellow square with Black Aircraft, AMSTRAD : Brown square white aircraft) along the White Dotted line. As the SEARCH Aircraft moves notice that the surrounding Brown Search Area moves as well. This is the area that the Search Aircraft are covering and any Japanese Fleet in this Area will be seen. The Japanese fleet will appear as a RED square with a Black J in it (AMSTRAD : White J). Move the COM BOX over the Japanese Fleet and when it is Brown (AMSTRAD : RED) Press R for a REPORT. You will see an Aerial view of the Japanese Fleet. The easiest way to find out which fleet it is, is to count the number of Aircraft Carriers you can see. (Aircraft Carriers are the ships with the flat decks). Then use the UNIT BOOK to find out which Japanese Fleet has this number of Carriers.

**Note:** To return to the MAP MODE from the Aerial View Press the space bar as you would for a normal REPORT.

**12. To MAKE an AIR ATTACK**

When you have found a Japanese Fleet LAUNCH one of your AIR UNITS. Then Move it next to the Japanese Fleet. If necessary move the SEARCH AIRCRAFT to make sure the Japanese Fleet remains visible. When the AIR UNIT arrives next to the Japanese Fleet it will flicker and then you will see part of the resulting Battle.

**Note:** An AIR UNIT will only Attack visible Japanese Fleets.

**13. REAL TIME AIR ATTACKS**

When an AIR ATTACK takes place you will see the Battle in real time. Before the Battle the attacking unit will flicker on the map. If there is a Japanese Air Attack on one of your Units you will see a flickering Red square with a Black Aircraft on it. Your Air Attacks will, as you have seen, cause your Air Unit to flicker.



**Level 2**

This is the normal game, the Japanese fleets will not be visible at the start. They will approach from the West of Midway Island as in the real battle. Any of your Fleets are liable to be attacked by Air and Sea.

**Level 3**

This level supposes that the Japanese are aware that the Americans have broken their Naval Code. Knowing this they set a trap for the Americans (You). By reading section 21 you should be able to work out where the extra Japanese carriers are from.

**20. ADVANCED TACTICS****Search Aircraft**

Do not allow the two Search Areas to overlap. There is no advantage in having two Search Aircraft covering the same area. Try not to move one Search Aircraft Unit through the others Search Area. This will upset the search patterns of these units. See Section 22 for the reason. When you find a Japanese fleet try to find the course it is on. Then if you wish to 'Shadow' it, fly the Search Unit alongside. If the Search Unit is directly in the path of a Japanese fleet, it will be driven off by A.A. fire or Japanese C.A.P. If one of your fleets is involved in Surface combat you may have difficulty finding the Japanese fleet afterwards. If you keep sweeping the area with Search Units you will find them. Again see section 22.

**AIR UNITS**

AIR Units 2,3,4 and 5 may LAND OR LAUNCH from any Task Force or Airbase. This means that they do not have to return to the Task Force that Launched them to refuel and reararm. If for example the T.F.17 carrier is sunk, Air Units 4 and 5 may be resupplied at Midway or T.F.16. Assuming of course they were not on board the carrier when it was sunk.

There are limitations to this a maximum of TWO Air Units (not counting C.A.P) may be on board a Task Force or Airbase at once. If further Air Units Land on the carriers they will be pushed into the sea to keep the Flight Decks open. If an Air Unit is already on deck when you land another Air Unit chaos will result. The Air Unit on deck will be taken below to make room for the Landing Air Unit. So you will then have to wait for the resulting confusion to be sorted out.

Air Units 2 and 3 from T.F.16 (two carriers) are larger than Air Units 4 and 5 from T.F.17 (one carrier). Air units 2 and 3 can land on T.F.17 to resupply during the day. However if they are on T.F.17 at night there may be a problem. Rearming aircraft in the day is one thing but at night more complicated maintenance is carried out. If there are too many aircraft on a carrier at night the extra aircraft will again go into the sea. Of course if large numbers of Aircraft from Air Units 2 and 3 have been lost in the day you will be alright. (?)

Any REPORTS taken of a fleet or airbase will show the number of aircraft that were present at dawn. (June 4th). At 00.40 Hrs June 5th these air strengths will be altered to show the aircraft that will be available at dawn on June 5th.

Keep your Air Units away from your fleets and airbase if they are not LANDING. If an AIR Unit is passing a fleet or airbase and is NEXT to that fleet and you have ordered another Air unit to LAND. You may find that the wrong Air Unit has landed.

Use the REPORT facility on your Air Units to keep track of which Air Unit is which. During battles involving all 5 Air Units it is very easy to become confused. In play testing we had Air Units that had no bombs trying to attack, fully fueled Air Units landing to refuel etc.

**SURFACE UNITS**

Do not allow T.F.16 and T.F.17 to move too far apart. If this happens you will be constantly searching two sea areas to avoid surface attacks. On the other hand if they are too close together LAUNCHING and LANDING will become confusing.

At night the safest direction to sail is due East. This tactic is not certain to succeed on Level 3, but is probably still the best idea.

**REMEMBER**

Your first aim MUST be to find the Japanese carriers. Then hit these carriers and keep hitting them until they are sunk. In this game be aggressive with your Air Units and Defensive with your Surface Units. The player that holds onto his Air Units and plays a defensive game is certain to lose.

**21. MIDWAY, the battle**

In May 1942 the Japanese military leaders had every reason to feel pleased with themselves. In the five months following Pearl Harbour the armed forces of the Rising Sun had swept across the Pacific like a tidal wave. Ship after ship of the Allied navies had followed the American's Battleship fleet to the ocean floor. Supposedly invulnerable Allied bases had been crushed and captured like so many sandcastles.

Only two small flaws spoil this perfect picture. The first was the mysterious American bomber raid on Tokyo. The Japanese could not understand where these bombers had come from. (They were in fact launched from the carrier Hornet).

The other setback was the way that two American carriers (Lexington and Yorktown) had upset the Japanese plans to capture New Guinea. The action is now called the Battle of the Coral Sea. The Americans had sunk one Japanese carrier and damaged two others. The Japanese had sunk the Lexington but had to call off their invasion of Port Moresby. Without this Port the Japanese were unable to complete the conquest of the New Guinea.

The Japanese Commander-in-Chief of the First Fleet, Admiral I. Yamamoto proposed a plan to destroy the remains of the American Fleet. His carriers would launch a surprise dawn raid against the Midway Island airbase. With the airbase destroyed the Japanese would land and capture Midway. Yamamoto thought that he would then have two days to prepare for the arrival of the U.S. Fleet. The plan was extremely complicated and included Submarines and a diversionary attack by two carriers 1,500 miles north of Midway.

The plan required complete surprise to work properly. This was the one thing it would not have. Some months earlier the Japanese Navy had been broken. The U.S. Navy was well aware of the plan and prepared their own strategy to counter it.

At dawn on June 4th the four Japanese carriers, all veterans of Pearl Harbour, launched their aircraft against Midway. From the decks of the Akagi, Hiryu and Soryu roared 108 aircraft. The strike aircraft from the carrier Kaga were held in reserve. The Japanese also launched seaplanes to search for any U.S. Navy ships that might be in the area. On Board the Japanese Cruiser Tone the catapult jammed and the launch of the seaplanes was delayed. Unfortunately for the Japanese the seaplane's search area contained the waiting American fleet.

On Midway Island the Americans waited for the Japanese attack. By 06.00 Hrs all the Islands aircraft were airborne and the Midway C.A.P. attacked the approaching Japanese aircraft. The fighters on Midway C.A.P. attacked the approaching Japanese aircraft. The fighters on Midway were of older types and could not stop the Japanese attack. Although the attack caused considerable damage, it did not succeed in knocking out the airfield. The Japanese attack leader radioed that another attack was required.

Meanwhile Rear-Admiral Fletcher, commander of T.F.16, had been given the positions of the Japanese carriers by the Midway search aircraft. He ordered Rear-Admiral Spruance, commander of T.F.16, to attack. By 08.06 the carriers Enterprise and Hornet had launched 117 aircraft. Fletcher could not launch his own strike from the Yorktown until he had recovered his search aircraft. The Yorktowns airstrike finally set off at 09.05 Hrs.

25. UNIT BOOK CODES

The codes to show ship types are based on those used by the U.S. Navy. These and other codes are used in the UNIT BOOK and in REPORTS. Below is a list of their meanings in the game.

CODE	UNIT TYPE
AV	Seaplane Tender
AP	Troop Transport
BB	Battleship
CA	Heavy Cruiser
CL	Light Cruiser
CV	Aircraft Carrier
CVL	Light Aircraft Carrier
DD	Destroyer
F	Fighter Aircraft
D	Dive Bombers
T	Torpedo Bombers
R	Reconnaissance Aircraft
HB	Heavy Bombers

26. QUICK KEY GUIDE

PRESS OR USE:	COM BOX COLOUR	ACTION
R	BROWN	Get a REPORT
P	BROWN	Get AIR PLOT
Joystick	WHITE	Move COM BOX
Fire Button	BROWN	Start MOVE Order
Fire Button	GREEN	End MOVE Order
Joystick	GREEN	Give a MOVE Order
Space Bar	N/A	RETURN to MAP MODE
f1 (CBM 64)	Any	QUIT Game or Save/ Load
Escape (AMSTRAD)	N/A	QUIT Game or Save/ Load
1	Any	UNIT BOOK T.F.16
2	Any	UNIT BOOK T.F.17
3	Any	UNIT BOOK Midway
4	Any	UNIT BOOK Japanese 1st Mobile Fleet
5	Any	UNIT BOOK Japanese Main Body
6	Any	UNIT BOOK Japanese Occupation Force

27. LAST WORD

Some of you may be puzzled by parts of the UNIT BOOK. JAP.1, JAP.2 ECT. and the column headed DAM. for Damage. These are not used in this game. They are present in case a War in the Pacific Campaign series is produced in the future.

This game took twice the time and effort that a 'Normal' Arcade game would have taken. The price, when compared to imported American Wargames, cannot be said to be excessive. Any further Wargames will obviously be dependant on the sales of this game. So if you wish to see more Wargames bear this in mind, if you provide your friends with free copies.

### Amstrad/Schneider:

- Abandon = ESC
- Droite = a définir par le joueur
- Gauche = idem
- Haut = idem
- Bas/S'accroupir = idem
- Tir = idem
- Saut = idem
- Maintien = idem

il est possible d'utiliser un joystick.

### Commodore 64/128:

Commande au joystick uniquement.

### Commodore C16:

Commande au joystick uniquement.

© Copyright - Elite Systems Ltd. - 1985

Tous droits réservés dans le monde entier. Copie, location, diffusion ou revente strictement interdites sauf sur autorisation écrite expresse préalable de Elite Systems Ltd.

**Garantie:** Ce logiciel a été mis au point et fabriqué avec soin, selon les normes de qualité les plus rigoureuses. Veuillez lire attentivement les instructions de chargement ci-jointes. Si, pour une raison quelconque, vous avez de la difficulté à faire jouer le programme et qu'il vous semble que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
Angleterre.

Service "urgences-clients":  
Appelez (0922) 59165  
Télexez-nous: 335622 SPETEL G

Notre service de contrôle de la qualité inspectera le programme et vous fournira immédiatement et gratuitement un logiciel de rechange. Nous précisons que ceci ne porte aucunement préjudice à vos droits légaux.

### Ghosts 'n' Goblins

#### Einführung und Spielbeschreibung

Ghosts 'n' Goblins ist das authentische Heimcomputervideo des klassischen münzenbetriebenen Arkadenspiels von Capcom, dem Autoren von berühmten Spielhits wie die weltführenden Programme 'Commando' und '1942'.

Ghosts 'n' Goblins ist eine klassische Gefechtsfantasie, in der ein heldenhafter Ritter die schöne Jungfrau aus den Klauen des bösen Herrschers retten muß. Dieses technisch hervorragende Spiel mit verblüffenden Effekten und erstaunlicher Grafik ist ganz eindeutig ein neuer Hit aus dem Hause Elite/Capcom.

### Amstrad/Schneider:

- Abbruch = ESC
- Rechts = vom Anwender definierbar
- Links = vom Anwender definierbar
- Auf = vom Anwender definierbar
- Ab/Hocke = vom Anwender definierbar
- Feuer = vom Anwender definierbar
- Sprung = vom Anwender definierbar
- Halte = vom Anwender definierbar

### Commodore 64/128

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

### Commodore C16

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

© Copyright - Elite Systems Ltd. - 1985

Alle weltweiten Rechte vorbehalten. Unerlaubte Vervielfältigung, Verleihung, Übertragung und Weiterverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. streng verboten.

**Garantie:** Bei der Entwicklung und Produktion dieses Programmabands wurden höchste Qualitätsmaßstäbe angelegt. Lesen Sie bitte die beiliegenden Ladeanleitungen aufmerksam durch. Wenn Sie aus irgend einem Grund Schwierigkeiten haben, das Programm laufen zu lassen, und der Überzeugung sind, daß das Band fehlerhaft ist, schicken Sie es bitte umgehend an die folgende Adresse zurück: Customer Services Dept. Elite Systems Ltd. Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, England. Verbraucherberatung: (0922) 59165  
Telex: 335622 SPETEL G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt prüfen und umgehend einen kostenlosen Ersatz liefern. Die gesetzlichen Rechte des Verbrauchers werden davon nicht berührt.

#### LADLEANLEITUNG

System	Format	Anleitung
Amstrad/Schneider	Kassette	Run" at correct counter position
	Diskette	Run" menu" then select game
Spectrum	Kassette	Load" at correct counter position
Commodore 64/128	Kassette	Shift & Run/Stop at correct counter position
	Diskette	Load"G+G".8,1
Commodore 16		Load"Ghosts"
BBC/Electron	Kassette	Chain"
	Diskette	Shift & Break

#### SPIELANLEITUNG

- Spectrum:**
- Rechts = 0
  - Links = 9
  - Auf = 2
  - Ab/Hocke = W
  - Feuer = M
  - Sprung = X
- oder neu definierte Tasten, oder mit Kempston oder Sinclair Steuerknüppel-Schnittstellen.

### BATTLESHIPS

#### Spielanleitung

Nach der Ladeprozedur wird ein Menü mit den Spieloptionen präsentiert, welche Sie wählen, indem Sie den entsprechenden Buchstaben eingeben oder den Cursor auf die betreffende Option fahren und dann den Feuerknopf drücken.

#### Die Optionen:

- 1) Spieler-Version gegen den Computer
- 2) Spieler-Version gegen einen Freund
- 3) Ein Turnier mit 2 oder mehr Teilnehmern. Dabei spielen jeweils zwei gleichzeitig, der Gewinner stellt sich dann einem Herausforderer. Auf diese Weise kann durch mehrere Gewinne ein High Score aufgebaut werden
- 4) Save - Feuer gibt Ihnen 4 Schüsse je übrig gebliebenes Schiff

Nach dem Starten des Spiels werden Sie aufgefordert, die Positionen Ihrer Schiffe auf der Karte zu bestimmen. Wenn Sie gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten, sollten Sie Ihre Flottenbewegungen unter strenger Geheimhaltung vornehmen. Fahren Sie den Cursor über das Abtast eines Schiffs im Randbereich und drücken Sie FEUER. Auf diese Weise kann das Schiff auf der Karte umherbewegt werden, am besten durch Drücken von FEUER legt die Position fest. Für eine Drehung des Schiffes das Raster-look wählen und FEUER drücken. Zum Rotieren nach links und nach rechts bewegen und zum Anhalten FEUER drücken. Wenn alle Schiffe in Position und in der gewünschten Richtung stehen, fahren Sie der Cursor auf das END-look und drücken den Feuerknopf. Nun bringt der Gegner seine Schiffe in Position - selbstverständlich unter absoluter Geheimhaltung.

Und dann geht es richtig los! Die Spieler ordnen, abwechselungsweise das Feuer auf die feindliche Flotte zu. diesem Zweck bewegt man das Visier auf der Karte und wählt mit dem Feuerknopf ein günstiges Ziel an. Verpuffen! Sie Ihre Munition nicht vorsichtig! Schießen Sie nicht auf bereits zerstörte Ziele oder auf solche, die außerhalb Ihrer Reichweite liegen. Wenn Sie ein Ziel falsch anvisiert haben, können Sie es annullieren, indem Sie das Visier darüber legen und dann nochmals FEUER drücken. Nach Wahl des letzten Ziels schaltet der Bildschirm auf eine grafische Darstellung der Flotte auf hoher See um. Von Ihrem Schiff gehen Raketen aus, sobald es unter Attacke aus der Luft kommt, und es zeichnen sich die allmähliche Vernichtung Ihres Feindes ab! Beginnen Sie die Schlacht mit Voraussicht und Strategie - Herr Admiral! Wer weiß, was das Schicksal im Sinne hat. Ruhm und Glorie eines tapferen Sieges oder die kompetente Verrechnung Ihrer stolzen Flotte?

#### Szenario

Die kühle Morgenluft läßt Ihnen in den Knochen, als Sie, Admiral der Seestreitmächte, von der Brücke in der unübersichtlichen Nebel stehen, der über dem Ozean liegt. Wo sind sie denn? Ist die Frage, die Sie sich stellen in der plötzlichen Gewißheit, daß Sie die feindliche Flotte finden und vernichten müssen, bevor Ihnen selbst dieses Schicksal widerfahren! Haben Sie die Nerven, diese größte Herausforderung mit Mut zu bestehen und den Sieg davonzutragen?

#### Ladeanleitung

- Commodore 64**  
Kassette: SHIFT & RUN/STOP drücken at correct counter position  
Diskette: LOAD" BATTLE".8,1
- Spectrum**  
Kassette: Load" at correct counter position  
**Amstrad CPC**  
Kassette: RUN" at correct counter position  
Diskette: RUN" menu" then select game

#### Spielanleitung

- Commodore 64/128**  
Cursor-Steuerung über den Joystick in Steckplatz 2
- Spectrum**  
Cursor-Steuerung über neu definierbare Tasten oder mittels eines beliebigen Joysticks. Die Erstellung erfolgt über die CONTROLS-Option im Hauptmenü.
- Schnelder CPC**  
Cursor-Steuerung über neu definierbare Tasten oder mittels eines beliebigen Joysticks. Die Erstellung erfolgt über die CONTROLS-Option im Hauptmenü.

© 1987 ELITE SYSTEMS LTD.

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

**Garantie:** Das vorliegende Software-Produkte 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 zurückgehen, dann bitten wir um sofortige Einsendung an unseren Kundendienst:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW  
England  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: +44 922 743925

Unsere Qualitätsüberwachungs-Abteilung wird das Produkt testen und Ihnen kostenlos einen Ersatz zukommen lassen. Die gesetzlichen Rechte des Käufers werden dadurch nicht betroffen.

#### Instructions de chargement

- Commodore 64**  
Cassette: Appuyer sur les touches SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
Disquette: LOAD" BATTLE".8,1
- Spectrum:**  
Cassette: Load" at correct counter position  
**Amstrad CPC**  
Cassette: RUN" at correct counter position  
Disquette: RUN" menu" then select game

#### Règles du jeu

- Commodore 64**  
Contrôle du curseur par une manette de jeu branchée sur le port 2
- Spectrum:**  
Contrôle du curseur par le clavier (touches définissables) ou par une manette de jeu - faites votre sélection dans le menu principal.
- Amstrad CPC**  
Contrôle du curseur par le clavier (touches définissables) ou par une manette de jeu - faites votre sélection dans le menu principal.

© 1987 Elite Systems Ltd.

Tous droits réservés mondialement. Il est strictement interdit de copier, prêter, diffuser ou revendre ce produit sans le consentement formel par écrit de Elite Systems Ltd. Garantie: Ce logiciel a été créé et produit selon des normes de qualité extrêmement rigoureuses. Veuillez lire attentivement les instructions de chargement fournies avec ce produit. Si vous éprouvez des difficultés à exécuter le programme à cause d'une cassette défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Ltd.  
Anchor House  
Anchor Road  
Aldridge  
Walsall WS9 8PW  
England  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: +44 922 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.

# BEACH HEAD

## Controls

Beach Head will operate either by the Keyboard or an Amstrad compatible Joystick. If a Joystick is connected to the computer press the fire button and the computer will automatically respond to joystick mode. If you wish to use the keyboard controls press the Space Bar. The key controls will then be as follows:-

Q = UP  
A = DOWN  
O = LEFT  
P = RIGHT  
SPACE BAR = FIRE

## Skill Levels

Beach Head has three skill levels. Easy, fair and hard. To select the appropriate skill level use the controls to move up and down and having selected the required level press the fire button/space bar.

## High score

Instructions for entering your name on the high score table will appear on the screen.

## Sequence 1 - Aerial Reconnaissance

The opening sequence is an aerial reconnaissance overview of enemy held territory. At this point your first command strategy decision must be made.

**Choices** - You can choose between two strategies.

1. Take your ten ship fleet through the hidden passage. The advantages to this strategy are:  
(a) Catch the enemy off guard and unprepared. His airpower and naval forces will not be as strong.  
(b) Your overall point total will be increased if you are successful in navigating the passage.
2. Take the enemy head-on and go straight into battle. The advantage to this strategy is:  
Your fleet will not have to navigate the perilous hidden passage. The passage is extremely difficult to navigate because it is mined and torpedoes are launched at random throughout the channel.

To manoeuvre your fleet, move the joystick in the direction you wish to travel. Once moving, your fleet will continue in that direction.

If you choose a frontal attack proceed directly through the main channel and engage the enemy.  
If you choose to navigate the hidden passage, manoeuvre your fleet close to shore along the outer edge of the peninsula. When you have found the passage, the general quarters alarm will sound.

## Sequence 2 - The Hidden Passage

In this scene you will have to cross through a mined channel and avoid being struck by torpedoes fired by the automated defence system. To manoeuvre your ship, push left on the stick to turn left, right to turn right, forward to speed up and back to stop. Head for the opening directly across from the starting point.

Once you leave the passage you will be in a position to surprise the enemy and catch them in their harbour. Move swiftly to engage the enemy.

## Sequence 3 - General Quarters Fighters at Twelve O'Clock

Enemy fighter squadrons are now attacking your fleet! If you have surprised the enemy, many of his aircraft are below deck and will be unable to respond to the attack. If you choose strategy two, the number of aircraft attacking your ships is considerably greater.

Use your joystick to aim your anti-aircraft guns and shoot down enemy planes. Pull back to raise or push forward to lower your guns. Press the button to fire. Your ammunition will not run out, but it does take a certain amount of time to replenish. Do not waste shells or you will not be able to fire rapidly at a critical time.

Enemy surveillance aircraft occasionally fly by to report the battle progress back to the island. If you destroy these planes it will add 2,000 points to your score.

If you survive the onslaught of enemy aircraft, the naval battle begins.

## Sequence 6 - The Final Battle

Once a tank has reached Kuhn-Lin, you must land 10 shells in the fortress to destroy it. There are ten targets to hit, but only one is vulnerable at a time. The vulnerable target will turn white. As each white target is hit another will appear until all ten have been destroyed in sequence.

The fortress is defended by a huge cannon. Once this cannon has sighted you, it will get your range and fire. This cannon never misses. The final battle will require a task force of tanks to win. If you are successful in destroying the Fortress, the enemy surrenders and victory is yours!

## Scoring

Even if you destroy the fortress. Beach-head allows you to compete for high scores. Game scoring is as follows:

Ships navigated safely through passage	3,000/ea.
Airplanes	400/ea.
Reconnaissance Plane	2,000/ea.
Carrier	10,000
Other Ships	2,000/ea.
Enemy Tank	1,000/ea.
Machine Gun	400/ea.
Bunkers	800/ea.
Towers	600/ea.
Targets	2,000/ea.
Kuhn-Lin Destroyed	20,000
Extra Ships (over 4)	2,000/ea.

## Winning Strategy Tips

1. Learn to navigate the secret passage. It is difficult to get your ships through initially, but if you take the time to learn to get your ships through, your score will be higher in the overall game.
2. When the enemy fighters are approaching, aim for the body of the airplane and do not use rapid fire until you zero in on the plane.
3. In the artillery sequence, make small changes in elevation by gently tapping the joystick.

## Sequence 4 - Battle Stations

Once enemy aircraft have been neutralized, the enemy battleships and cruisers will begin shelling your fleet. The joystick is now used to fire your heavy guns to sink the enemy ships. Again, as in the previous scene, if you have surprised the enemy and caught them out of position, it will take them longer to zero in on your fleet.

## To Control Your Guns

Each enemy ship is at a different distance from your fleet. When you fire your guns, a readout will appear on your control panel telling you the distance in metres that your shell was long or short. Your joystick controls the angle in degrees your guns are aiming. Each 0.5 degrees equals 100 metres. For example, if your readout tells you that your shell is 1,000 metres long, then you should decrease your gun elevation by 5° to hit the target.

The control is the same as the anti-aircraft guns. However, the vertical movement will accelerate the longer you hold the position of the joystick.

## Bonus Points

The enemy aircraft carrier will attempt to escape. If you sink the carrier, it will add 10,000 points to your score. After the naval battle, you must manoeuvre your remaining ships into the enemy harbour. Since there is only room for four ships in the harbour, you will be awarded 2,000 points for each extra ship.

## Sequence 5 - Beach Head!

Each ship that you navigate into the harbour carries two tanks. After your tanks have landed and your beach-head is established, you must fight your way through the island defence systems to get in to the fortress of Kuhn-Lin. Once your tank starts forward there is no turning back! Tanks have side to side mobility but will continue forward at a constant speed. There are numerous obstacles in your way including mines, anti-tank guns, enemy tanks, bunkers etc. At this point the enemy is prepared and is throwing all his defence against your tanks to stop them. Each enemy defence system is worth a certain number of points, and their value is displayed when they are destroyed. Each time a tank succeeds in reaching Kuhn-Lin, the difficulty increases for the next tank. It will take you several tanks to finally destroy the fortress.

### Task

The player can deploy the tank by pushing the joystick left and pressing the fire button. Once the tank has started moving it is computer controlled. Every time a tank is destroyed a new tank can be deployed by the same procedure. The only time a tank cannot be deployed is if the hostage has passed the door faithful to the right.

### Trap

The tank can be deployed by pushing the joystick left and pressing the fire button. Once the tank has started moving, the computer controlled. When a tank is destroyed another can be deployed by the same procedure. The hostage must have passed the door faithful to the left before the tank can be activated.

### Trap Door

To use this soldier pull back on the joystick. With the joystick pulled back move left or right on the joystick along the ground. When you wish to set a mine pull back on the joystick and press the fire button. A mine will then appear and set a land mine in the hostage's path. If the trap door soldier is hit he will be replaced after a short delay.

### Note

The best strategy for the Dictator is to keep as many items on the screen as possible. This keeps the Allied gunner occupied. For immediate use, the Dictator should coordinate your use of the trap door soldier and the soldier on the ground. To be successful in keeping the machine gun moving around and busy.

## SEQUENCE III "ESCAPE!"

### Overview:

The rescue helicopter now must get the hostages off the island. The Dictator's Dragon's gunner. In addition to an automated defence of the Dictator's tanks on the screen, there are four helicopters. Each helicopter has a different level of difficulty. Each helicopter will face three or four directions in which the helicopter can travel (North, South, East or West). Each of the courses are different, some being more difficult. If you try to take a course you can only be flown once. For example, if you try to take a course you can only be flown once. For and the Dictator selects a difficult course, you will be awarded a number of bonus points.

### Dictator

The Dictator controls the course of the individual escape run and the tanks located throughout the enemy territory. The Dictator must be ready to move his tank into position as soon as the escape route is visible on the screen. The tank must be lined up directly in front of the helicopter to destroy it. When you are properly lined up in the fire button to fire a shell at the helicopter. Tanks are located throughout the escape run.

### Mines

If the Dictator's advantage to prevent his opponent from seeing the course selection.

### Allied Forces

You must select the number of hostages for each helicopter by pushing the joystick back or forward. Press the fire button when the helicopter is loaded, and the engine will start. To fire the helicopter rockets, push the fire button. To get past walls you must fly through the openings. YOU CANNOT FLY OVER THE WALLS.

## SEQUENCE IV "BATTLE!"

### Overview:

Before the Dragon invaded the island, the bastion he chose as his place of worship. The Dictator's temple where islanders would worship their gods. In the temple is a series of caves. These caves were used in ancient times for combat between natives in ritualistic ceremonies.

Commander Stryker has finally tracked down the Dictator in the last hiding place. Far beneath the sanctuary, the stage is set for a showdown between madman and liberator - only one will survive.

### Allies and Dictator Control:

The only weapons remaining are heavily sharpened sticks known as pookas. The pookas were used by natives in ceremonial dances. The natives would stand across from each other and attempt to stab the opponent with a pooka. The Dictator often caused unconsciousness and death. The Dictator has challenged Stryker to a final contest of superiority. The player is isolated on platforms and face each other across an island. To control movement along the platform push the joystick back or forward.

Both players can jump or duck to avoid being hit. To jump push the joystick up. To duck push the joystick down. To throw the pooka push the fire button. You can control the direction of travel by doing the following:

**STRAIGHT THROW** — push the fire button. When the throwing motion has started push the joystick back or forward in the required direction and then release.

The battle will be fought over two rounds. A round ends when a player has been hit four times. After each round the score will be displayed. To start a new round push the fire button. In addition to points scored for each hit, a player can get bonus points for winning by a blitz (4 to 6 rounds).

### SCORING TIPS:

In general, higher scores will be obtained at higher playing levels.

### ATTACK SCENE

ALLIES can significantly increase their points total by throwing grenades and destroying the gun.

### ESCAPE SCENE

ALLIES points are awarded for objects destroyed and hostages saved.

DICTATOR has only opportunity for points comes by destroying the chopper and any hostages onboard.



BEACH-HEAD II — the program code, graphic representation and artwork are the copyright of U.S. Gold; software, layout and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form. All rights reserved. The program runs on the 484 684 and 6738 Amstrad CPC.

### LOADING

CASSETTE: PRESS CTRL and SMALL ENTER (404)  
Press SHIFT type @ 744E and Press ENTER (604/6124)  
DISK: Type RUN! BHll and Press ENTER

### CONTROLS

Keyboard  
Q = UP  
A = DOWN  
O = LEFT  
P = RIGHT  
SPACE = FIRE  
Joystick: As normal

### SKILL LEVELS

LEVEL 1	LEVEL 2	LEVEL 3
1	3	5
2	4	6

Manufactured in the UK  
under license from Access Software  
by U.S. Gold Ltd.  
Beach-Head II concept and design by  
Roger and Bruce Carver  
Programmed for U.S. Gold Ltd. by Paragon  
© 1986 All rights reserved





## INTRODUCTION

**Date Line: July 1947**

**BACKGROUND:** It is a true "Head-to-Head" two player multi-weapon combat game that allows you to play against another person or the computer. You can choose to play either of the following characters:

### Player 1: The Allied Commander (The Shepherd)

Profile: Youngest man ever to reach rank of Chief Commander. Fought courageously during World War II and was awarded the Medal of Honour for heroism. Quickly rose through the ranks during the war and gained the respect and admiration of his colleagues for his integrity and leadership abilities.

### Player 2: The Dictator (Known as "The Dictator")

Profile: An extraordinary power strategist, fought savagely and ruthlessly during World War II. He was a brilliant tactician and formed his own retrained army after the war. "The Dictator" demands (and gets) blind obedience from his followers who has been trapped and outnumbered in battle many times, but has managed to turn the tables on his opponents through his superior strategy. He is a brilliant tactician who led the forces that gave his army a stunning defeat and destroyed his fortress.

## SEQUENCE 1 "ATTACK"

**Overview:** Allied forces have moved inland by helicopter and are ready to begin their assault against "The Dictator's" sanctuary to rescue captured during previous battles. The full weight of the Dictator's arsenal will come to bear on Allied troops in a wall of attrition.

### Allied Controls in Sequence 1

The Allies control the helicopter in the background as the scene starts. The controls of the helicopter are as follows:  
**PUSHING THE JOYSTICK LEFT OR RIGHT** will move the helicopter left or right.  
**PUSHING THE JOYSTICK FORWARD** will increase the height of the helicopter.  
**PUSHING THE JOYSTICK BACK** will decrease the height of the helicopter.  
**PUSHING THE FIRE BUTTON** will release the paratroopers to begin their assault.  
 If the helicopter is too low the parachutes will not have enough time to open so killing the paratroopers.  
 After the paratroopers have landed they will advance to the first wall. The helicopter cannot move towards you and cannot be hit by the machine gun, but the airborne paratroopers can be hit.

Make sure when dropping paratroopers that you disperse them as evenly as possible (a maximum of six behind each section of the first wall). Place more than six behind any wall will overcrowd that area causing the extra men to desert, leaving you short-handed.

On the move skill level, the number of paratroopers is varied. On CSX skill level, paratroopers are available on AIR skill level 16. On THRD skill level the number of paratroopers available is 8.

After your men have reached the first wall they must then advance to the second wall. The control sequence is as follows:  
 a) Press the fire button to single your men.  
 b) Move the joystick left or right to advance them to the second wall.

The white indicator light determines which wall they will be taken from. (Refer to Figure 1.)

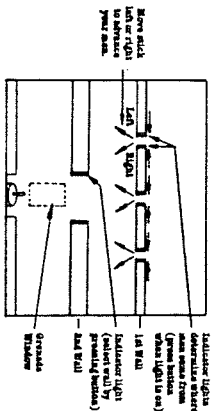
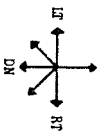


Figure 1.

The men that reach the second wall will try to scramble to safety. If a soldier is hit by the machine gun, the soldier will fall. The indicator light is on for that wall. Move the joystick left or right to run off the light and activate a man behind the wall. If the light does not stop alternating then there are no more men behind that section of the wall.

b) CONTROL YOUR MAN: He is just behind the wall that you have selected. His controls are as follows:



Press the fire button to throw a grenade.

The men cannot retreat at a diagonal, but they may change at a diagonal.

c) SEND A MAN OVER THE WALL (OPTIONAL): You may send a man over the wall to act as a diversion and draw enemy fire. This man is completely computer-guided and counts the same as your controlled man (if he makes it of course). To start a man over the wall you must position your computer-controlled man behind the wall. If you have a man behind the wall, there is no one behind the wall but your controlled man.  
 d) THROW A GRENADE: Destroying some of the machine guns will significantly enhance your score. Grenades are thrown at anytime, just his feet must be within the "grenade window" to score a hit. (See Figure 1.) The size of the "grenade window" is reduced as the skill level increases.

When all men have faced the gun, the sequence will end. If at least one man has made it past the gun the game will continue and move on the next sequence.

### Dictator Control in Sequence 1

The Dictator controls the machine gun in the foreground. The joystick controls the direction of the gun. The fire button is used to fire the gun. Push the fire button on the joystick. When the bullets are fired you will see the tracer effect of each shot leaving the barrel. There is no limit to your supply of ammunition. Firing your machine gun slows the rate of movement of the gun. Because of this, it is better to stop firing when you need to quickly move the machine gun to another wall.  
 Your score is based upon the number of soldiers killed. The more soldiers you kill, the higher your score. The Dictator can hit the paratroopers as they move past the front wall to the extreme left or right. If they reach those points you will not be able to stop them unless they come back into range. If no Allied men make it to safety, the game will end.

**Note:** IF ANY ALLIED SOLDIERS reach the second wall they will be joined by reinforcements which will double the number of men remaining.

## SEQUENCE II "RESCUE"

### Overview:

Allied forces are inside the sanctuary and are attempting to rescue the hostages. "The Dictator's" men are low on ammunition but are still determined to prevent the rescue of the hostages. The Dictator's men are making a last stand to prevent the Allied forces from crossing the open courtyard with "The Dictator's" men throwing anything they can find at them.

### Allied Forces:

The Allies have captured the Dictator's machine gun to protect the hostages as they come out. The hostages will appear on the left side of the screen and attempt to cross the courtyard to a point where the helicopters are waiting to take them out. Your mission is to protect the ten hostages from "The Dictator's" men.

"The Dictator" has four weapons which can stop the hostages. One soldier dropping stones from the top of the wall, one man who can place mines through trap doors along the hostage pathway, one man who can shoot the hostages with a machine gun, and one man who can shoot the hostages with a small caliber machine gun which can shoot the hostages.  
 The tank must be hit behind the small box located in the middle of the road. The truck must be hit in the window and the men must be hit directly.

When the hostages are on screen they can be speeded up by shooting either of the three doors along the wall of the compound. Your machine gun fire can accidentally hit the hostages, but it will not harm them. They will however stop for a moment, and then resume their speed.  
 Remember, the machine gun moves quickly when the fire button is not pressed.

### The Dictator

The Dictator controls the following four weapons:

#### Soldier on top of the wall

To use this soldier, push the joystick forward. When the stick is in the position, move it right or left. This controls his movement along the wall. This soldier is how to hit your control. When he is in proper position over the hostage, the soldier can drop objects in proper position over the hostage to prevent them from escaping. Push the joystick forward and press the fire button to hit the Dictator. His arms are extended, push the joystick forward and press the fire button again to release the object. If the soldier is shot, he will be replaced after a short delay.

# Biggles

DEUTSCH/ENGLISH  
AMSTRAD 464/664/6128

## AUFLADE-INSTRUKTIONEN KASSETTE

464: Drücken Sie die Taste CTRL, halten Sie diese fest und schlagen Sie die kleine Taste ENTER an.

664/6128: Tippen Sie ! (Umschaltung von @) ENTER, dann RUN" ENTER, DISKETTE

Tippen RUN "BIGGLES" und ENTER

## Timewarp (Zeitsprünge)

Um Timewarp zu bewältigen, müssen Sie Biggles durch feindliches Gebiet führen. Dort müssen Sie die Geheimwaffe und die Waffentastation finden und dann vom heutigen London durch den Timewarp zurückkehren. Zu diesem Zeitpunkt erhalten Sie einen Geheimcode, der Ihnen in Ihrer Mission helfen wird, die Soudweapon zu zerstören. Sie können "The Sound Weapon" spielen, ohne Timewarp beendete zu haben, aber das wird nicht einfach sein.

### Spielanleitung von Timewarp:

Hier werden alle 3 Teile des Spieles gleichzeitig gespielt, obgleich Sie in der richtigen Reihenfolge beendet werden müssen. Aber jeder Zeit können Sie sich durch den Timewarp in einer anderen Spielsituation wiederfinden.

Die 3 Symbole am unteren Rand des Bildschirms fungieren als Anzeigen für die 3 Spielteile. Jedesmal, wenn Sie sich in einer tödlichen Gefahr befinden, zerfällt das Symbol Stück für Stück.

### Biggles in der Luft:

Führe Biggles durch das feindliche Territorium, um den Standort der Waffen herauszufinden und diesen zu fotografieren. Meiden Sie die Flakgeschütze und die Angriffe aus der Luft und vom Boden. Greifen Sie das Waffendepot an, um weitere Waffen zu bekommen.

### Biggles auf dem Schlachtfeld:

Kämpfen Sie sich hinter die feindlichen Linien, um die Teststation zu erreichen. Sei starten mit einer begrenzten Anzahl von Granaten. Zusätzliche Granaten befinden sich in den Höhlen (Traglast höchstens 5 Granaten). Manche gegnerische Stützpunkte können nur durch Granaten zerstört werden.

### Biggles in London:

Benutzen Sie beide, Biggles und seinen Zeitzwilling Jim, um eine wilde Jagd über Londons Dächer zu überstehen. Fliehen Sie vor der Polizei, achten Sie auf Heckenschützen und vermeiden Sie Dachpatrouillen, um an den Geheimcode zu gelangen. Sie benötigen einen guten Anlauf, um über die klaffenden Abstände zwischen den Häusern zu springen. Wenn Sie nicht bewaffnet sind, ist ein Überleben durch Geschicklichkeit und Vorsicht möglich. Halten Sie beide Männer eng beisammen, denn wenn Sie sich zu weit von einander entfernen, können Sie nicht auf das nächste Dach springen. Die Wächter konzentrieren sich meistens auf die fliehenden Personen, wenn Sie sich also schnell genug ducken, kann es passieren, daß die Wächter direkt an Ihnen vorbeigehen ohne Sie zu bemerken. (Drücken Sie den Feuerknopf und ziehen Sie den Joystick nach hinten, um zwischen den beiden Charakteren zu wählen).

## SOUND WEAPON

Normale Joystick-Kontrolle.

oder:  
links Z  
rechts X  
herunter (nach vorne) ]  
herauf (nach hinten) \  
Feuer Leertaste

### ANDERE FUNKTIONEN

hohe gewinnen +  
hohe verlieren ?  
ansammeln T  
ausladen D  
zahlen RETURN  
arte M  
musik an/aus S  
Spiel neu starten Q  
Spiel unterbrechen H

## The Sound Machine

Das Ziel dieses Spieles ist, die feindliche Geheimwaffe zu finden und zu zerstören. Wenn das Spiel geladen ist, werden Sie nach einem Codewort gefragt. Wenn Sie Timewarp beendet haben, wird es Ihnen bekannt sein. Gebrauchen Sie Z- und Y-Tasten, um die Buchstaben zu wählen und drücken Sie dann die Leertaste der den Feuerknopf zur Bestätigung. Zu Beginn des Spieles befinden Sie sich mit Jim in einem Helikopter, der mit der neuesten Sonartechnik ausgerüstet ist und fliegen über die Schlachtrgräben von 1917. Sie müssen zum ersten Stützpunkt (Das Alliierten-Camp). Dieser ist durch einen weißen Platz in Ihrer Radarkarte gekennzeichnet. Wenn Sie diesen Sektor erreicht haben, landen Sie im Alliierten-Camp und suchen Marie, die sich dort aufhält. Bringen Sie sie zur nächsten Station

(Dem Convent), die jetzt auf dem Radarbildschirm erscheint. Wenn Sie dort angekommen sind, wird Ihnen das Testgelände gezeigt. Auf dem Weg zum Testgelände wird Ihnen gesagt, wo sich die Geheimwaffe befindet. Aber nur, wenn Sie den Geheimcode aus London nennen können. Sie können auch versuchen, die Geheimwaffe zu finden und zu zerstören, ohne daß Sie den Code besitzen, aber es wird nicht einfach sein.

### Das Spiel:

Der Helikopter kann bis zu 4 Personen und 4 Gegenstände gleichzeitig tragen. Biggles als der Pilot bleibt immer an Bord. Sie werden Biggles, Ihre Kameraden Algy, Bertie und Ginger treffen, "Doppelagent" Marie und Smith. Ebenso treffen Sie einen freundlichen Spion. Objekte, die getragen werden können beinhalten ein Maschinengewehr, Munition und die Treibstoffreserve. Sie können jederzeit entscheiden, wen und was Sie tragen wollen. Das Spiel ist beendet, wenn Sie die Geheimwaffe zerstört haben, Sie zuvor einer Crash hatten, Ihnen das Benzin ausgegangen ist oder wenn die Schadensanzeige den Maximalwert erreicht hat.

Sie erhalten Punkte für Ihren Flug, für das Aufnehmen von Leuten und Gegenständen und für das Zerstören der Geheimwaffe.

### 2. Flugbefehle:

Das Fadenkreuz ist im Mittelpunkt des Bildschirms und ein Kompasspunkt daneben zeigt Ihnen die Richtung an, in die Sie sich bewegen. Das Fadenkreuz ist auch ein Hilfsmittel. Wenn es sich auf gleicher Höhe mit dem Horizont befindet, ist der Hubschrauber im Schwebeflug. Ziehen Sie die Nase nach unten, bewegt sich der Helikopter nach vorne und das Fadenkreuz sinkt unter den Horizont. Ziehen Sie die Nase nach oben, bewegt sich der Helikopter rückwärts und der Horizont sinkt unter das Fadenkreuz. Sie können den Helikopter durch Schräglage nach rechts oder links bewegen. Ihre Flughöhe kann sich verändern, wenn Sie eine zu extreme Schräglage einnehmen. Zum Landen behalten Sie den Helikopter im Schwebeflug und reduzieren Sie Ihre Höhe stufenweise.

### 3. Cockpit:

Anzeigetafel von links nach rechts: VSI (Fallgeschwindigkeit) Tankanzeige Schadensanzeige Punkte

Drehzahlmesser (wird automatisch vom Bordcomputer überwacht)

ASI-Geschwindigkeitsanzeigen

Unter dem cockpitfenster befindet sich:

Anzeige für: Flugrichtung

Höhenmesser

Munitionsbestand

Sektoren Nr.

Die unteren Bildschirme zeigen: Personen (links)

Gegenstände (rechts)

die sich an Bord des Helikopters befinden.

### 4. Karten:

Zwei Arten von Karten stehen zur Verfügung (Radar - und Ausschnittskarte)

Die Radarkarte zeigt das gesamte Feld und den derzeitigen Status.

Weiß - Spezieller Standort

Schwarz - Unbekanntes Gebiet

Rot - gegnerisches Gebiet

Gelb - Niemandland

Grün - Feindfreie Zone

Blau - Flugstaffeln des Gegners

Purpur - gegnerisches Waffenlager

Der aufblinkende Bereich zeigt Ihre derzeitige Position und kann durch Druck auf die M-Taste in die Ausschnittskarte umgewandelt werden. Auf der Ausschnittskarte zeigt ein sich bewegender Punkt Ihre exakte Position an. Die roten Punkte sind gegnerischen Truppen, die anderen Punkte weitere Leute oder Gegenstände wie z.B. Treibstoff. Drücken Sie M nochmals um wieder zur Radarkarte zurückzukehren. Die Standortsektoren beinhalten ein Symbol für dieses Gelände. Die exakte Position des Landeplatzes ist durch ein Rechteck neben dem Symbol gekennzeichnet.

### 5. Ein und Ausladen:

Jedesmal, wenn Sie in einen neuen Sektor eindringen, sind nur ein paar der Gegenstände, die aufgenommen werden können erkennbar. Finden Sie die Person/Gegenstand, den Sie ausladen möchten, mit Hilfe der Ausschnittskarte heraus. Beim Anflug sehen Sie eine wartende Person oder ein Paket. Behalten Sie die Person/Gegenstand in Ihrem Sichtbereich, landen Sie und drücken Sie T (tako) zum einladen. Wenn die Person/Gegenstand an Bord gebracht werden kann erscheint er auf dem Bildschirm. Drücken Sie RETURN/ENTER, um sie/ihn an Bord zu bringen. Wenn mehr als ein Objekt sichtbar ist, drücken Sie die Leertaste, um zu wählen. Drücken Sie D (drop), um auszuladen. Wählen Sie mit der Leertaste aus und drücken Sie RETURN/ENTER. Wenn sie abflugbereit sind, benutzen Sie zum Abheben die entsprechende Taste zur Veränderung der Flughöhe. Treibstoff wird nur aufgefüllt, wenn genügend Platz im Tank vorhanden ist. Ist der Tank mehr als zur Hälfte gefüllt, wird der Treibstoff an Bord genommen. Bei der nächsten Landung wird wenn nötig nachgetankt.

### 6. Der Feind:

Die Gegnerpositionen finden Sie in Rot auf der Ausschnittskarte. Es können Patrouillen oder Bestätigungen sein. Gegner und Freunde sehen aus der Entfernung gleich aus, aber Ihre Gegner beschließen Sie, wenn Sie sich zu sehr nähern. Festungen verursachen mehr Schaden, weil Sie eine starke Feuerkraft besitzen. Suchen Sie nach Flugzeugen in den blauen Sektoren der Radarkarte.

### 7. Eroberung Feindlicher Gebiete:

Der Gegner befiehlt die roten Sektoren auf der Radarkarte. Ein roter Sektor wird gelb, wenn Sie genügend Befestigungen zerstört haben. Einer Ihrer Passagiere ist vielleicht in der Lage diesen Sektor alleine zu halten und diesen zu feindfreiem Gebiet (Grün) zu machen, aber der Gegner wird den Sektor zurückerobern, wenn er nicht schnellstens besetzt und verteidigt wird. Jeder verbleibende Widerstand wird zerschlagen sein, wenn Sie zu diesem Sektor zurückkehren.

### Hinweise:

Es gibt viele nützliche Dinge im Süd-Westen der Radarkarte, deshalb sollten Sie diese Sektoren gründlich untersuchen, bevor Sie in das "Convent" gehen. Treibstoff finden Sie auf feindfreiem Gebiet (grüne Sektoren). Zu Beginn des Spieles sind die nächsten Versorgungsmöglichkeiten in der Nähe des Alliierten Camps. Später müssen Sie gegnerisches Gebiet angreifen, um Ihre Versorgung zu gewährleisten (siehe 7). Die feindlichen Treibstoffdepots (purpur) findet man hinter der Front. Eine Person kann den Hubschrauber reparieren, wenn Sie mit ihr an Bord auf einen der Hauptstützpunkte landen. Spione können Informationen über umliegende Sektoren liefern. Wenn Sie die Reichweite der Karte verlassen, verschwinden die Bodendetails und Ihre Position auf der Ausschnittskarte bleibt unverändert. Sie sollten abdrehen oder wenden, bis sich Ihre Position auf der Ausschnittskarte wieder verändert. Denken Sie daran, daß Maschinengewehre starke Männer am Abzug benötigen. Es ist ratsam sich im Tiefflug zu nähern, wenn sie Bodenziele angreifen. Um Ihre Mission erfolgreich zu beenden, brauchen Sie die Unterstützung Ihres Zeitzwillings.

# BLOOD Brothers

Far in the future on the planet SYLONIA, a village burns, plundered and destroyed by the SCORPIONS.

Returning home from a test flight with their new Skywalker Jet Bikes, two brothers, Hark and Kren, find their families murdered and their home destroyed. The two 18 year olds must now fend for themselves. Confused and distraught they decide to make a pact. Kren recalls an ancient Indian ritual he once read about, whereby they draw blood from their wrists and press them together, mixing the blood, and binding their companionship.

The Scorpions are a band of space convicts gathered together from the entire galaxy with a common purpose - to prey upon passive and peaceful races inhabiting wealthy planets. Hark and Kren's home planet Sylonia is large and rich and offers the space pirates a prime hunting ground. In recent years the Scorpions have stolen vast quantities of precious gemstones, wreaking havoc and mayhem as they go. It was on one these raids that the Blood Brother's parents were killed. Plundering and looting from all over the planet the Scorpions regularly return to their own planet Scorpia, where they have progressively established an underground city of mines and tunnels.

Although their race were non-violent, Hark and Kren had secretly been developing a range of sophisticated weapons and defence mechanisms, largely to assist them in passing their Hitech Control and Laser Technology exams. The Guild had recently awarded the pair a pass with distinctions and both had been recognised as the most gifted graduates ever to sit the exams. Their parents had given the boys congratulatory prizes, these being the Skywalker Jet Bikes, as an incentive to further their education. Now, however, further studies were abandoned as Hark and Kren vowed to develop their knowledge to avenge their parent's death.

Work began on the bikes. Both worked long hard hours, eating and sleeping only when necessary. Within weeks the vehicles were transformed, completely rebuilt to incorporate all the technology Hark and Kren had at their disposal, including the laser bolt weapon units. Hand weapons were painstakingly perfected over the ensuing months and were of the most sophisticated design, whilst thrust packs were developed to assist them in the mines. The brothers considered every angle, each form of enemy, and all the elements they could possibly encounter on Scorpia. The defence mechanisms were so advanced that not a single weapon tested against them could break down the final barrier: The Blood Brothers were almost invincible - their search for the Scorpions began .....

## GAMEPLAY

One player uses keyboard controls, while the other uses joystick. For example Hark - keyboard, and Kren - joystick. To toggle the players between joystick and keyboard, see the key options below:

This game starts with Hark and Kren standing in the mine entrance room. To enter the mine, drop down into the hole in the floor. To travel on the Jet Bike move the desired player onto either the left or right hand ledge and press **FIRE**. A flashing indicator tells you the destination name on the information panel.

Once on your Jet Bike, avoid all the blocks but look out for a darker stippled pattern. This is the mine entrance. Shoot blocks that get in your way, weaving in and out of the gaps.

In the mine, collect various weapon units, fuel and, of course, the gems. Shoot at aliens and other background features and see the effects.

Watch out for the rebound thrusters!

As the energy and fuel get used up, it is possible for the other brother to give you some of his in order to help his twin. To transfer resources, make the brothers touch each other and the bargraphs will average out the energies, fuel, etc.

To kill aliens, shoot them repeatedly - around six shots will do it, and watch them explode!

Once dead they are out of the game. Travel through tunnels in the mine, but watch out for mine wagons.

## CONTROLS

### SPECTRUM, AMSTRAD & COMMODORE:

Left: **T, U, O** Joystick Left  
Right: **Y, I, P** Joystick Right  
Up: **Q, W, E, R** Joystick Up  
Down: **A, S, D, F** Joystick Down  
Fire: **Z, X, C, V, B, N, M, SHIFT, SPACE**  
Pause: **H**  
Toggle between J/S and Keyboard: **G**  
Flip to other Player: **1, 2, 3, 4, 5**  
Music On/Off: **ENTER**  
Quit: **BREAK** or **SHIFT & SPACE** (SPECTRUM)  
**CTRL & ESCAPE** (AMSTRAD)  
**RUN/STOP & RESTORE** (CBM)

## LOADING INSTRUCTIONS

### CBM 64/128

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

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

### SPECTRUM 48K

Type **LOAD\*\*\*\*** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

### SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

### AMSTRAD

**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

**DISK:** Insert disk into the drive, label side up. Type **!CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

### SPECTRUM +3 DISK

Use the **DISK LOADER** as normal.

Gremlin Graphics Software Ltd.,  
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.  
© 1987. All Rights Reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

Cursor Control – **DOWN**  
 Cursor Control – **LEFT**  
 Cursor Control – **RIGHT**  
 Right Hand Shift – **FIRE**

## BLOOD VALLEY LOADING INSTRUCTIONS

### SPECTRUM 48K:

Type **LOAD** and press **ENTER**. Start the tape. The program will load and run automatically.

### SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

### SPECTRUM +3

Use the **DISK LOADER** as normal.

### CBM 64/128K

**CASSETTE:** Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Start tape. The program will load and run automatically.

**DISK:** Insert disk into disk drive. Type **LOAD** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

### AMSTRAD

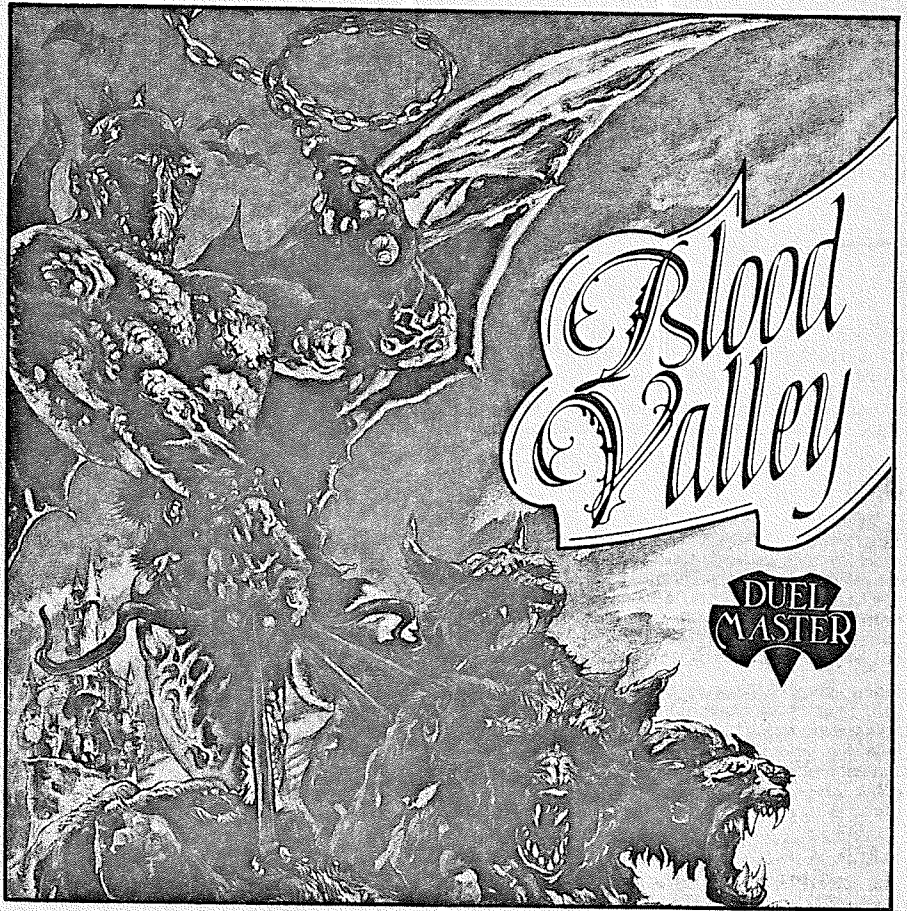
**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

### Disk Users:

Type **RUN "BLOOD"** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

### ATARI ST & CBM AMIGA

Place disk in drive. The program will autoboot and load on power-up.



**DUELMASTER  
 BLOOD VALLEY  
 The Story**

Before you lies a complete fantasy adventure in which you will strive against your opponent as well as the creatures and strange characters of the fantasy world of Orb. Tread carefully. In Blood Valley you are invited to take part in the annual hunt organised by the Firedrake, ruler of the Valley of Gad. Each year a slave is set free at an ancient circle of standing stones and hunted down like an animal by the cruel Firedrake. The only chance of survival for the slave is to escape the valley. Will you choose to be the Firedrake, hated by all his subjects and desperate to avoid the humiliation of defeat? He will go to any lengths to prevent the slave from escaping from the valley. Or will you choose to be the liberated slave who has been specially selected as a good sport but who is armed only with resourcefulness and a strong will to live? The Hunter or The Quarry.

**THE HUNTER**

You have chosen to be the Archveult, lord of the Valley of Gad. As you sit in the topmost turret of your castle which has been your home for three hundred years, you survey your kingdom secure in the knowledge that your valley carefully as a great ring of mountains separates it from the rest of Orb where other powerful men might have confronted you. When you began your reign of terror after slaying the old king, your people renamed your home Castle Remorse. They fear and hate you evil ways. Your appearance alone is enough to

terrify even the stoutest of heart. You are a Firedrake, one of the elder races of Orb that live north and east of the Mountains of Undying Solitude. But you are no ordinary Firedrake. You stand eight feet tall and your fierce head is topped by a bony spiked carapace like that of an ancient giant reptile. Your eyes are smouldering pits of fire. When you are angered they ignite, burning with a deep red flame that also bursts out over the blue scales of your body. You have large blue wings but unlike our own son, the Demiveult, you cannot fly. You are more powerful than he, however, for you are an Archveult, a rare thing even amongst the powerful race of Firedrakes. The Firedrakes are a naturally cruel race to you have taken their just for cruelty to the greatest lengths and are never happier than when demonstrating your superiority over your pathetic human subjects.

**THE HUNT**

It is spring and the month of Weir has just begun. At this time of year you indulge yourself in your favourite pastime, the annual hunt. Each year a slave is set free from the standing stones near the castle and hunted down like an animal. If found, the slave is torn to pieces by your Hounds of Hell, giant dogs with flaming breath which are from the nether planes and were a gift from a Demonlord. If the slave can escape the valley, you will have been cheated of your prey. But the slaves seldom escape. This year you have bidden Kritos Bloodheart your ally and only human friend to spare no effort in acquiring strong slaves who will run fast and far, giving good sport. He has scoured the slave pits of Upanishad for your prey and

has brought three slaves back to the valley. You will mercilessly hunt down one of these slaves until at last, exhausted and broken he (or she) will beg you to put an end to his wretched life. Turning from the window you see Kritos giving the order to present the slaves.

**THE ARCHVEULTS**

You have three allies or henchmen: Kritos Bloodheart, the Captain of your guard, a pleasantly evil and bloodthirsty warrior; ka-rim, the Hashishin, your chief assassin; the Demiveult, a large winged reptile which some say is a Firedrake in its larval form, while others believe it is a product of your genetic experiments. He is actually your son but can never become a fully-fledged Archveult due to a druid's curse.

As soon as you start this game you will be given the opportunity to place these three allies in certain areas of the valley to wait in ambush, should the quarry pass that way. You can communicate with your allies through a crystal ball, which enables them to tell you when they have found the quarry.

**THE VALLEY OF GAD**

You have chosen to be a prisoner owned by the Archveult.

You know almost nothing of the Valley of Gad save that it is ruled by the Archveult and has your ally and only human friend to spare no effort in acquiring strong slaves who will run fast and far, giving good sport. He has scoured the slave pits of Upanishad for your prey and

guarded nothing  
 named I  
 you you  
 the rule  
 favourit  
 is set fr  
 castle an  
 found, t  
 Archveul  
 flaming  
 planes;  
 the slave  
 But the  
 Bloodh  
 U.  
 t  
 n  
 un.  
 will beg  
 doors to  
 and his g  
 taken be



# BLOOD VALLEY

## The Story

### INTRODUCTION

This game is based on the Duelmaster fighting fantasy adventure books – **BLOOD VALLEY**. The scenario places you in the evil and sinister Valley of Gad; a harsh land inhabited by Vampires, Trolls, robbers, demons and worst of all, the tyrannous oppressor of the valley – the **ARCHVEULT** and his deadly henchmen. The game revolves around the annual contest held in the valley – **THE HUNT**. This is the Archveult's favourite sport, whereby a slave is released and hunted down like an animal by the evil ruler and his allies. If the slave is captured he faces a hideous death. His only hope of survival is to find an exit from the Valley of Gad and escape to freedom.

Blood Valley is a true two player game with a solo option. In the dual player scenario, one player takes the role of the **HUNTER** – the bloodthirsty **ARCHVEULT**; the other plays the role of the **QUARRY** – the slave fleeing for his life.

### THE CHARACTERS

In Blood Valley, the main characters are the **HUNTER** and the **QUARRY**.

#### THE HUNTER

**ARCHVEULT** is from the reptilian race of **Archveults**, and for years he has tyrannized the Valley of Gad with the assistance of his Primary Allies.

#### KA-RIIM

A deadly assassin.

#### KRITOS BLOODHEART

A merciless warrior, Captain of the Archveults Guard.

#### THE DEMIVEULT

The Archveult's grotesque reptilian son. Prior to the Hunt, the Archveult deploys each of his Primary Allies at locations within the Valley which he thinks the Quarry may attempt to make his escape. Each of the Primary Allies have areas with which they patrol and are familiar.

#### KA-RIIM

The City of Askelon  
The Monastery of Eo  
The Volcano  
The Forest of the Living Dead

#### Kritos Bloodheart

The Barrow Weald  
The Jungle  
The Moorland  
Wizard Callisto's Tower  
The Wall at Gap Town

#### The Demiveult

The Mountain Pass  
The Icy Wastes  
The Plains  
The Volcano

To give the Quarry a sporting chance, the Archveult can only place one of his Primary Allies in any one location.

### THE QUARRY

As the **QUARRY**, you may select to play the role of one of the three following slaves; each one has certain quests/objectives that they must attempt to fulfil in addition to escaping from the Valley.

#### THE PRIEST

#### THE BARBARIAN

#### THE THIEF

#### THE PRIEST

To defeat the Archveult  
To destroy Malefice, Prince of Vampires  
To destroy the Undead Warrior, Lord Tobias  
To slay the Demiveult

#### THE BARBARIAN

To defeat the Flame of Acheron  
To slay Kritos Bloodheart  
To slay Ka-riim

#### THE THIEF

To defeat the Archveult  
To steal the Serpentine Cross from the Monastery  
To steal the Golden Idol of the Flame of Acheron  
To defeat the Flame of Acheron  
To steal the Golden Crown from Lord Tobias, Guardian of the Barrow Weald

### GAMEPLAY NOTES

Load the game as detailed in the loading instructions for your particular computer.

When the **ONE PLAYER/TWO PLAYER** screen is displayed use the **SPACE BAR** to alternate between One/Two Players and press **RETURN** to select your option (or where appropriate defaults are set use the joystick).

### ONE PLAYER GAME

Make the appropriate decisions in the preference screen that follows (where appropriate) i.e. **JOYSTICK/KEYBOARD** etc. You play the role of the **QUARRY**. Select the

character that

#### THE THIEF

The lower sec quests that you In addition to the **HUNTER**, inhabitants of locate one of

As you travel magical potioi items to be c placing the of pressing the J the **DOWN** dir to your inven

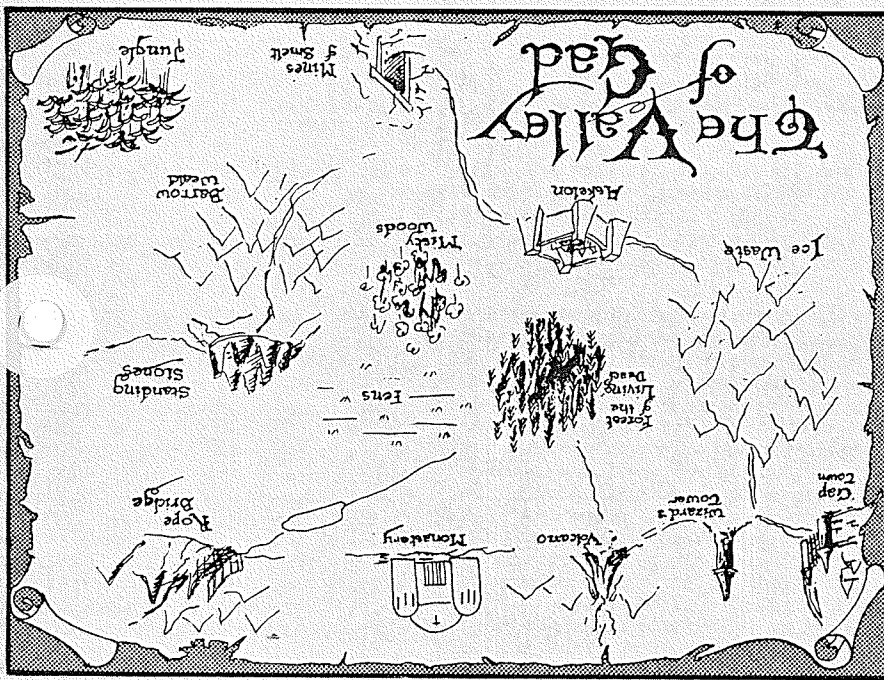
At certain poi the role play!

These can onl other creature This is achiev appropriate k options avail options inclu

**INV** – Invent **USE** – Use ar remember di use in differe **QUIT**– return

In addition to combinations and different, character to sequences, e. **CHOP** with a

At this point y to the small



MAP LOCATIONS

Based on the DUELMASTER series by Mark Smith and Jamie Thomson, published by Armada, part of Collins Publishing Group.  
© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or re-sale by any means strictly prohibited.  
Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House,  
10 Carver Street, Sheffield, S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

At last Kritos Bloodheart comes to take you from the cell. Before the leg irons are struck off, you are chained to two hulking guards who stand on either side of you. Then you are taken into the presence of the ruler who now owns you. 'I have saved the fattest till last, of appreciation from the guards. 'It's a woman, the Fire Drake exclaims, 'they are weaker than men'. Kritos does not look unduly troubled by his master's displeasure. 'Not this one, magnificence. She is a skilled swordswoman and, until she was delivered into our hands, was a master in the Thieves' Guild of Upanishad. You note every detail of your surroundings, hoping for a chance of escape, but Kritos has ensured there is none. The guards force you to your knees and invite you to beg for mercy but you reply, 'It is you who will beg for mercy out in the wilderness, Fire Drake'. He smiles and orders you taken back to the dungeons, confident that he will force you to change your tune.

mp of your  
: you of your  
tendays  
of a chapter  
es' Guild of  
ut you had  
any enemies.  
; Bloodheart  
city and let  
that he was  
unusual  
e chance to  
ere knocked  
t; then kept  
long journey  
ion. You are  
ing your  
ng to escape.  
this one.  
s to be sent  
in the Arena  
e strongest  
ly more than  
Fire Drake,  
ign from  
oke and you  
g to avoid  
claps his  
the Fire Drake  
r. Soon you  
claiminess



## SLAVES

You must choose which of the three types of quarry you wish to be: priest, barbarian or thief. As you have been bought as a slave by the Archveult, you must tell him your choice.

## THE PRIEST



Languishing in your dank cell, you rue the day that you – an intelligent young priest of the Temple to Avatar in Pokeel – decided to travel to Segesvar. You went in search of a sage who knew of an ancient prayer, most used there in times past, to find the favour of Avatar but

while you were there, an innkeeper drugged your ale. A good and zealous man, you were ill-prepared for life in the slave caravan that took you to the market of faraway Upanishad. You vowed the innkeeper who duped you will pay, should you escape the valley. Kritos Bloodheart paid a high price for you in the slave pens for he knew you would give the Archveult good sport.

Dressed only in your torn white robe and manacled, you are dragged by the castle guards into the Archveult's presence. Flame plays over his blue-scaled body and his voice is deep and resonant. 'He looks weak', he complains. You try to talk but have been gagged, lest you cast a spell. All that comes out is a muffled gurgle. Kritos cuffs you into silence. 'He is a priest, magnificence, he knows spells. He almost

escaped on the road from Upanishad. He speaks the Words of Helpless Palsy and has the Touch of Harm, and', he chuckles, 'he has Avatar the One on his side.' There is a gale of laughter as he says this. 'Oh, Avatar where are you now, free thy servant from this evil place of torment!' the Firedrake mocks. There is silence in the chamber. 'You god has deserted you,' he cries and with that he claps his hands and you are dragged away, head held high and contempt in your eye for the cruel Archveult.

## THE BARBARIAN



Almost a year ago you left your home near the city of Strand in the Great Valley Reaches. Like many northern barbarians before, you found that your strength and ferocity were highly valued in the softer southern lands. But your dreams of becoming a captain of the army of

one of the manmarcher cities was shattered when you were tricked into becoming a gladiator. You have won all your contests but your success only makes you the more highly prized. You fled the manmarch but were tricked again by a beautiful courtesan whose kisses sent you into a deep slumber. When you awoke you were destined for the Arena of Death in Mortavalon, but Kritos Bloodheart has met your price and now you are the Archveult's slave.

When you are led before the ruler who owns you, your arms are tied to a yoke as if you

were being prepared for crucifixion. You are stripped to your loincloth revealing your bruises you gained whilst struggling to escape. 'I had to pay a small fortune for this one, magnificence,' says Kritos. 'He was to be sent back north to become a gladiator in the Arena of Death at Mortavalon. He is the strongest man I have ever met, and still barely more than a boy.' You growl a curse at the Firedrake, overcoming your fear, but at a sign from Kritos, pressure is applied to the yoke and you are slowly forced to your knees grunting all the while with the effort of trying to avoid abasing yourself before him. He claps his hands and you are taken away. The Firedrake does not even deign to address you. Soon you are sweating with rage in the dank claminess of your cell once more.

## THE THIEF



The cold damp of your cell reminds you of your folly. Three tendays since, you were striving for control of a chapter of the Thieves' Guild of Upanishad but you had made too many enemies. When Kritos Bloodheart came to the city and let it be known that he was interested in unusual

slaves your enemies leaped at the chance to remove you from the city. You were knocked unconscious and sold to Bloodheart, then kept bound hand and foot during the long journey to the Valley of Gad.

Both players use joystick in the relevant port.

Commodore 64/128

## HOW TO MOVE

Player 2 takes the role of the QUARRY. This is the same gameplay as in the One Player game – the only difference being the appearance of the display screen.

## PLAYER TWO

**GAD.** You are enjoying yourself in the VALLEY OF QUARRY and time passes very quickly when only have 5 days in which to catch and slay the repleishes every 24 hours. Remember you on the right hand side of the screen, there is on the extreme bottom of the smaller scroll, At this point, you are not involved in the HUNT.

**ARCHVEULT** – and as such, you are not involved in the HUNT. (You should not allow your QUARRY to watch where you deploy your allies). The purpose of this section is to deploy your primary allies:--

## THE DEMIVEULT KRITOS BLOODHEART KA-RUM

Player 1 plays the role of the HUNTER – the ARCHVEULT – and as such, you are not involved in the HUNT. (You should not allow your QUARRY to watch where you deploy your allies). The purpose of this section is to deploy your primary allies:--

**PLAYER ONE** Make the appropriate decisions in the preference screen that follows (where appropriate) i.e. JOYSTICK/KEYBOARD etc.

## TWO PLAYER GAME

The bottom most section of this scroll is the power indicator of the HUNTER. The lower section of the screen displays the magical potions, treasure and food and other items to be collected. This is achieved by placing the character over the object and pressing the joystick (or appropriate key) in the DOWN direction. The object is then added to your inventory. At certain points in the game you can invoke the role playing elements of Blood Valley. These can only be utilised when there are no other creatures visible in your current location. This is achieved by pressing the joystick (or appropriate key) in the UP direction. A list of options available is then displayed: these options include:--

**USE** – Use an item that you are carrying, remember different objects are of different use in different locations. **QUIT** – return to playing the game. In addition to using magical potions etc., combinations of pressing the **FIRE BUTTON** and different joystick movements enables you character to perform different combat sequences, e.g. **LUNGE FORWARD, SWEEPING CHOP** with a sword etc. At this point your attention should be brought to the small scroll at the right hand side of cross-system over a suitable position on the map of the Valley (which is indicated by the cross-system changing colour at valid locations). At the suitable location, press the

the screen. The sword icon represents your present energy level, which, when diminished must be replenished by eating food – otherwise you die. Also displayed on the scroll is a day/hour counter indicating the time you have spent in the Valley, and also the distance that you have travelled and the number of different parts of the Valley that you have passed through.

As you travel around the valley there are magical potions, treasure and food and other items to be collected. This is achieved by placing the character over the object and pressing the joystick (or appropriate key) in the DOWN direction. The object is then added to your inventory. At certain points in the game you can invoke the role playing elements of Blood Valley. These can only be utilised when there are no other creatures visible in your current location. This is achieved by pressing the joystick (or appropriate key) in the UP direction. A list of options available is then displayed: these options include:--

**USE** – Use an item that you are carrying, remember different objects are of different use in different locations. **QUIT** – return to playing the game. In addition to using magical potions etc., combinations of pressing the **FIRE BUTTON** and different joystick movements enables you character to perform different combat sequences, e.g. **LUNGE FORWARD, SWEEPING CHOP** with a sword etc. At this point your attention should be brought to the small scroll at the right hand side of

As you travel around the valley there are magical potions, treasure and food and other items to be collected. This is achieved by placing the character over the object and pressing the joystick (or appropriate key) in the DOWN direction. The object is then added to your inventory. At certain points in the game you can invoke the role playing elements of Blood Valley. These can only be utilised when there are no other creatures visible in your current location. This is achieved by pressing the joystick (or appropriate key) in the UP direction. A list of options available is then displayed: these options include:--

**USE** – Use an item that you are carrying, remember different objects are of different use in different locations. **QUIT** – return to playing the game. In addition to using magical potions etc., combinations of pressing the **FIRE BUTTON** and different joystick movements enables you character to perform different combat sequences, e.g. **LUNGE FORWARD, SWEEPING CHOP** with a sword etc. At this point your attention should be brought to the small scroll at the right hand side of

As you travel around the valley there are magical potions, treasure and food and other items to be collected. This is achieved by placing the character over the object and pressing the joystick (or appropriate key) in the DOWN direction. The object is then added to your inventory. At certain points in the game you can invoke the role playing elements of Blood Valley. These can only be utilised when there are no other creatures visible in your current location. This is achieved by pressing the joystick (or appropriate key) in the UP direction. A list of options available is then displayed: these options include:--

**THIEF – BARBARIAN – PRIEST** character that you wish to play:

**FIRE BUTTON** or appropriate key to position your ally there.

t you know

he month of

begun but

joy for as a

been taken

at is

oughout

s bad as any

planes. The

the caravan

were but a

less

ish warrior

d in telling

of the year

meas in it's

. The

keew the

nh.

by the

dogs with

the nether

monlord. If

ll go free.

pits of the

ught three

hveult will

se slaves,

en, the slave

life. The

loodheart

e the one

ey.

Cursor Contr

Keyboard

Or

Use joystick

Two Players

Or

Use joystick

One Player

Atant ST

Joysticks can

Keyboard

Or

Use joystick

Two Players

Use joystick

One Player

Spectrum

Joysticks can

Keyboard

Or

Use joystick

Two Players

Use joystick

One Player

Spectrum

Joysticks can

Keyboard

Or

Use joystick

Two Players

# UR JOUER

## -Elite Systems Ltd. - 1986

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou réimpression sont strictement interdits sans la permission écrite et par écrit de Elite Systems Ltd.

Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-joint pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante.

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

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et vous le retournera immédiatement un remplacement sans frais supplémentaires. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

## -1984 Atari Games, Inc. Tous droits réservés

All rights reserved. All other rights reserved. All other rights reserved.

## MODE D'EMPLOI POUR JOUER

**Spectrum**  
Vers le haut - O  
Vers le bas - A  
Vers la gauche - N  
Vers la droite - M  
Donner un coup - X

**Commodore 64/128**  
Vers le haut - O  
Vers le bas - A  
Vers la gauche - N  
Vers la droite - M  
Donner un coup - X  
ou manette de jeu (port 1)

**Amstrad/Schneider**  
Vers le haut - O  
Vers le bas - A  
Vers la gauche - N  
Vers la droite - M  
Donner un coup - X  
ou manette de jeu

**Commodore 16**  
Manette de jeu - Port 1  
Pause - F1

Tenez-vous sur vos gardes car Jack est de retour! Notre super héros Bombjack va encore faire des siennes en adoptant cette fois une tactique comique! Mais il est maître en art de combat dangereux - prêt au combat. Servez-vous de votre aimable poignard pour lutter contre les raplins qui infestent le puits du héros et gagner d'autres esprits.

Etes-vous capable de réussir? Arrivez-vous à vous tenir plus loin que vos ennemis et à amasser le trésor dans plus de 40 décors éblouissants compliqués? Vous devez les ramasser dans l'ordre pour obtenir une récompense.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

**Spectrum (Cassette)**  
LOAD "" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Cassette)**  
RUN "" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Disquette)**  
RUN "menu" then select game  
**Commodore 64/128 (Cassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Disquette)**  
LOAD "BJACK2".8,1  
**Commodore C16 (Cassette)**  
LOAD "BOMB"  
**BBC/Electron (Cassette)**  
CHAIN ""  
**BBC (Disquette)**  
SHIFT & BREAK



Jetzt bringt es aufpaßt! Jack ist zurück! Unser Superheld Bombjack ist wieder hier - diesmal mit einer Eskapade lakrischen Art! In voller Bewaffnung und einsatzbereit! Bahne Dir einen Weg durch den schrecklichen, raplinsverseuchten Lavakrater, auf und davon in die entfernten Gegendern des Universums.

Hast Du das nötige Kaliber? Bringst Du die geistigen Voraussetzungen mit, den Feinden ein Schnippchen zu schlagen und die Schätze in den 40 wahrhaftig komplizierten Spielzonen auszuspüren? Wenn es Dir gelingt, sie in der richtigen Reihenfolge zu sammeln, dann kriegst Du eine Prämie!

## LADEANLEITUNGEN

**Spectrum (Kassette)**  
LOAD "" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Kassette)**  
RUN "" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Diskette)**  
RUN "menu" then select game  
**Commodore 64/128 (Kassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Diskette)**  
LOAD "BJACK2".8,1  
**Commodore C16 (Kassette)**  
LOAD "BOMB"  
**BBC/Electron (Kassette)**  
CHAIN ""  
**BBC (Diskette)**  
SHIFT & BREAK

## -Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved. All other rights reserved. All other rights reserved.

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Verleihen, Sendung oder Wiederverkauf ohne vorherige ausdrückliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. streng untersagt.

Garantie: Dieses Software-Produkt wurde auf sorgfältigste entwickelt und nach strengsten Qualitätsnormen hergestellt. Bitte die Beiliegenden Anweisungen für das Laden unbedingt beachten. Lädt das Programm aus irgendeinem Grunde nicht, bitte beschriftet der Verdacht, daß das Band fehlerhaft ist, bitte direkt an nachfolgende Anschrift einsenden.

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

Unsere Qualitätskontrollabteilung prüft das Produkt gerne durch und liefert unverzüglich kostenlosen Ersatz. Wir weisen darauf hin, daß Ihre gesetzlichen Rechte dadurch nicht eingeschränkt werden.

## -1984 Atari Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten

All rights reserved. All other rights reserved. All other rights reserved.

## -Elite Systems Ltd. - 1986

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou réimpression sont strictement interdits sans la permission écrite et par écrit de Elite Systems Ltd.

Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-joint pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante.

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Aldridge, Walsall,  
WS9 8PW, England.  
Télex: 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et vous le retournera immédiatement un remplacement sans frais supplémentaires. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

## Copyright Elite Systems Ltd. 1986

## -Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved. All other rights reserved. All other rights reserved.

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Verleihen, Verbreitung, Verleih und Wiederverkauf ohne vorherige ausdrückliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. gesetzlich streng verboten.

Garantie: Das vorliegende Software-Produkt wurde mit größter Sorgfalt und unter Wahrung der strengsten Qualitätsnormen entwickelt und hergestellt. Bitte halten Sie sich unbedingt an die beiliegenden Ladeanleitungen. Sollte das Programm aus irgendeinem Grunde nicht ordnungsgemäß laufen und besteht der Verdacht, daß das Band defekt ist, bitten wir um Rücksendung an die nachstehende Anschrift.

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

Unsere Qualitätskontrollabteilung prüft das Produkt gerne durch und liefert unverzüglich kostenlosen Ersatz. Wir weisen darauf hin, daß Ihre gesetzlichen Rechte dadurch nicht eingeschränkt werden.

## Copyright Elite Systems Ltd. 1986

## SPIELANLEITUNGEN

**Spectrum**  
Auf - O  
Ab - A  
Links - N  
Rechts - M  
Sich/Hieb - X

**Commodore 64/128**  
Auf - O  
Ab - A  
Links - N  
Rechts - M  
Sich/Hieb - X  
Abbruch - Restore

**Amstrad/Schneider**  
Auf - O  
Ab - A  
Links - N  
Rechts - M  
Sich/Hieb - X  
Oder Joystick in Port 1

**Commodore 16**  
Joystick in Port 1  
Pause - F1



Jetzt bringt es aufpaßt! Jack ist zurück! Unser Superheld Bombjack ist wieder hier - diesmal mit einer Eskapade lakrischen Art! In voller Bewaffnung und einsatzbereit! Bahne Dir einen Weg durch den schrecklichen, raplinsverseuchten Lavakrater, auf und davon in die entfernten Gegendern des Universums.

Hast Du das nötige Kaliber? Bringst Du die geistigen Voraussetzungen mit, den Feinden ein Schnippchen zu schlagen und die Schätze in den 40 wahrhaftig komplizierten Spielzonen auszuspüren? Wenn es Dir gelingt, sie in der richtigen Reihenfolge zu sammeln, dann kriegst Du eine Prämie!

## LADEANLEITUNGEN

**Spectrum (Kassette)**  
LOAD "" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Kassette)**  
RUN "" at correct counter position  
**Amstrad/Schneider (Diskette)**  
RUN "menu" then select game  
**Commodore 64/128 (Kassette)**  
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position  
**Commodore 64/128 (Diskette)**  
LOAD "BJACK2".8,1  
**Commodore C16 (Kassette)**  
LOAD "BOMB"  
**BBC/Electron (Kassette)**  
CHAIN ""  
**BBC (Diskette)**  
SHIFT & BREAK

# BOMBSCARE

© 1986 J. BOND

## THE GAME

The object is to capture the space station in the future. An alien army has planted a huge time bomb at the centre of the planet's space station. The Bomb, as a result, has been evacuated and a bomb disposal robot (code name ARNOLD) has been sent in. You must control this robot, and defuse the bomb. Certain tools will be required, which together with other useful objects are scattered around the deserted space station. The enemy aliens will attempt to sabotage your mission with enemy absorbing devices which ARNOLD can destroy.

## LOADING

- AMSTRAD 484 OWNERS
1. Place the reword cassette into the cassette unit, and press PLAY.
  2. Hold down CTRL and press the small ENTER key.
- AMSTRAD 684, 6128/AND 464 + DISK
1. Hold down SHIFT and press the key. Type TAPE and press RETURN.
  2. Connect a suitable cassette player to your computer, according to the User Manual, and insert the reword cassette.
  3. Hold down CONTROL and press the ENTER key.
  4. Press PLAY on the cassette player.

## PLAYING THE GAME

Access to ARNOLD'S control system is via the keyboard of your computer. The required keys are as follows:-

MOVE FORWARD O FIRE A  
TURN ANTICLOCKWISE O TURN CLOCKWISE P  
PICK UP OBJECT (there is space for 5) Z  
SELECT OBJECT X ACTIVATE OBJECT C

Once you have used ARNOLD to collect the necessary tools return him to the bomb room, and defuse the bomb. Movement around the station will be greatly speeded up by the teleport system, but you have no operating instructions. If your face failure, you may do the dishonourable thing and leave the station by guiding ARNOLD to the exit door!

## HEY THERE!!!

Have you joined the IN CROWD? Are you a member of the SILVER CLUB? If not, then we in the SILVER CLUB would love to hear from you!

To become a member just send a cheque or postal order for £1.99 made payable to FIREBIRD SOFTWARE, along with your name, address, age, and the type of computer you have to the address below, clearly marking the envelope 'SILVER CLUB' and we'll send you a bumper pack of goodies including:

- ★ BADGES
- ★ STICKERS
- ★ POSTERS
- ★ NEWSLETTERS
- ★ AN EXCLUSIVE MEMBERSHIP No.
- ★ YOUR OWN MEMBERSHIP CARD (Subject to availability)

PLUS... We'll also send you a FREE SILVER GAME OF YOUR CHOICE!!! (Please let us know which game you would like.) Then, every three months or so, we'll send you a newsletter containing details of up-and-coming Silver games, competitions, special offers and other news.

WARNING: Copyright subsists in all Firebird Software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, stored in a retrieval system, transmitted, in any form, or by any means, without the express permission of the publisher. If this program is faulty, or fails to load, please return it to the address below CLEARLY MARKED 'RETURNS', and it will be replaced free of charge and postage refunded. This offer does not affect your statutory consumer rights. Firebird Software, First Floor, 64, 76 New Oxford Street, London WC1A 1PS. Firebird and the Firebird logo are registered trademarks of British Telecommunications etc.

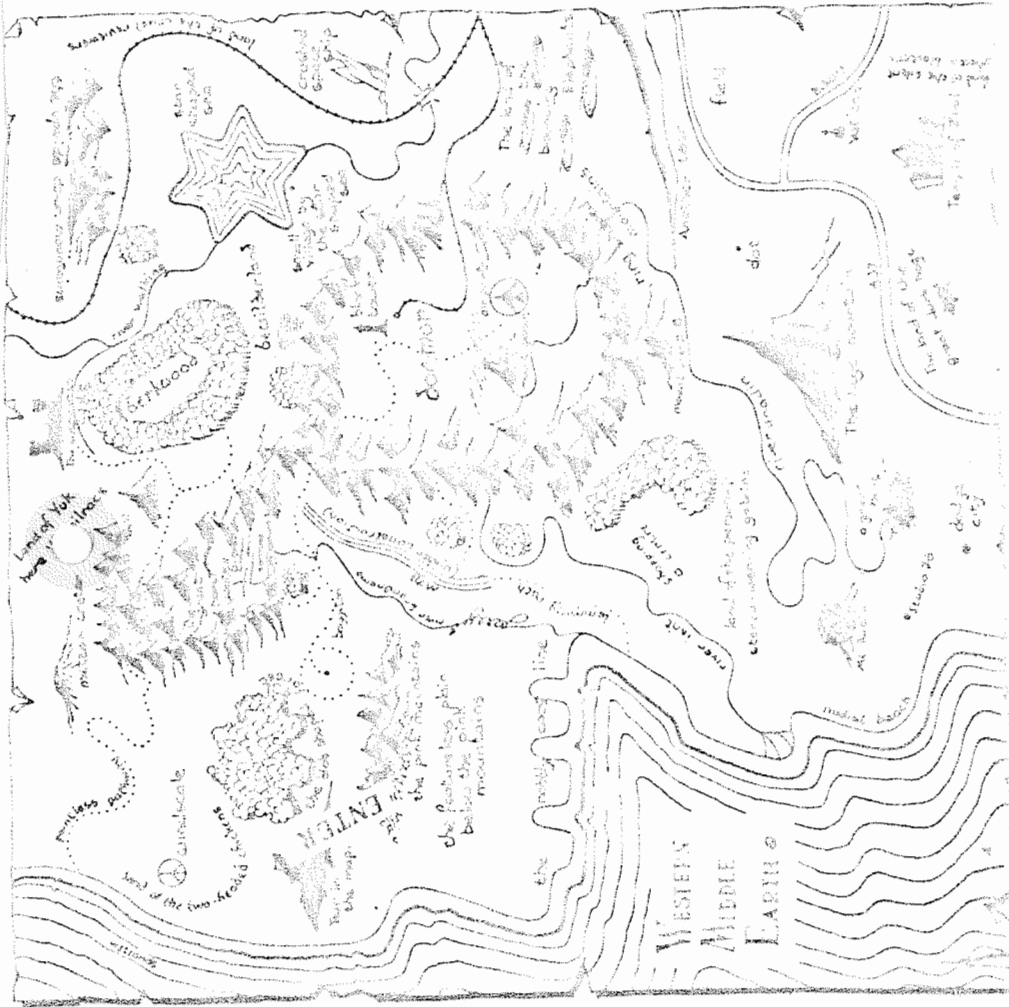
Your quest is split into 3 parts, with a password gained at the completion of one part allowing entry to the next. Parts 1 & 2 are on slide A, part 3 and "Secrets" are on slide B. All programs are loaded with **RUN** or **ENTER**.

The computer will accept commands in ordinary English such as **"SHOOT PIG WITH ANTI-AIRCRAFT GUN"**, but allows you to shorten this to a simple verb + noun instruction like **"SHOOT PIG"**. The specific format is name + preposition, for example **"GRANDALF GREETINGS O HARRY ONE"**.

Typing **"INVENTORY"** or **"I"** will list what Ferd is carrying.

Game positions can be saved to and restored from tape using the commands **"LOAD"** and **"SAVE"**. To end the game, type **"QUIT"**.

**WORLD OF THE RINGS** was written by  
 Ferguson McNeill, AMSTRAD conversion  
 by David Semmings



# Professional Boulder Dash III

## Professional Version English Instructions

From  
**American Action AB**  
and  
**First Star Software Inc**

**OBJECTIVE**  
It's awfully simple! Collect a set number of jewels within a time limit. Along the way you'll need to dodge falling boulders, outwit evil mounds, transform deadly eyes, trap the multiplying monoliths and unlock the secrets of the enchanted walls. It all sounds very simple, but we guarantee you hours of brain-teasing fun.

**COMMODORE**  
You will need the following:  
Commodore 64/128 Computer  
Cassette recorder or disk drive  
(One of two joystick is)

**LOADING INSTRUCTIONS**  
Cassette:  
Remove all cartridges. Computer should be off. Place tape into the cassette recorder. Press REWIND to make sure tape is completely rewound. Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Press PLAY on the tape recorder and the program will load and run automatically. When the cassette stops press the space bar to continue loading.

Disk:  
Remove all cartridges. If you own a fastload cartridge you may leave it in the computer. Computer should be off. Turn on the disk drive. Insert disk with the label side up. Close drive door. Turn on computer and type LOAD""B,1 and press return. Game will load and run automatically.

**THE FUNCTION KEYS**  
F1 - menu  
F3 - number of players and joysticks  
Joystick - Right or left to select starting caves  
Space Bar - Pause

### LOADING INSTRUCTIONS

Cass:  
Remove all cartridges. Computer should be off. Place tape into the cassette recorder. Press REWIND to make sure tape is completely rewound. Hold down START if you own an XL or an XE hold down both START and OPTION. Turn on computer. After a signal (beep), start the tape recorder and press III TUHN. The program will load and run automatically.

Disk:  
Remove all cartridges. Computer should be off. Turn on the disk drive. Insert disk with label side up. Close drive door. If you own an XL or an XE hold down OPTION. Turn computer on. The program will load and run automatically.

### THE FUNCTION KEYS

START - Menu  
OPTION - Number of players and joysticks  
Joystick - Right or left to select starting caves  
Space Bar - Pause  
ESCAPE - Quit the cave but not the game  
RESET - Quit the game  
Fire Button - Start the game

### SPECTRUM

You will need the following:  
Sinclair ZX Spectrum 48 K or Spectrum Plus  
Cassette recorder  
Optional joystick/interface and one or two joysticks

### LOADING INSTRUCTIONS

Turn the computer off and connect the joystick interface if you have one. Turn the computer on. Type LOAD"" by pressing J and holding down SYMBOL SHIFT while pressing P twice. Press ENTER. Start the cassette recorder. The program will load and run automatically.

### THE FUNCTION KEYS

1-6 - Select keyboard or joystick  
S - Menu  
Joystick/Keyboard - Right or left to select starting caves  
Spacebar - pause  
J - quit the cave but not the game  
J - restart game  
FIRE BUTTON - start the game

### AMSTRAD/SCHNEIDER

You will need the following:  
Amstrad CPC 464, CPC 664 or CPC 6128  
Optional one or two joysticks

### LOADING INSTRUCTIONS:

Cassette:  
Press III WIND to make sure tape is completely rewound. If you have a disk drive type TAPE. Hold down CTRL and press ENTER. Start the cassette recorder and press ENTER. The program will load and run automatically.

Disk:  
Insert disk with the label side up. Type RUN/DISK and press ENTER. The program will load and run automatically.

### THE FUNCTION KEYS:

ENTER - Menu  
ENTER - Number of players and joystick  
ESC - Quit the cave but not the game  
Space Bar - Pause  
Z - Left  
X - Right  
+ - Up  
? - Down  
SHIFT - Fire Button  
Joystick/Keyboard - Right or left to select starting caves  
Fire Button - Start the game

### LIVES

Each player starts the game with three lives. Bonus lives are awarded after every 500 points. The space surrounding Rockford will "shimmer" when you are awarded a bonus life. A bonus life is also earned by completing a playable intermission.

### CAVES

There are 16 caves, each comprised of several scrolling screens, numbered A through P. You may select starting cave A, E, I or M by pushing the joystick to the left or right. After making a selection, press the fire button to begin the

### I. CAVE-IN. Lots of jewels but watch out.

1. THE GUARDS. You'll have to get rid of the guards to get the jewels.  
A. GOOD LUCK! This cave tests them all. If this you'll have to keep the imprisoned monoliths and then at the right moment trap them again. Make sure you get enough jewels.

### L. THE TRAP. Trap the monoliths before they trap you.

M. REUNION 2. Once again the monoliths meet the eyes.  
N. LIBERATOR. Free the eyes and make them become jewels.  
O. PERFECT. Magic walls combined with monoliths is just perfect. When the magic begins all the monoliths will transform.

### P. THE FRONTIER. This last one you'll have to figure out for yourself.

### SCORING

The current point value is shown on the top left of the play screen, to the right of the picture of a jewel. The number of points per jewel changes. The point value is determined by the cave and bonus status. The bonus value occurs after the required number of jewels have been collected. You also score one bonus point for each second of the time remaining when you exit the cave.

### PLAYABLE INTERMISSIONS

There are four short interactive puzzles which you are entitled to play after completing caves D, H, L and P. There is no penalty for not playing or taking intermissions. If you complete an intermission successfully, you receive a bonus Rockford.

### GAME ELEMENTS

Rockford. Now this little fellow has gone to explore the space. Rockford has the power to push single boulders horizontally if there is nothing to block their path. Rockford can stand directly under a boulder without being crushed, but if a boulder or jewel falls on him, you will lose one Rockford.

Boulders. These heavy things will fall straight down if unsupported, or they will topple off underlying objects if there is nothing to block their way.

Jewels. There are many ways to create jewels if necessary. For example: transforming eyes, trap monoliths or dropping boulders through a magic wall.

Mouths. Beware the deadly mouths: they will explode on contact with Rockford. Dropping boulders on them causes them to explode.

Eyes. These dangerous beings behave much like mouths. However, they fly in the opposite direction of the mouths and they turn into jewels when they explode.

Monoliths. The monoliths multiply through ground and empty space. Rockford can touch them without harm. Mouths and eyes will explode on contact with the monoliths. When Rockford surrounds the monoliths with boulders, they run out of growing space and turn into jewels. When the monoliths has reproduced themselves about 200 times they all turn into boulders.

Magic wall. The magic wall (enchanted wall) looks like any other wall, however when hit by a falling boulder it begins to vibrate for a limited time. During this period, any boulders that drop through it are magically turned into jewels, but ONLY if there is empty space below the wall. It will also turn jewels into boulders, if they drop through it. Once the enchantment phase is completed, it cannot be reactivated in the same round.

Escape door. When Rockford has collected the required amount of jewels, it is activated and begins to flash. At this point the escape door is revealed and you may exit, providing the time doesn't run out.

Time. Each cave is timed. When time is running out a warning sound will occur.

### CREDITS

Manufactured in Sweden under license from First Star Software™ by American Action AB. Box 10090, 200 43 Malmö, Sweden. © 1983 First Star Software Inc. © 1986 American Action AB. Produced 1986 by American Action AB. All rights reserved. First Star Software, Boulder Dash and Rockford are trademarks of First Star Software Inc. Professional Boulder Dash III and Action are trademarks of American Action AB. Front cover illustration by Anders Osterlin.



# Professional Version English Instructions

From  
**American Action AB**  
and  
**First Star Software Inc**

**OBJECTIVE**  
It's deceptively simple! Collected a set number of jewels within a time limit. Along the way you'll need to dodge falling boulders, outwit evil mouths, transform deadly eyes, trap the multiplying monoliths and unlock the secrets of the enchanted walls. It all sounds very simple, but we guarantee you hours of brain-bending fun.

#### COMMODORE

You will need the following:  
Commodore 64/128 Computer  
Cassette recorder or disk drive  
One or two joysticks

#### LOADING INSTRUCTIONS

**Cassette:**  
Remove all cartridges. Computer should be off. Place tape into the cassette recorder. Press rewind to make sure tape is completely rewound. Hold down SHIFT and press RUN/STOP. Press PLAY on the tape recorder and the program will load and run automatically. When the cassette stops press the reset button to continue playing.

#### Disk:

Remove all cartridges. If you own a fastload cartridge you may leave it in the computer. Computer should be off. Turn on the disk drive. Insert disk with the label side up. Check drive light. Turn on computer and type (CTRL) "A" and press return. Game will load and run automatically.

#### THE FUNCTION KEYS

F1 - menu  
F3 - number of players and joysticks  
Joystick - Right or left to select starting caves  
Space Bar - Pause  
RUN/STOP - Quit the cave but not the game  
RESTORE - Quit the game  
Fire Button - Start the game

#### ATARI

You will need the following:  
Atari 400/800 or 600/900XL or 130XE with at least 48 K Ram  
Cassette recorder or disk drive  
One or two joysticks

#### START - Menu

OPTION - Number of players and joysticks  
Joystick - Right or left to select starting caves  
Space Bar - Pause  
ESCAPE - Quit the cave but not the game  
F1 - F1 - Quit the game  
Fire Button - Start the game

#### SPECTRUM

You will need the following:  
Sinclair ZX Spectrum 48 K or Spectrum Plus  
Cassette recorder  
Optional joystick/interface and one or two joysticks

#### LOADING INSTRUCTIONS

Turn the computer off and connect the joystick interface if you have one. Turn the computer on. Type "LOAD" by pressing J and holding down SYMBOL SHIFT while pressing P twice. Press ENTER. Start the cassette recorder. The program will load and run automatically.

#### THE FUNCTION KEYS

1-6 - Select keyboard or joystick  
S - Menu  
Joystick/Keyboard - Right or left to select starting caves  
Spacebar - pause  
O - quit the cave but not the game  
J - restart game  
FIRE BUTTON - start the game

#### AMSTRAD/SCHNEIDER

You will need the following:  
Amstrad CPC 464, CPC 664 or CPC 6128  
Optional one or two joysticks

#### LOADING INSTRUCTIONS:

**Cassette:**  
Press REWIND to make sure tape is completely rewound.  
If you have a disk drive type TAPE. Hold down CTRL and press ENTER. Start the cassette recorder and press ENTER. The program will load and run automatically.

**Disk:**  
Insert disk with the label side up. Type RUN\*DISC and press ENTER. The program will load and run automatically.

#### THE FUNCTION KEYS:

ENTER - Menu  
ENTER - Number of players and joystick  
ESC - Quit the cave but not the game  
Space Bar - Pause  
Z - Left  
X - Right  
+ - Up  
? - Down  
Shift - Fire Button  
Joystick/Keyboard - Right or left to select starting cave  
Fire Button - Start the game

#### LIVES

Each player starts the game with three lives. Bonus lives are awarded after every 500 points. The space surrounding Rockford will "shimmer" when you are awarded a bonus life. A bonus life is also earned by completing a playable intermission.

#### CAVES

There are 16 caves, each comprised of several scrolling screens, numbered A through P. You may select starting cave A, E, I or M by pushing the joystick to the left or right. After making a selection, press the fire button to begin the game.

#### THE CAVES

A. INTRO. Pick the jewels and exit before time is up.  
B. FORT KNOX. Destroy the mouths next to the walls surrounding the jewels.  
C. TRANSFORM. There aren't enough jewels to get you out of this cave. Drop boulders through the walls and watch what happens.  
D. REUNION 1. Let the mouths and eyes meet.  
E. MAZE 1. One false step and the mouths are after you.  
F. MAZE 2. The same goes for this one.  
G. OBSTACLE. Run towards the jewels! If you don't hurry the monoliths will spread and eat you off.  
H. EASY. Three levels of magic walls and only 15 jewels to make. Sounds easy, but it isn't.

of the picture of a jewel. The number of points per jewel changes. The point value is determined by the cave and bonus status. The bonus value occurs after the required number of jewels have been collected. You also score one bonus point for each second of the time remaining when you exit the cave.

#### PLAYABLE INTERMISSIONS

There are four short interactive puzzles which you are entitled to play after completing caves D, H, L and P. There is no penalty for not playing or losing intermissions. If you complete an intermission successfully, you receive a bonus Rockford.

#### GAME ELEMENTS

Rockford. Now this little fellow has gone to explore the space. Rockford has the power to push single boulders horizontally if there is nothing to block their path. Rockford can stand directly under a boulder without being crushed, but if a boulder or jewel falls on him, you will be a one Rockford.

Boulders. These heavy things will fall straight down if unsupported, or they will topple off underlying objects if there is nothing to block their way.

Jewels. There are many ways to create jewels if necessary. For example: transforming eyes, trap monoliths or dropping boulders through a magic wall.

Mouths. Beware the deadly mouths: they will explode on contact with Rockford. Dropping boulders on them causes them to explode.

Eyes. These dangerous beings behave much like mouths. However, they fly in the opposite direction of the mouths and they turn into jewels when they explode.

Monoliths. The monoliths multiply through ground and empty space. Rockford can touch them without harm. Mouths and eyes will explode on contact with the monoliths. When Rockford surrounds the monoliths with boulders, they run out of growing space and turn into jewels. When the monoliths has reproduced themselves about 200 times they all turn into boulders.

Magic wall. The magic wall (enchanted wall) looks like any other wall, however when hit by a falling boulder, it begins to vibrate for a limited time. During this period, any boulders that drop through it are magically turned into jewels, but ONLY if there is empty space below the wall. It will also turn jewels into boulders, if they drop through it. Once the enchantment phase is complete, it cannot be reactivated in the same round.

Escape door. When Rockford has collected the required amount of jewels, it is activated and begins to flash. At this point the escape door is re-vented and you may exit, providing the time doesn't run out.

Time. Each cave is timed. When time is running out a warning sound will occur.

#### CREDITS

Manufactured in Sweden under license from First Star Software by American Action AB, Box 10090, 200 43 Malmo, Sweden. © 1983 First Star Software Inc. © 1983 American Action AB. Produced 1984 by American Action AB. All rights reserved. First Star Software, Boulder Dash and Rockford are trademarks of First Star Software Inc. Professional Boulder Dash III and Action are trademarks of American Action AB. Front cover illustration by Anders Osterlin.

**Los seres interplanetarios:**  
**TELEPORTES** PRIMAS DE SAL  
**PLATAFORMAS MOVILES** BI  
**LATAS** COPYRIGHT  
 El método de tanteo le ayudará  
 Las llaves con flechas le dan el d  
 el aire. Esto le permite hacer se  
 si le da la gana, algunas acroba  
 fantásticas (no se recomienda  
 principiantes).  
 Las islas con signos de interro  
 primas misteriosas, algunas bi  
 regulares, pero la mayoría mal  
 el mapa y planea cuidadosam  
 de pauta para que le ayude a r  
 proyecciones en las pantallas.  
 Después de cada nivel se llega  
 primas. Rebote sobre el mayo  
 signos de interrogación. Si sal  
 signos ganará una prima. Cad  
 aumenta su puntuación.

**Información adicional:**  
**Controles de Teclado:**  
**Q** Izquierda **W** Der  
**P** Arriba **L** Abi  
**SPACEBAR** DISPARO **JUC**  
**CTRL/ESC** Reposicionar le  
**ESC** Pausa  
 Compatibilidad de palanca di  
**Como cargar:**  
 Pulsar las teclas **Enter** y  
 Pulsar **Play** y cualquier te

**Additional Information**

Keyboard: Joystick compatible  
**Q** Left **W** Right **P** Up **L** Down  
**SPACEBAR/FIRE** Play (Game)  
**CTRL/ESC** Reset (Breakout) **ESC** Pause

**Loading Instructions**

Press **CTRL** and **ENTER** together then  
 press **PLAY**

Gramlin Graphics Software Limited  
 Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4PS.  
 © 1985 All rights reserved. Unauthorised copying,  
 lending or resale by any means strictly prohibited.

**BOUNDER (Salterín)**

**AMSTRAD**

**Instrucciones:**

Mueva el Bouncer (pelota de tenis) alrededor de la  
 pantalla, haciendo rebotar sólo en las islas  
 hexagonales. Si no da en el blanco caerá y morirá.  
 Tenga cuidado de identificar las montañas y las  
 murallas, ya que no puede pasar por encima sino  
 que alrededor de ellas. Cualquier choque significa  
 que pierda una vida.  
 Como regla práctica: EVITESE TODO LO QUE NO  
 SEA HEXAGONAL!  
**Estos seres interplanetarios pueden**  
**destruirle:** STICKITS PALAROS MOSCITA  
 BINOCULOIDES PTERRIES MONEDAS  
 CUPULAS CHOMPER EXOCETS etc.

**BOUNDER**

**AMSTRAD**

**Playing Instructions**

Move Bouncer (tennis ball) around screen, bouncing on  
 hexagonal slabs only. If you miss, you fall to your  
 death. Be sure to identify mountains and walls as you  
 can't go over them, you must go around. Any collision  
 means you lose a life.  
 As a rule: IF IT ISN'T HEXAGONAL, THEN AVOID IT!

**These aliens destroy you:**

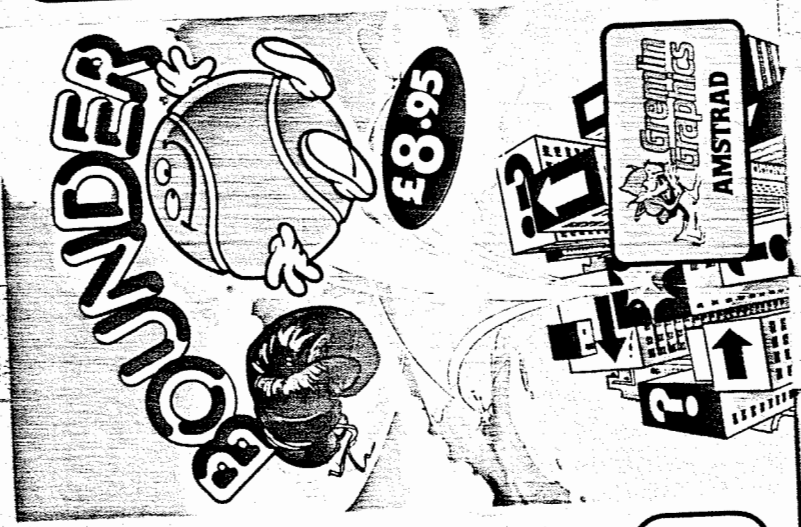
BINOCULIDS STICKITS MOSCITA BIRDS  
 CHOMPER DOMES PTERRIES COINS EXOCETS etc.

**Useful aliens are:**

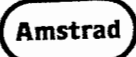
TELEPORTS JUMP BONUSES  
 BONUS BUGS COPYRIGHT CANS MOVING PLATFORMS  
 Trial and error will help you identify which ones are  
 which.

Slabs with arrows give you just over twice the time in  
 the air. This allows you to make longer jumps, and if  
 you feel inclined, a few fancy aerobatics! (Not  
 recommended for beginners).

Slabs with question marks give you a mystery bonus.  
 Some good, some fair, but most of 'em bad. Careful  
 planning and the use of a map are essential. Use the  
 pause control to help you map the screens.  
 After each level, there is a bonus stage. Bounce on as  
 many question marks as possible, clearing all question  
 marks will earn you a bonus. Each jump unused adds  
 to your bonus score.



**BOUNDER**



One of the most compulsive games  
 you'll ever play. If you don't buy it you'll  
 never know what you've missed.



## **BOUNDER**

### **AMSTRAD**

#### **Spielanleitung**

Den Bouncer (Tennisball) auf dem Bildschirm bewegen und nur von sechsseitigen Platten abprallen lassen. Wenn Sie Ihr Ziel verfehlen, fallen Sie zu Tode. Sie können nicht über Berge und Mauern springen, sondern müssen um diese herum gehen, daher, sind Sie zu finden. Bei Zusammenstößen verlieren Sie ein Leben. Daumenregel: WAS NICHT SECHSECKIG IST, VERMEIDEN!

#### **Diese Feinde werden Sie zerstören:**

BINOCULOIDS STICKITS MOSCITA BIRDS  
CHOMPER DOMES PTERRIES COINS EXOCETS usw.

#### **Diese Fremdlinge können für Sie nützlich sein:**

TELEPORTS JUMP BONUSSES MOVING PLATFORMS  
BONUS BUGS COPYWRIGHT CANS

Nach einiger Zeit werden Sie lernen, welches die Feinde und welches die Helfer sind.

Die Platten mit Pfeilmarkierung geben Ihnen eine doppelte Sprungdauer. Damit können Sie längere Sprünge und wenn Sie Lust haben - ein paar Akrobatiktricks ausführen (für Anfänger nicht empfohlen!)

Die Platten mit Fragezeichen geben Ihnen eine Genehmigungsprämie mit gutem, durchschnittlichem oder - meistens - schlechtem Ergebnis. Sorgfältige Planung und der Einsatz einer Orientierungskarte sind unerlässlich. Zur Stilllegung der Bildfolge für die Ausarbeitung Ihres Plans sind die Pausentasten zu betätigen.

Nach jeder Stufe folgt eine Prämienfolge. Prallen Sie auf möglichst viele Fragezeichen auf, um Ihre Punktzahl zu erhöhen. Für das Löschen aller Fragezeichen erhalten Sie eine Zusatzprämie. Wenn Sie bei dieser Bildfolge nicht alle Sprünge aufgebraucht haben, erhalten Sie weitere Zusatzpunkte.

#### **Zusätzliche Angaben**

##### **Bedienung mit der Tastatur:**

**Q** Links **W** Rechts

**P** Auf **L** Ab

**SPACEBAR / FEUER** Spielen

**CTRL/ESC** zurücksetzen (Ausbrechen)

**ESC** Pause

Joystick-kompatibel

**Laden**

Die Tasten **Ctrl** und **Enter** gemeinsam drücken. Wiedergabe und jede beliebige Taste drücken.

**Gremlin Graphics Software Limited**  
**Alpha House, 10 Carver House, Sheffield S1 4FS.**

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

## **BOUNDER**

### **AMSTRAD**

#### **Règles du jeu**

Faites évoluer Bouncer (une balle de tennis) autour de l'écran de l'écran, mais en ne la faisant rebondir que sur les dalles hexagonales. Si vous manquez une dalle, vous êtes mort. Identifiez soigneusement les montagnes et les murs: Vous ne pouvez pas les franchir, vous devez les contourner. Vous perdez une vie à chaque collision.

Un conseil: SI CE N'EST PAS HEXAGONAL, C'EST A EVITER!

#### **Ces étrangers ennemis vont vous détruire:**

BINOCULOIDS STICKITS OISEAUX MOSCITA  
CHOMPER DOMES PTERRIES PIECES EXOCETS etc.

#### **Les étrangers amis sont:**

TELEPORTS PRIMES DE SAUT  
INSECTES DE PRIME COPYRIGHT CANS  
Des approximations successives vous aideront à départager les amis des ennemis.

Les dalles à flèches vous donnent le double de temps en l'air. Ceci vous permet de sauter plus loin et d'effectuer, si vous le voulez, quelques acrobaties! (non recommandées aux débutants).

Les dalles à points d'interrogation vous primes mystérieuses; certaines bonnes mauvaises mais la plupart, mauvaisés. I soigneuse et l'utilisation d'une carte so servez-vous de la commande de pause primes. Rebondissez sur autant de point diviser les écrans. Après chaque niveau Chaque saut qui n'est pas utilisé vient score de primes.

#### **Renseignements supplé**

##### **Commande au clavier:**

**Q** vers la gauche **W** | vers

**P** vers le haut **L** vers

**BARRE D'ESPACEMENT** | Tir

**CTRL/ESC** Reset (sortie de bouc

**ESC** Pause

Joystick-compatible

**Pour charger**

Appuyez simultanément sur les to **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** et n touche.

**Gremlin Graphics Software**  
**Alpha House, 10 Carver Street, SI**

© 1985 Tous droits réservés. Toute c tout prêt par des moyens qui sont strictement interc


Radioaktivität auf seinen Körper übertragen. Dadurch wird er kurze Zeit immun gegen die schädliche Wirkung der Mutanten. Während dieser Zeit werden die Mutanten nicht mehr auf ihn eingewirkt. Die mit Bounty Bob verbundenen Mutanten sind sich selbst überlassen. Die Mutanten können dies und nehmen eine angenehme Form an in der Hoffnung, daß sie Bounty Bob übersteht.

**Bonustimer.**

Die vierstellige Anzeige befindet sich oben auf jeder Stufe. Sie zeigt an, wie viel Zeit Bounty Bob bis zum Abschluß der Stufe verbleibt. Wenn die Anzeige Null erreicht, hat Bounty Bob keine Luft mehr und explodiert nach innen!

**Bounty Bob  
Strikes Back**

**AMSTRAD**



**BIG FIVE  
SOFTWARE**



Herstellung in GB in Lizenz von Big Five Software und in Verbindung mit der International Computer Group 1985 bei U.S. Gold Limited, Unit 10, Parkway Industrial Centre, Hereage Street, Birmingham B7 4JL.  
Das Programm ist durch Copyright geschützt. Alle Rechte des Produzenten vorbehalten. Unbefugtes Ausstrahlen, Senden, Vervielfältigung, Verbreitung, Kopieren oder Neuaufzeichnung, Verleihen, Vorkostenlosentzug, Verleihen und Verleihen durch Tausch- oder Nachsysteme sind strengstens verboten.

## Laden

**Amstrad (Kassette)** Die Tasten CTRL und ENTER gleichzeitig drücken. Wenn Sie die Taste ESC drücken, wird auf das Programm (Bild) und automatisch abläuft.

**Amstrad (Diskette)** Oberteil in das Laufwerk stecken und RUN drücken. Dann mit F10 drücken. Das Programm lädt sich und läuft automatisch.

## Rutschen, Leitern und Rahmen.

Das Hauptziel von Bob im Bergwerk besteht daraus, jeden Teil des Rahmens in jeden Stollen, zu lenken. Er tut dies, indem er einfach über jeden Rahmenteil läuft. Wenn er über einen Teil läuft, wird er massiv, um durch das Bergwerk zu gelangen, muß er über viele Rutschen und Leitern überqueren die überall verstreut sind. Wenn alle Rahmenteile erobert sind, kommt Bob zum nächsten Stollen. Es ist sicherzustellen, daß er alle Teile erobert, da manchmal die Teile, an denen eine Rutsche beginnt, übersehen werden.

## Steuerung Von Bounty Bob.

Der Joystick steuert die Bewegungsrichtung von Bounty Bob. Der Auslöseknopf steuert die Energie des Joysticks. Das Joystick wird entweder nach links oder rechts bewegt werden, um die gewünschte Richtung zu erhalten. Außerst lange oder kurze Sprünge können durch Änderung des Zeitabstandes zwischen dem Drücken des Auslöseknopfes und dem Bewegen des Joysticks erzielt werden. Zum Klettern von Leitern einfach direkt vor der Leiter anhalten und Joystick nach oben oder unten drücken. Sie können nur von der obersten oder untersten Sperre von der Leiter steigen. Zum Benutzen einer Rutsche brauchen Sie nur an der Stelle über dem Rahmen zu laufen, wo die Rutsche beginnt. Ihr Schwergewicht besorgt den Rest!

Wenn Bounty Bob vom Rand eines Rahmentells wandert, fällt er, bis er auf etwas aufschlägt. Er kann kurze Fallstrecken jedoch überleben. Längere Fallstrecken führen zum Tod.

## Spezialtasten

**Funktion** Amstrad  
**Spielbeginn** jede Taste  
**Spielstilstand/fortsetzung (muß eingeschaltet sein)** Escape

## Vorsicht!

Wenn Sie auf Pause geschaltet haben, bleibt sie bestehen, bis sie ausgeschaltet wird. Wenn die Pause zu lange eingeschaltet bleibt, können sich Brennflecke auf dem Bildschirm ergeben. Wenn die

Pause einige Zeit eingeschaltet bleiben soll, Fernsehergerät abschalten, bis das Spiel wieder aufgenommen werden kann.

## Kettentransporter.

Er bringt Sie nach oben, aber Sie müssen zusehen, wie Sie herunterkommen. Wenn Sie auf Mitte springen und vom Rand abspringen, ist die Fahrt sicher.

## Energieketten.

Diese kostlichen kleinen Stangen geben Ihnen zusätzliche Energie bei besonders langen Sprüngen und Hüpfen. Am besten machen Sie sich auf die Beine, nachdem Sie eine gegessen haben, denn die Wirkung nimmt schnell ab!

## Der Paternooster.

Was nach unten geht, muß nach oben kommen – natürlich, nachdem Bounty Bob abgestiegen ist! Diese Anlage bewegt sich schneller abwärts als aufwärts, daher muß man wissen, wo man abspringen will, bevor man aufsteigt.

## Hydraulikfließ.

Nur abspringen, und man wird direkt zum "Lift Commander". Durch Drücken des Joysticks nach oben oder unten fährt sich über Luft von Hand steuert, während die Luft durch die unteren Schichten des Lifts strömt den Betrieb, und bringen ihn ins Erdgeschob zurück, und Sie müssen zusehen, wie Sie wieder einsteigen können.

## Saugrosthöhle.

Diese Röhre wurden ursprünglich zum Befördern von Post und internen Mitteilungen konstruiert, daher kann man sich kaum vorstellen, daß der gute alte Bounty Bob eine Möglichkeit gefunden hat, sie als Ankerungen durch das Bergwerk zu benutzen. Die Luft in einigen Röhren bewegt sich nur in einer Richtung. Andere Röhren haben Umschaltventile, um die Luft in beide Richtungen fließen zu lassen. Sie müssen die Nummer der Röhre, die Sie einsteigen wollen, hochspringen. Ein Zeiger an jedem Rohr gibt die Richtung der Luftströmung an. Manche Röhre sind stark genug, um Sie aus dem Stand aufzulösen, bei anderen müssen Sie direkt in das Rohr springen.

## Transporter.

Diese Geräte, eine Erfindung von Nuclear Ned, haben die Fähigkeit, Bob's Moleküle von einem Ort zum anderen zu transportieren. Die Transporter haben nur eine geringe Leistung und können Bounty Bob nicht zu vorbeifahrenden Starships befördern (was ausreicht ist, denn

stellen Sie sich einmal vor, was passieren würde, wenn Yukon Yokan ein Starship übernahm!) Nach Berühren der Kurrier leuchtet eine Anzeige an einem anderen Transporter auf. Wenn die Anzeige am Transporter, zu dem Sie laufen wollen, aufleuchtet, drücken Sie den Joystick nach oben oder unten, um ihn einzuschalten!

## Warnnaufzug.

Der Warnnaufzug ist eine der Spezialrichtungen, die Nuclear Ned nicht hergestimmt hat. Er erlaubt es Ihnen, den Warnnaufzug, Knackhead Ned, Bedauerlicher Weise ist Knackhead nicht mehr unter uns, wenigstens nicht mehr in der Form. Denn er Meines Tages aus dem Aufzug und landete in der Mährenmete eines Kaninchens, Knaberte instinktiv an den versuchten Mähren – und Peng! Jetzt ist er "Chuck" der Mutant. Seien Sie vorsichtig, daß Sie den hehler von Knackhead – oder Chuck nicht wieder in den Sprung die Warnnaufzug zum Manövrieren des Aufzuges. Zum Abschalten des Aufzuges Auslöseknopf drücken. Zum Wiedererschalten des Aufzuges Leertaste drücken.

## Bewegliche Teile.

Im Bergwerk von Ned gibt es viele verschiedene bewegliche Teile. Ned bestellt sie alle mit dem Versandhauskatalog von Speedy Elevator und Escalator. Ned war von der großen Auswahl fasziniert, daher bestellte er je eine Stück. Manche laufen mit verschiedenen Geschwindigkeiten ständig vorwärts und rückwärts. Andere stehen still. Hand wesenlich, um durch das Bergwerk zu kommen. Zum Betrieb ist nichts anderes erforderlich, als einfach auf- oder abzuspringen.

## Mutanten.

Bei Entstehen das Bergwerkes gruben sich verschiedene kleine, haarige Kreaturen wie Kaninchen, Coffer und Wiesel in die Stollen, um Nahrung für die Wintermonate zu lagern. Als die Abwässer vom Müll, den Yukon Yokan abgeleitet hatte, in das Bergwerk zu sickern begannen, wurde die gesamte aufbewahrte Nahrung verunreinigt. Als die unschuldigen kleinen Mutanten in die Nahrung verunreinigt wurden, wurden sie ebenfalls zu einer langsame Mutation. Zu schrecklichen Formen, die man bei keinem Tierhändler sehen möchte. Da diese Mutanten äußerst radioaktiv sind, ist jeder Kontakt mit ihnen für Bounty Bob tödlich.

## Leckerbissen.

Im Bergwerk befinden sich viele der weltlichen Güter von Nuclear Ned, die er im Laufe der Jahre erworben hatte. Alle sind leicht radioaktiv. Wenn Bounty Bob diese Gegenstände sammelt, wird die Leckts



# BRUCE LEE™

## REQUIREMENTS

- Amstrad CPC 464, 664 or 6128 Computer
- Joystick (optional)

## GETTING STARTED

### CASSETTE LOADING

1. Turn off your computer and remove all cartridges.
2. Connect joystick(s). Two joysticks may be used for one player vs. opponent and two players vs. opponent games).
3. Turn on the power to your computer.
4. Insert the BRUCE LEE cassette (remember to rewind it if necessary).
5. If your computer is fitted with a disk drive type 1 TAPE and press ENTER.
6. Type RUN" and press ENTER then press PLAY key on cassette player. Program will load and run automatically.

## GAME CONTROLS AND INDICATORS

For a one player game use either the keys A,Z, «,» and SPACE to control BRUCE or the 1st joystick plugged into the computer.

For a two player game one player uses the first joystick and the other player can use either the keyboard on a second joystick.

**NUMBER OF PLAYERS** Press the A key to indicate the number of players.

**PLAY AGAINST THE COMPUTER OR AN OPPONENT** Press the B key to indicate whether the player who is "up" as Bruce Lee will compete against the computer or against an opponent.

You can set up four combinations using the number of players indicator (A) and the computer/opponent indicator (B):

**ONE PLAYER VS. COMPUTER** — You are Bruce competing against the computer's Green Yamo. You can take five falls before the games is over.

**ONE PLAYER VS. OPPONENT** — You are Bruce and another player is the Green Yamo. You can take ten falls before the games is over. After the game is over, you can switch roles if you wish.

**TWO PLAYERS VS. COMPUTER** — You and another person take turns being Bruce competing against the computer's Green Yamo. As soon as you (Bruce) take a fall, the other player takes a turn, competing as Bruce against the computer's Green Yamo. The computer keeps each player's score.

**TWO PLAYERS VS. OPPONENT** — You are Bruce Lee and Player Two is the Green Yamo until Bruce takes a fall. At that point, Player Two becomes Bruce and you become the Green Yamo until Bruce takes a fall. (Do not switch joysticks!) The computer keeps track of each player's score.

**BEGIN PLAY** by pressing the ENTER key.

**RUN** left and right by moving the joystick left and right.

**KICK** by pressing the joystick button while you are running. You will deliver a kick in that direction.

**CHOP** by pressing the joystick button while you are standing still. You will execute a chop in the direction you are facing.

**LEAP** to get from one ledge to another by moving the joystick up and to the left or right. You may find that Bruce will have to leap to avoid hazards along some passageways.

**JUMP** to take a lantern or to grab on to a vine.

**CLIMB** up a vine by positioning yourself under it, moving the joystick up, and holding it there until you reach the top. You can climb down the vine by pulling the joystick down and across it by moving the joystick left or right.

**DUCK** to avoid a blow from the Green Yamo or the ninja by pulling the joystick down. (Bruce can duck, but the Green Yamo cannot.)

**PAUSE** the game by pressing the P key. Press ENTER to resume play.

**QUIT GAME** and go to title page by pressing ESC.

**INDICATORS** are shown on the top line of the screen. From left to right you will find: player "up," that player's score, top score for this session of play, and the number of falls in reserve before the game is over.

## POINTS

Lantern .....	125
Chopping ninja or Yamo .....	100
Kicking ninja or Yamo .....	75
Entering a new room .....	2000
Knocking out ninja .....	200
Knocking out Yamo .....	450
Destroying wizard .....	3000
Landing on ninja or Yamo .....	50

At 40,000 points (and every 30,000 points after that) you get an extra Bruce Lee.



conduite la plus périlleuse qui de la plus pleine de cahots de les plus rudes jamais conçus à foncer à travers un terrain arbrés, de murs en briques et le tracé grossier de la piste à sur des ponts encore moins obscurs.

pour éviter ces obstacles ou ont les souches qui gisent en bondir en l'air votre Buggy. La arbres et petits rochers fera boues, ce qui vous permettra ts; mais ne braquez pas trop, tu véhicule et retomberiez sur

seul ennemi. Le tic-tac de vous serez mis hors-course si chaque étape dans les délais uérir un bonus de temps pour ar les portes "temps" danger-

sont acquis en ramassant des s portes "score". Le ramassage liqué vous donnera un impor-fait de heurter le ballon.

fficile, placez votre pied sur le on?) et soyez prêt pour des encore plus sévères que les

**BUGGY BOY** die echte Herausforderung für Rennfahrer! Mach Dich gefaßt auf die holprigste Fahrt Deines Lebens, auf 5 der schwierigsten Strecken, die je mit 4 Rädern bewältigt wurden. Das Rennen geht über ein Gelände mit riesigen Felsblöcken, Bäumen, Mauern und Zäunen, durch die wildesten Schluchten, über schmale Brücken und durch stockfinstere Tunnels.

Du wirst Deine ganzen Fahrkünste brauchen, um diesen Hindernissen auszuweichen oder sie mit einem gekonnten Anlauf zu überspringen. Wenn Dein Buggy auf Baumstrüngen und Felsbrocken auffährt, neigt er sich zur Seite und fährt auf zwei Rädern weiter, so daß Du Dich auch durch die engsten Spalten zwängen kannst. Dabei darfst Du nur nicht übersteuern, da der Wagen sonst außer Kontrolle gerät und wieder auf 4 Räder zu stehen kommt.

Aber die waghalsige Strecke ist nicht Deine einzige Sorge. Die Uhr tickt unbarmherzig, es ist eine Rennen gegen die Zeit. Wenn Du es nicht schaffst, die einzelnen Rennstrecken in der vorgesehenen Zeit zu absolvieren, wirst Du disqualifiziert. Zusätzliche Zeit für die nächste Strecke kannst Du Dir ergattern, wenn Du es wagst, durch die gefährlichen Zeit-Tore zu fahren.

Weitere Punkte werden Dir gutgeschrieben, wenn Du Flaggen einsammelst und durch die Punkte-Tore saust. Das Einsammeln der Flaggen in einer bestimmten Reihenfolge bringt Dir einen noch höheren Bonus ein, und dasselbe gilt, wenn Du mit dem Fußball zusammenprallst.

Falls die Sache brenzlig wird, drück den Fuß mal feste auf den Boden (Finger auf den Knopf?) – und mach Dich gefaßt auf die Dinge, die da kommen sollen.

### Ladeanleitung

Commodore 64/128 (Kassette)  
SHIFT & RUN/STOP  
Commodore 64/128 (Diskette)  
LOAD "BUGGYBOY",8,1  
Spectrum (48k Kassette)  
LOAD ""  
Spectrum (128k Kassette)  
LOAD "" oder eingebauten Lader benutzen  
Spectrum (128k Diskette)  
Eingebauten Lader benutzen  
Schneider 464/6128 (Kassette)  
Ctrl & ENTER  
Schneider 464/6128 (Diskette)  
RUN "BUGGY"  
Atari ST  
Diskette einlegen und Computer rücksetzen

### Bedienung

*Spectrum*  
Joystick oder definierbare Tasten

*Schneider*  
Joystick oder definierbare Tasten

*Commodore*  
- Nur Joystick (Anschlußplatz 2)

*Atari ST*  
Nur Joystick

#### Joystickmanöver:

Hoch	-	Gas geben
Ab	-	Bremsen
Links	-	Linkskurve
Rechts	-	Rechtskurve
Feuer	-	Schalten

© Elite Systems Ltd. – 1987

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

### Garantie

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

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

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

© 1987 Taito Corporation  
Developed by TATSUMI

### Instructions pour le chargeur

Commodore 64/128 (Cassette)  
SHIFT + RUN/STOP  
Commodore 64/128 (Disquette)  
LOAD "BUGGY BOY",8,1  
Spectrum (48k Cassette)  
LOAD ""  
Spectrum (128k Cassette)  
LOAD "" ou utiliser le chargeur incorporé  
Spectrum (128k Disquette)  
Utiliser le chargeur incorporé  
Amstrad 464/6128 (Cassette)  
Ctrl et enter  
Amstrad 464/6128 (Disquette)  
RUN "BUGGY"  
Atari ST  
Insérer la disquette et remettre l'ordre

### Instructions de jeu

*Spectrum*  
Manette ou clavier redéfinissable

*Amstrad*  
Manette ou clavier redéfinissable

*Commodore*  
Manette porte 2 seulement

*Atari ST*  
Manette seulement

Haut	-
Bas	-
Gauche	-
Droite	-
Feu	-

© Elite Systems Ltd. – 1987

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute la diffusion radiotélévisée ou la reproduction expresse écrite d'Elite Systems sont interdites.

### Garantie

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

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

Notre Département du Contrôle de Qualité testera le produit et vous fournira immédiatement un produit de remplacement. Notez que ce remplacement n'affecte en rien vos droits légaux.

© 1987 Taito Corporation  
Mis au point par Tatsumi

## TLE ASSAULT

- YS
- = Left
  - = Right
  - = Up
  - = Down
- TURN
- = Jump
  - = Freeze
- lete
- = Unfreeze

ring reward awaits the intrepid re heavily defended towering of this forbidding fortress. On quest for gold you will be d by a menacing menagerie of s, namely crabs, snakes, s, spiders, bugs and beetles. out for those malicious s (the deadly Flying Ducks) as dge falling rocks, scale ladders gotate moving platforms. Col- rious different fruits for bonus on your way. Bonus man for wo bags of gold collected. re table, increasing difficulty, ic animation and highly realis- nd, constitute this truly stun- d imaginative game from BLUE N.

GAME HAS JOYSTICK OPTION

## California Spoken Here

**AGGRO** (a-gro) *adj.* if you're a dare-devilly dude you'll go "way aggro", executing aggressive moves on the ramps and waves of California.

**AWESOME** (ah-sum) *adj.* awe-inspiring, ie. "That's one awesome dude known as *bio*."

**BIO** (bi-o) *adj.* short for bionic. You've got to be superhuman with aggro moves to be known as *bio*.

**DUDE** (dyud) *noun*, buddy; can be used to express disbelief as in "DUDE!!", or surprise as in "DUDE!!" or as a friendly greeting, as in "Hey DUDE!!". Say while laughing for an attention-getting effect, ie. Duhuhuhude!

**GNARLY** (nary) *adj.* mind and body bendingly difficult. Waves, ramps and aggro moves can be gnarly. Then there are gnarly tests, gnarly prom dates, gnarly curfews, etc...

**LIKE** (lik) *prep.* insert anywhere you like, like, in any sentence, in, like, any context. Used most effectively when upset: "it's, like, geez...". Or the coolest way to use "like" is with "all" (for more description) "it's, like - I'm all - Duuuude you've got sand in your jams".

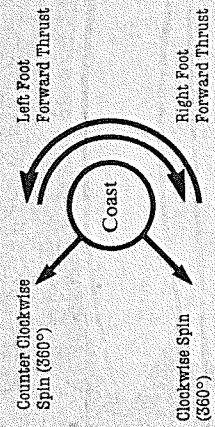
**RADICAL** (ra-di-uhl) *adj.* 1) outrageous: "Radical moves, dude!" 2) cool: "it'd be radical if you could cruise to the ramp around 5 o'clock".

**TOTALY** (toh-tully) *adv.* completely, entirely, something or someone is totally awesome, radical, or aggro. In California everything is totally something. (companion word: see Tubular)

**TUBULAR** (tyu-byu-lar) *adj.* an adjective that came from the sea and has evolved into an everyday term. Parties, concerts, etc. can be totally tubular. Its use is endangered by the word "awesome". (companion word: see Totaly).

**OBJECT:** The object in roller skating is to avoid the obstacles and cover the course in the best possible time, with as many stunts as you can perform during the event.

- Press the **FIRE BUTTON** to start the event.
- To begin skating, roll the joystick to the **UP** position. Then roll the joystick to the **DOWN** position. Continue rolling between these two positions to gain speed.
- Move the joystick as shown in the diagram to perform other skating moves.



- To squat, press and hold the **FIRE BUTTON**.
- To jump, release the **FIRE BUTTON**.
- Try to avoid all the obstacles. You're allowed three falls. On the third fall you are disqualified and your race is over.

**SCORING:** Score points for each obstacle you avoid. Earn double points for jumping over obstacles. Earn the highest scores for 360° while jumping obstacles.

**Avoiding Obstacles:** 10-30 points

**Jumping Over Obstacles:** 20-60 points

**Spinning Jump Over Obstacles:** 40-120 points

**STRATEGY:** You'll score points for each obstacle you successfully avoid or jump over, so be careful — speed is less important than staying on your feet. Remember that you earn points for spinning jumps over obstacles (jumping and spinning at the same time). Complicated moves lead to high scores. But be careful not to fall more than twice, or you'll be out of the competition.

## BMX Bike Racing



**BMX** stands for Bicycle Motocross. It also stands for radical action and challenging competition. In this event, riders use strong, lightweight bicycles to race on an action-packed course in the California desert. There are plenty of jumps, bumps and dips. (Rows of low bumps are called "whoop-ti-dos"). You'll need speed, a good sense of timing and a heavy dose of endurance.

**OBJECT:** The object is to cover the course in the fastest possible time, performing stunts and avoiding or jumping over obstacles. The fastest dare-devil rider will win the event.

- Move the joystick **RIGHT** to start the event.
- Move the joystick **DOWN** to steer left.
- Move the joystick **UP** to steer right.
- Move the joystick **RIGHT** repeatedly to increase your speed.
- Press the **FIRE BUTTON** to jump.
- Move the joystick **LEFT** to do a wheelie.

- To start a kick turn, move the joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you'd wipe out.
- To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform this move successfully, you must be in the air off the edge of the ramp before tapping the joystick.
- To perform a hand plant, press and hold the **FIRE BUTTON** just as you reach the top of the ramp. The skater will plant his hands and flip the board over his head. Wait to release the button until the board arcs over and returns to the ramp. Earn maximum points for pressing the button at the last moment, and releasing it at the last moment.

**SCORING:** You score points for each stunt completed successfully. Your score increases with the amount of risk you take. For example, if you hold a turn until the last moment, you get more points than if you pull out early when it's safer. Some stunts are more difficult and earn higher scores than others.

Stunt	Minimum	Maximum
Kick Turns	100	300
Hand Plants	400	700
Aerial Turns	400	999

**STRATEGY:** It's important to build up the right amount of speed before trying a stunt. You can gain speed by doing a "fakie". To fakie, hold the joystick up or down for the full duration of the ramp (from top to bottom). Remember that you'll wipe out if you go too fast. Above all, be sure to get plenty of practice on the half pipe. This event takes experience to get the timing down just right.

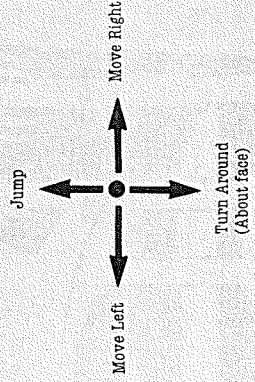
## Foot Bag



This is probably the most laid back event, but don't lose your cool, it isn't easy. The Foot Bag event is like juggling with your feet. In this event, you have to keep a juggling bag in the air for 1:15 minutes, without using your hands. Success is all in the timing. If you time your kicks correctly, you'll keep the bag bouncing high in the air. Score extra points by performing stunts. The highest score wins the event.

**OBJECT:** Hacking at the sock with your feet, knees and head, you must try to make as many kicks as you can before time runs out. And remember, you get extra points for every stunt you perform.

- Press the **FIRE BUTTON** to kick the bag into the air and start the event.
- As the bag falls back toward the ground, press the **FIRE BUTTON** to kick again just before the bag reaches your foot.
- To perform a head butt, press the **FIRE BUTTON** just before the bag drops below the level of your head.
- Move the joystick as indicated in the diagram to control other movements.





on disc 2. The cassette tapes are sequenced, so you want to load and play an event, without is before the point where you are on the tape. You must rewind the tape before attempting to load it. E.G. If you have loaded and played FootBag and you want to play Half Pipe Skateboarding, the cassette must be rewound to a position before Half Pipe Skateboarding. The order of events is in the options menu. It may help on positioning the tape if you zero the tape counter after loading the main menu and make a note of the counter reading after each event.

After completing event no. 3 insert cassette side 2, rewind and press PLAY. To abort any event whether competing on practicing press RUN/STOP and hit RESTORE. The menu will automatically be reloaded from cassette.

SPECTRUM CASSETTE: Type LOAD, and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

SPECTRUM +3: Turn on computer, insert disk and press ENTER. Game will load and run automatically.

AMSTRAD Cassette: Press CTRL and SMALL ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD Disk: Type RUN, DISK and press ENTER. Game will load and run automatically.

## Starting Play

When the CALIFORNIA GAMES title screen appears, press the FIRE BUTTON on your joystick to continue to the menu screen. The CALIFORNIA GAMES menu offers a choice of six options on the CBM64 and seven on the Spectrum and Amstrad. To make a selection, use your joystick to move the cursor to your choice, then press the FIRE BUTTON. You may also select an option by typing the corresponding numbered key.

**OPTION 1: Compete in All the Events**  
Complete in all six events. The number of trophies awarded to each player is tallied as you compete, and a special trophy is awarded to the overall champion at the conclusion of the last event. You'll compete in the events in this order: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing and Flying Disk.

- You'll first be asked to enter your name and pick a sponsor.
- Type your name on the keyboard and press the RETURN/ENTER key.
- Use the joystick (CBM 64)/cursor keys (Spectrum/Amstrad) to move the cursor to the sponsor of your choice, then press the FIRE button to pick that sponsor.
- Repeat the name and sponsor selection for each additional player up to eight (CBM 64)/four (Spectrum/Amstrad). When all players' names and sponsors have been entered, press the RETURN/ENTER key again.
- A verification screen will appear. If all the names are correct, select YES or NO with the control keys. CBM 64: joystick - select YES and press the FIRE button or type A. If you need to make any changes select NO or type B.

**OPTION 2: Compete in Some Events**  
Similar to Option 1, but you compete in the events of your choice.

- Choose the event(s) a) CBM 64 - type the corresponding numbered key or move your joystick and press the FIRE button.
- Spectrum/Amstrad - move your control keys and press the FIRE button.
- The events you choose will be displayed in purple (CBM 64)/yellow (Spectrum/Amstrad).
- When you are finished choosing the events move the cursor to the word DONE and press the FIRE button.
- Spectrum/Amstrad: You will then be asked to enter your name and pick a sponsor.

**OPTION 3: Compete in One Event**  
Similar to Options 1 and 2 but you compete in any single event of your choice.

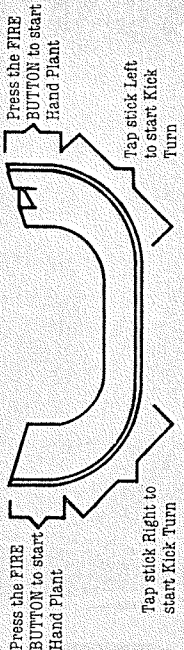
- CBM 64 - Choose the event by typing the corresponding numbered key or by moving your joystick and press the FIRE button.
- Spectrum/Amstrad: Choose the event by moving your control keys and pressing the FIRE button. You will then be asked to enter your name and pick a sponsor.

**OPTION 4: Practice One Event**  
No scores are kept during practice rounds.

- CBM 64 - Choose the event by typing the corresponding numbered key or by moving your joystick by pressing the FIRE button.
- Spectrum/Amstrad - Choose the event by moving your control keys and pressing the FIRE button.

**OPTION 5: View High Scores**  
Display the highest score recorded in all events, with the name of the player who achieved each record.

- Press the FIRE button to return to the menu.



- To start a kick turn, move the joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you'd wipe out.
- To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform this move successfully, you must be in the air off the edge of the ramp before tapping the joystick.
- To perform a hand plant, press and hold the FIRE BUTTON just as you reach the top of the ramp. The skater will plant his hands and flip the board over his head. Wait to release the button until the board arcs over and returns to the ramp. Earn maximum points for pressing the button at the last moment, and releasing it at the last moment.

**SCORING:** You score points for each stunt completed successfully. Your score increases with the amount of risk you take. For example, if you hold a turn until the last moment, you get more points than if you pull out early when it's safer. Some stunts are more difficult and earn higher scores than others.

Stunt	Minimum	Maximum
Kick Turns	100	300
Hand Plants	400	700
Aerial Turns	400	999

**STRATEGY:** It's important to build up the right amount of speed before trying a stunt. You can gain speed by doing a "fakie". To fakie, hold the joystick up or down for the full duration of the ramp (from top to bottom). Remember that you'll wipe out if you go too fast. Above all, be sure to get plenty of practice on the half pipe. This event takes experience to get the timing down just right.

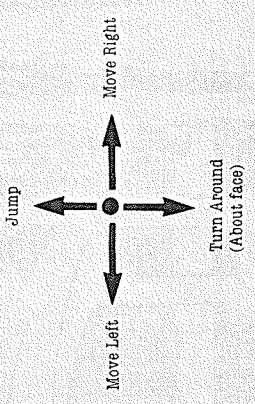
## Foot Bag



This is probably the most laid back event, but don't lose your cool, it isn't easy. The Foot Bag event is like juggling with your feet. In this event, you have to keep a juggling bag in the air for 1-1.5 minutes, without using your hands. Success is all in the timing. If you time your kicks correctly, you'll keep the bag bouncing high in the air. Score extra points by performing stunts. The highest score wins the event.

**OBJECT:** Kicking at the sack with your feet, knees and head, you must try to make as many kicks as you can before time runs out. And remember, you get extra points for every stunt you perform.

- Press the FIRE BUTTON to kick the bag into the air and start the event.
- As the bag falls back toward the ground, press the FIRE BUTTON to kick again just before the bag reaches your foot.
- To perform a head butt, press the FIRE BUTTON just before the bag drops below the level of your head.
- Move the joystick as indicated in the diagram to control other movements.



- SCORING:** You're scored for the length of your ride, the number of turns you make and need each time you turn. You also earn high points from the judges for riding in (underneath the curl of the wave), and riding near the break. "Catching air" earns extra points: ride up to the top of the wave until the end of your board clears the wave, then turn and continue your ride.
- STRATEGY:** Your final score is based on how well you "use" the wave. Riding along straight, far out in front of the break counts for very little. Take risks. The more risks you take to do your stunts, the more points you will earn. Making cutbacks (80-degree turns), moving up and down the wave and doing 360's (complete circles) all earn high scores. Earn maximum points for high speed turns, especially if you complete them near the top of the wave or near the break.

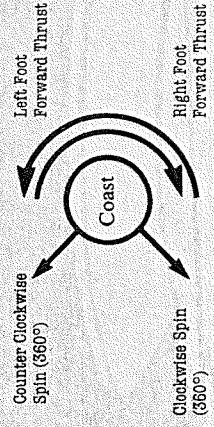
## Roller Skating



Roller skating is hot. Anyone can skate and almost everyone does, with a feeling of freedom unlike any other sport. And CALIFORNIA GAMES skating is as radical as you can get. The trick is to skate down a beach boardwalk without falling. You'll have to avoid cracks in the sidewalk, grass, sand, puddles of water, shoes lying in your path and more. You'll have to squat to miss flying beach balls. You'll even have to jump over missing pieces of the sidewalk!

**OBJECT:** The object in roller skating is to avoid the obstacles and cover the course in the best possible time, with as many stunts as you can perform during the event.

- Press the FIRE BUTTON to start the event.
- To begin skating, roll the joystick to the UP position. Then roll the joystick to the DOWN position. Continue rolling between these two positions to gain speed.
- Move the joystick as shown in the diagram to perform other skating moves.



- To squat, press and hold the FIRE BUTTON.
- To jump, release the FIRE BUTTON.
- Try to avoid all the obstacles. You're allowed three falls. On the third fall you are disqualified and your race is over.

**SCORING:** Score points for each obstacle you avoid. Earn double points for jumping over obstacles. Earn the highest scores for 360's while jumping obstacles.

- Avoiding Obstacles: 10-30 points
- Jumping Over Obstacles: 20-60 points
- Spinning Jump Over Obstacles: 40-120 points

**STRATEGY:** You'll score points for each object you successfully avoid or jump over, so be careful - speed is less important than staying on your feet. Remember that you earn points for spinning jumps over obstacles (jumping and spinning at the same time). Complicated moves lead to high scores. But be careful not to fall more than twice, or you'll be out of the competition.

## BMX Bike Racing



BMX stands for Bicycle Motocross. It also stands for radical action and challenging competition. In this event, riders use strong, lightweight bicycles to race on an action-packed course in the California desert. There are plenty of jumps, bumps and dips. (Rows of low bumps are called "Whoop-ti-dos"). You'll need speed, a good sense of timing and a heavy dose of endurance.

**OBJECT:** The object is to cover the course in the fastest possible time, performing stunts and avoiding or jumping over obstacles. The fastest dare-devil rider will win the event.

- Move the joystick RIGHT to start the event.
- Move the joystick UP to steer left.
- Move the joystick DOWN to steer right.
- Press the FIRE BUTTON repeatedly to increase your speed.
- Move the joystick LEFT to do a wheelie.

- As the disk finishes the point where extended only disk.
- To attempt an extended only disk.
- To dive after a disk.

**SCORING:** Points with the accuracy of the disk, the more the disk, the more disk as follows:

- 150 pts. if
- 250 pts. if
- 350 pts. if
- 350 pts. if

## Calif

**AGGRO** (a-gro) adj. aggressive moves 0

**AWESOME** (ah-s) (bi-o) adj. also known as bio.

**DUDE** (dyud) noun as in "DUDE!!" or attention-getting (GVARLY (nary) & can be gnarly. (nary) & LIKE (lik) prep. if Used most effectively is with "all" (for) 'ams'.

**RADICAL** (ras-di- radical) if you can't

**TOTALY** (tot-tul awesome, radical, word: see Tubular

**TUBULAR** (tyu-by an everyday term. by the word "Awe



## Credits

Manufactured and distributed by U.S. Gold, Inc. The following are trademarks of U.S. Gold, Inc. © 1987 EPFX Inc. All reserved. Unauthorized leasing, renting and sale of this software is prohibited. Manufactured by U.S. Gold, Inc. The following are trademarks of U.S. Gold, Inc. © 1987 EPFX Inc. All reserved. Unauthorized leasing, renting and sale of this software is prohibited. Manufactured by U.S. Gold, Inc. The following are trademarks of U.S. Gold, Inc. © 1987 EPFX Inc. All reserved. Unauthorized leasing, renting and sale of this software is prohibited.



### OPTION 6: View Title Screen CBM 64 ONLY

- Displays the title screen and credits.
- Press the FIRE button to return to the menu.

### OPTION 6: Define Controls Spectrum/Amstrad

A new options menu will appear (selected by UP or DOWN or FIRE)

OPTION 1) Define set one  
FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT  
After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

OPTION 2) Define set two  
This allows you to select your second set of keys in this order:  
FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

OPTION 3) Define both sets  
This allows you to select keys for both sets.

OPTION 4) Default both sets  
This is preset keys

Set 1 UP = Q, DOWN = A, LEFT = O, RIGHT = P, FIRE = SPACE

Set 2 Sinclair control

OPTION 5) Main Menu  
Returns you to the main menu.

OPTION 7: Load/Save Records

7:1 Save high scores

7:2 Allows you to save high scores to tape

7:3 Load high score

Allows you to load high score from tape

Main Menu

Returns you to main menu

## The Games

### Half Pipe Skateboarding



It's time to get air on the half pipe. Skateboarding is definitely an awesome event, combining strength and coordination — often with amazing results. You'll be riding a skateboard in a specially built half-pipe. You'll have a 1:15 minute time period, or three falls, to build up speed and successfully complete stunts. Points are awarded for each stunt, and the highest score wins the event.

**OBJECT:** The object of the half-pipe event is to ride the board back and forth on the ramp, performing stunts with proper timing and execution.

- Press the **FIRE** button to launch your board and start the event.
- To gain speed, move the joystick **UP** when the skater is going up the side of the ramp, then move the stick **DOWN** when the skater is going down.
- To perform a stunt, move the joystick as shown in the diagram. Pay attention to timing, because you'll fall if you move the stick too soon, too late, or if you hold it too long. After three falls, the event is over.



Press the FIRE BUTTON to start Hand Plant

Tap stick Right to start Kick Turn

Tap stick Left to start Kick Turn

- To start a kick turn, move the joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you'd wipe out.
- To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform

- Several types of kicks are possible, including inside kicks, outside ( ), while reverse kicks, knee kicks and back kicks.

- To perform different types of kicks, move to new positions underneath it's in the air. For example, move to the right so the bag will drop next to you (but not too far). Now press the **FIRE** button when the bag approaches and you'll perform an outside kick.

Other kicks are performed by positioning yourself in different ways. Discover the ways to perform all the kicks by trying various movements during practice.

**SCORING:** You earn points for each stunt or kick performed successfully. More difficult stunts, like turning around while the bag is in the air, earn higher scores. You lose time if you drop the bag or kick it off the screen. You also earn points for consecutive kicks completed without allowing the bag to touch the ground. Earn bonus for catching the sack when thrown from offscreen. Here are some stunts to try by combining different kicks and moves:

- Any Kick:** (10 pts.)
- Half Axe:** (250 pts.) Any two kicks with a half spin in between.
- Full Axe:** (500 pts.) Any two kicks with a full spin in between.
- Horseshoe:** (500 pts.) Left back kick + right back kick.
- Jeeter:** (2000 pts.) Left jumping kick or right jumping kick.
- Double arch:** (2500 pts.) Left outside kick + right outside kick + left outside kick.
- Joda:** (6000 pts.) Left outside kick + head butt + right outside kick.
- Off Screen Catch:** (1500 pts.)

**STRATEGY:** The more complicated kicks and stunts you can complete before time runs out, the higher your score will be. Special bonus points are awarded for variety, so use as many different stunts as you can.

## Surfing



Surfing began as the sport of Hawaiian kings; now it rules the California coastline. From Santa Cruz to Rincon Point, surfers and their colorful boards dot the miles of sun-splashed beaches. And you're about to join them. You'll shoot the curl, shred the tube and probably even eat a little sand (when you wipe out). It's going to be hot. You'll be there. And you'll be awesome.

**OBJECT:** Competition surfing is a game of staying near the curl of the wave and maneuvering your board smoothly at high speeds. Ride the face of the wave, moving back and forth, in and out of the tube. "Use" as much of the wave as you can before your ride comes to an end.

- Press the **FIRE** button to catch a wave and start the event.
- Hold the joystick **LEFT** to avoid wiping out at the beginning of your ride.
- To steer the board to the surfer's left, move the joystick **LEFT**.
- To steer the board to the surfer's right, move the joystick **RIGHT**.
- Hold the **FIRE** button down to make sharper turns. Note that sharp turns slow you down.
- If you go too close to the bottom of the wave, you'll either wipe out or end your ride by leaving the wave.
- To end your ride cleanly, go over the top of the wave.
- If you go over the top of the wave and turn your board around in the air, you can catch the wave again (but you'll wipe out if you come back down at a bad angle).
- You'll get 1:50 minutes for the event or 4 wipeouts. You earn more points for longer rides, so try to ride each wave as long as you possibly can.

**SCORING:** You're scored for the length of your ride, the number of turns you make and your speed each time you turn. You also earn high points from the judges for riding in the tube (underneath the curl of the wave), and riding near the break. "Catching air" scores extra points; ride up to the top of the wave until the end of your board clears the crest, then turn and continue your ride.

**STRATEGY:** Your final score is based on how well you "use" the wave. Riding along straight, far out in front of the break counts for very little. Take risks. The more risks you take to do your stunts, the more points you will earn. Making outbacks (180-degree turns), moving up and down the wave and doing 360's (complete circles) all earn high scores. Earn maximum points for high speed turns, especially if you complete them near the top of the wave or near the break.

## Roller Skating



Roller skating is hot. Anyone can skate and almost everyone does, with a feeling of freedom unlike any other sport. And CALIFORNIA GAMES skating is as radical as you can get. The trick is to skate down a beach boardwalk without falling. You'll have to avoid cracks in the sidewalk, grass, sand, puddles of water, shoes lying in your path and more. You'll have to equal to miss flying beach balls. You'll even have to jump over missing pieces of the sidewalk!

- To begin a jump, move the joystick **LEFT** as you ride onto a hill or ramp.
- When you're in the air, use the joystick to perform stunts:
  - Move the stick **UP** to do a table top. Hold the stick as long as possible then release the joystick to put the bike down.
  - Move the stick **DOWN** to do a 360-degree turn.
  - Move the stick **LEFT** to do a backward flip.
  - Move the stick **RIGHT** to do a forward flip.
- Timing is important to perform stunts and jumps. You must time the start and finish of each move to complete it successfully. If you're not back in a "centered" position by the time you land or complete your stunt, you will crash.
- You're allowed one "serious" fall or three "easy" falls before you're out of the race. If you flip and fall on your head, it's a serious fall.
- At the end of the course, press the **FIRE** button to stop. You earn bonus points for stopping on the finishing pad.

**SCORING:** Try to complete the course within the 2:00 minute time limit. The faster your time, the higher your score will be. You also get points for each stunt, with bonus points for holding stunts as long as possible. Here's a table of the minimum and maximum points awarded for each stunt:

Stunt	Minimum	Maximum
Wheelsie	100	200
Jump	200	400
Table Top	600	1000
360 Turn	1000	2000
Backward Flip	1600	3000
Forward Flip	3000	6000

**STRATEGY:** When you complete the course, you get 60 points for each second left in the time limit. So finishing the course in the fastest possible time is important, but the highest scores go to the riders who perform the most daring stunts. Make a 6000-point forward flip, and you've probably got a lock on the first place trophy.

## Flying Disk



To serious competitors, the plastic saucer invented by two Californians in 1947 is called a "flying disk". Of course, you may know it by another name. Originally spelled Frisbie, the disk's most popular name originated at Yale University, where students first started tossing empty pie plates made by the Frisbie Pie Company one hundred years ago. Now molded from light and flexible plastic, the flying disk is a common sight whirling through the air at beaches and parks everywhere in California, and it's the perfect challenge of skill and timing to wind up the competition in CALIFORNIA GAMES.

**OBJECT:** The object of the *Flying Disk* is to throw accurately to the catcher at the other end of the field. Score extra points for difficult catches.

- Press the **FIRE** button to start the event.
- You get three attempts to throw and catch the disk.
- Try to throw the disk far enough to reach the catcher standing at the other end of the field.

Use the bar at the bottom of the screen to make your throw. The bar has three colors: red, yellow and green. Use the green area for the most powerful throw.

Tap the joystick **LEFT** to start swinging your arm back. When the needle reaches the green section of the bar, tap the stick **RIGHT**. When the needle reaches the green section on the right side of the bar, tap the stick **LEFT** again to release the disk.

- The display at the top of the screen helps you move the catcher to intercept the disk after it has been thrown.
- As the disk flies across the field, move the joystick **LEFT** or **RIGHT** to run toward the point where you think the disk will land.
- To catch the disk, you must meet it with your hands. Note that your hands are extended only when you're running or diving.
- To attempt an overhead standing catch, hold the joystick **UP** to reach up for the disk.
- To dive after the disk, press the **FIRE** button.

**SCORING:** Points are awarded for the throw and the catch. For the throw, score points with the accuracy and height of the toss. The fewer steps the catcher has to run to meet the disk, the more points are awarded for the throw. Points are scored for catching the disk as follows:

- 150 pts. for a catch while running right.
- 250 pts. for a catch while running left.
- 250 pts. for a catch while diving right.
- 350 pts. for a catch while diving left.
- 350 pts. for a catch over your head.

# California Spoken Here



# Introduction

"Hey thrasher! Don'tcha ever wear knee pads?" "Didja see that? He caught some air on the half pipe! Radical!"

Welcome to California. Home of the most radical sports in the world. Rad, bad and aggro. You're about to hit the beaches, parks and streets of the Golden State to go for trophies in everything from surfing to bike racing. **CALIFORNIA GAMES™** gives you the hottest sports. And the most aggro competition. You even get to pick your own sponsor.

So pull on those knee pads. You're about to get into the most fun you've had since Mom hid your skateboard. **CALIFORNIA GAMES™** is going to take you from the surf to the dirt. From the pipe to the parks. Are you gonna love it, or what?

We'll start you off in the heart of Hollywood, with skateboards in hot competition on the radical *Half Pipe*. Then we'll rocket up to San Francisco for the high-flying *Foot Bag* and some really wild footwork. After that, it's down to the beach for two of the coolest sports we've got in California. There's an awesome *Roller Skating* obstacle course, followed by the king of coastal competition. *Surfing*. You'll be shooting the tube and carving the biggest breakers around.

Over at the dirt track, you'll pump the pedals of a *BMX* racing bike. And your moves had better be bad. For the grand finale, you'll go to Yosemite where you'll be flinging the fantastic *Flying Disk*. That's six massive events. You're gonna have your hands full. Not to mention your feet.

You're about to get into the wildest games of them all... **CALIFORNIA GAMES**. It's only, like, the most totally awesome game in the world.

## Objectives

**CALIFORNIA GAMES** is a challenge of skills for one to eight players. The object of the game is to win trophies in each individual event. Players can also compete for the top trophy in overall competition.

**CALIFORNIA GAMES** includes six exciting events: *Half Pipe Skateboard*, *Foot Bag*, *Surfing*, *Skating*, *BMX Bike Racing* and *Flying Disk*. You can practice or compete in any single event, compete in all the events, or even set up your own competition using events that you choose yourself.

Each player chooses a sponsor for the competition. You are judged on each event and a record is kept of your score. Trophies are awarded to the top scoring competitors. If you break an event record, **CALIFORNIA GAMES** will save your name and display it on a special high score screen. Improve your skills in each event, compete with your family and friends and become a California Champion.

## Getting Started

**CALIFORNIA GAMES**: Loading Instructions.

**CBM 64/128 Disk**: Type LOAD\*\*\*\*.8.1 and press RETURN. Plug joystick into Port 2. With the EPYX FAST LOAD Cartridge™, insert disk. Press and hold C = (Commodore) key and the RUN/STOP key to load the program.

**CBM 64/128 Cassette**: Press SHIFT and RUN/STOP keys together and press PLAY on the cassette recorder. The cassette is recorded with three events on side 1 and three events on side 2. The cassette files are sequential, if you want to load and play an event which is before the point where you are on the tape, you must rewind the tape before attempting to load it. E.G. if you have loaded and played FootBag and you want to play Half Pipe Skateboarding, the cassette must be rewound to a position before Half Pipe Skateboarding. The order of events is in the options menu. It may help on positioning the tape if you zero the tape counter after loading the main menu and make a note of the counter reading after each event.

After completing event no. 3 insert cassette side 2, rewind and press PLAY. To abort any event whether competing or practicing press RUN/STOP and hit RESTORE. The menu will automatically be reloaded from cassette.

**SPECTRUM CASSETTE**: Type LOAD\*\*\*\* and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

**SPECTRUM +3**: Turn on computer, insert disk and press ENTER. Game will load and run automatically.

**AMSTRAD Cassette**: Press CTRL and SMALL ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

**AMSTRAD Disk**: Type RUN\*\*DISK and press ENTER. Game will load and run automatically.

### OPTION 6: View Title Screen CBM 64 ONLY

- Displays the title screen and credits.
- Press the FIRE button to return to the menu.

### OPTION 6: Define Controls Spectrum/Amstrad

A new options menu will appear (selected by UP or DOWN or FIRE)  
OPTION 1) Define set one  
This allows you to select your first set of keys in this order:  
FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.  
OPTION 2) Define set two  
This allows you to select your second set of keys in this order:  
FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.  
OPTION 3) Define both sets  
This allows you to select keys for both sets

OPTION 4) Default both sets  
This is preset keys  
Set 1 UP = Q, DOWN = A, LEFT = O, RIGHT = P, FIRE = SPACE  
Set 2 Sinclair control

OPTION 5) Main Menu  
Returns you to the main menu.  
OPTION 7: Load/Save Records  
New Options Menu

- 7:1 Save high scores  
Allows you to save high scores to tape
- 7:2 Load high score  
Allows you to load high score from tape
- 7:3 Main Menu  
Returns you to main menu

## The Games

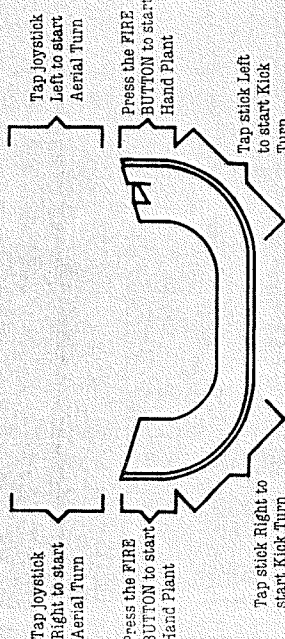
### Half Pipe Skateboarding



It's time to get air on the half pipe. Skateboarding is definitely an awesome event, combining strength and coordination — often with amazing results. You'll be riding a skateboard in a specially built half-pipe. You'll have a 1:15 minute time period, or three falls, to build up speed and successfully complete stunts. Points are awarded for each stunt, and the highest score wins the event.

**OBJECT**: The object of the half-pipe event is to ride the board back and forth on the ramp, performing stunts with proper timing and execution.

- Press the **FIRE BUTTON** to launch your board and start the event.
- To gain speed, move the joystick **UP** when the skater is going up the side of the ramp, then move the stick **DOWN** when the skater is going down.
- To perform a stunt, move the joystick as shown in the diagram. Pay attention to timing, because you'll fall if you move the stick too soon, too late, or if you hold it too long. After three falls, the event is over.



- To start a kick turn, move the joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you'd wipe out.
- To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform

- Several types of kicks are possible, including inside kicks, outside kicks, jumping reverse kicks, knee kicks and back kicks.
- To perform different types of kicks, move to new positions underneath the bag while it's in the air. For example, move to the right so the bag will drop next to you (but not too far). Now press the **FIRE BUTTON** when the bag approaches and you'll perform an outside kick.
- Other kicks are performed by positioning yourself in different ways. Discover the ways to perform all the kicks by trying various movements during practice.

**SCORING**: You earn points for each stunt or kick performed successfully. More difficult stunts, like turning around while the bag is in the air, earn higher scores. You use time if you drop the bag or kick it off the screen. You also earn points for consecutive kicks completed without allowing the bag to touch the ground. Earn bonus for catching the sack when thrown from offscreen. Here are some stunts to try by combining different kicks and moves:

- Any Kick**: (10 pts.)
- Half Axe**: (250 pts.) Any two kicks with a half spin in between.
- Full Axe**: (500 pts.) Any two kicks with a full spin in between.
- Horseshoe**: (500 pts.) Left back kick + right back kick.
- Jester**: (2000 pts.) Left jumping kick or right jumping kick.
- Double arch**: (2500 pts.) Left outside kick + right outside kick + left outside kick.
- Dada**: (5000 pts.) Left outside kick + head butt + right outside kick.
- Off Screen Catch**: (1500 pts.)

**STRATEGY**: The more complicated kicks and stunts you can complete before time runs out, the higher your score will be. Special bonus points are awarded for variety, so use as many different stunts as you can.

## Surfing



Surfing began as the sport of Hawaiian kings; now it rules the California coastline. From Santa Cruz to Rincon Point, surfers and their colorful boards dot the miles of sun-splashed beaches. And you're about to join them. You'll shoot the curl, shred the tube and probably even eat a little sand (when you wipe out). It's going to be hot. You'll be there. And you'll be awesome.

**OBJECT**: Competition surfing is a game of staying near the curl of the wave and maneuvering your board smoothly at high speeds. Ride the face of the wave, moving back and forth, in and out of the tube. "Use" as much of the wave as you can before your ride comes to an end.

- Press the **FIRE BUTTON** to catch a wave and start the event.
- Hold the joystick **LEFT** to avoid wiping out at the beginning of your ride.
- To steer the board to the surfer's left, move the joystick **LEFT**.
- To steer the board to the surfer's right, move the joystick **RIGHT**.
- Hold the **FIRE BUTTON** down to make sharper turns. Note that sharp turns slow you down.
- If you go too close to the bottom of the wave, you'll either wipe out or end your ride by leaving the wave.
- To end your ride cleanly, go over the top of the wave.
- If you go over the top of the wave and turn your board around in the air, you can catch the wave again (but you'll wipe out if you come back down at a bad angle).
- You'll get 1:30 minutes for the event or 4 wipeouts. You earn more points for longer rides, so try to ride each wave as long as you possibly can.

**SCORING**: You're scored for the length of your ride, the number of turns you make and your speed each time you turn. You also earn high points from the judges for riding in the tube (underneath the curl of the wave), and riding near the break. "Catching air" crest, then turn and continue your ride.

**STRATEGY**: Your final score is based on how well you "use" the wave. Riding along straight, far out in front of the break counts for very little. Take risks. The more risks you take to move up and down the wave, the more points you will earn. Making cutbacks (180-degree turns), moving up and down the wave and doing 360's (complete circles) all earn high scores. Earn maximum points for high speed turns, especially if you complete them near the top of the wave or near the break.

## Roller Skating



Roller skating is hot. Anyone can skate and almost everyone does. With a feeling of freedom unlike any other sport. And **CALIFORNIA GAMES** skating is as radical as you can get. The trick is to skate down a beach boardwalk without falling. You'll have to avoid cracks in the sidewalk, grass, sand, puddles of water, shoes lying in your path and more. You'll have to squat to miss flying beach balls. You'll even have to jump over missing pieces of the sidewalk!

### 3. SLALOM

Der Wettkampf findet auf einem großen Gewässer statt. Es gilt den Parcours zwischen 6 Bojen links und rechts zu vollziehen. Achtung: man muß zwischen den ersten zwei Bojen (=ein Tor), vor allem am Ende des Parcours zwischen den zwei letzten Bojen durchfahren. Man erkennt das Zielor dadurch, daß die Bojen näher beieinander stehen. Bei jedem neuen Lauf wird die Länge des Seils gekürzt.

Zum Beginn Taste DEL drücken.

Befehle:

Seil nachlassen

nach links fahren ←      → nach rechts fahren

am Seil ziehen

Anmerkung: Sie können jederzeit zum Menü zurückkehren, indem Sie auf ESC drücken.

## CHAMPIONSHIP WATERSKIING ist ein Produkt von INFOGRAMES

Programmierer : Pascal BUREL, Yves LAMOUREUX,  
Pierre BAYLE, William HENNEBOIS

Graphik : Dominique GIROU

Musik : Charles CALLET

Übersetzung : Beate VIALLE

# CHAMPIONSHIP WATER-SKIING

Patrice MARTIN, auch "der Meeresprinz" genannt, begann seine großartige Laufbahn, als er mit zwölf Jahren, 1976 Europameister wurde. Seither sammelt er von Jahr zu Jahr die begehrtesten Titel und sensationelle Rekorde: 1981 Goldmedaille bei den Spielen in Los Angeles, 1982 Weltrekord im Figurenlauf, Französischer Meister trotz Wadenbeinbruch 1983, Weltmeister 1985-1986, um nur einige zu nennen... Heute trainiert er für die Weltmeisterschaften, die vom 17. bis 20. September 1987 in London stattfinden. Wir wünschen ihm: "Toi, toi, toi!"

## KONFIGURATION

CHAMPIONSHIP WATER-SKIING ist derzeit erhältlich für: SCHNEIDER CPC 464, 664, 6128 auf Kassette oder Diskette. Joystick empfohlen.

## LADEN UND INBETRIEBNAHME

Vergewissern Sie sich, daß die Geräte richtig angeschlossen sind.

### Diskette:

- Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein.
- Tippen Sie |CPM (für | gleichzeitig auf SHIFT und @ drücken).
- ENTER.

### Kassette:

- Kassette in den Recorder einlegen.
- Wenn ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippen Sie |TAPE (für | gleichzeitig auf SHIFT und @ drücken).
- Danach CTRL und ENTER (am Zahlenfeld).

## SPIELANFANG

Am Bildschirm erscheint ein Menü, mit dessen Hilfe Sie den Spielmodus definieren können, d.h.:

- ob Sie mit Joystick oder Tastatur (bzw. mit welchen Tasten) spielen,
- ob Sie alleine, zu zweit oder zu dritt spielen,
- mit welcher Disziplin Sie beginnen möchten, usw...

**Mit Joystick:** Wählen Sie die im Menü empfohlenen Symbole, indem Sie den Joystick in die gewünschte Richtung führen, und bestätigen Sie mit einem Druck auf den ACTION-Knopf.

**Auf der Tastatur:** Wählen Sie die im Menü empfohlenen Symbole, indem Sie die Cursor-Tasten verwenden, und bestätigen Sie mit einem Druck auf die Leertaste.

**Spieleranzahl:** Sie wird optisch durch "kleine" Wasser-ski-fahrer dargestellt; z.B.: Symbol außen rechts; 3 Skifahrer = 3 Spieler. Achtung: die verschiedenen Spieler kommen einer nach dem anderen an die Reihe.

Dann geben Sie Ihren Namen an.

**Kombination:** Wenn Sie sich für die Kombination entschieden haben, gehen Sie alle 3 Disziplinen nacheinander durch (Weitsprung, Figuren, Slalom).

**3 separate Disziplinen:** wenn Sie sich nur für den Weitsprung, die Figuren oder den Slalom eintragen möchten.

Neben den Symbolen für die Disziplinen steht jeweils ein Podium mit den bisherigen Bestleistungen.

## 1. WEITSPRUNG

Der Wettkampf erfolgt in zwei Phasen:

- Der Anlauf zur Sprungschanze. Der einzig mögliche Befehl ist die Beschleunigung (→).
- Der eigentliche Sprung. Verwenden Sie die Richtungen ← und →, um den Sprung auszugleichen.

**Merke:** Sie haben drei Versuche. Der beste wird in die Rangliste aufgenommen.

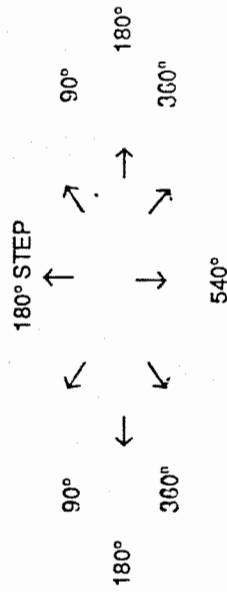
## 2. FIGUREN

Der Wettkampf erfolgt in zwei Läufen von je 20 Sekunden. Man muß möglichst viele Punkte sammeln, indem man ein Maximum an Figuren aneinanderreicht.

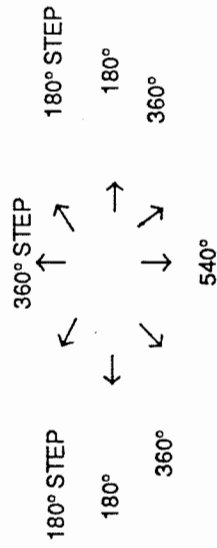
Diese Figuren können im Kielwasser oder auf den Seitenwellen vollzogen werden. Um den Wasserskifahrer seitwärts zu verlegen, verwenden Sie die Tasten ← und →.

Die Figuren erhält man durch einen Druck auf den ACTION-Knopf (bzw. Leertaste) und eine Richtungsangabe (oder betätigen Sie die entsprechenden, von Ihnen definierten Tasten). Achtung, vor und während der Richtungswahl dürfen Sie den ACTION-Knopf (die Leertaste) nicht loslassen.

Figuren in der Mitte des Kielwassers:



Figuren auf den Seitenwellen:



**Merke:** auf der Tastatur entsprechen zwei aufeinander senkrecht stehende, gleichzeitig gedrückte Pfeile einer Diagonale.

**Erklärung der Figuren:** 90° wird auch Schleudern genannt, 180° halbe Drehung, 360° ganze Drehung, 540° eineinhalb Drehungen.

Einige dieser Figuren können mit einem Step durchgeführt werden. Das heißt, der Wasserskifahrer steigt während der Drehung mit einem Bein über das Zugseil.



STARRING

CHARLIE CHAPLIN

CHAPLIN™

IBM PC • Atari ST • Amstrad CPC • Schneider CPC  
Spectrum 48K • Spectrum +3

### Ziel des Spiels

Sie sind ein Stummfilmregisseur und Sie sollen einen Stapel Film mit einem der größten Namen der Stummfilmkinoindustrie drehen - Charlie Chaplin. Mit einem knappen Filmbudget ausgestattet müssen Sie Ihr Drehbuch wählen, Schauspieler anstellen, für die Requisiten und Bühnendekors bezahlen, den Film schneiden und sich der Gnade oder Ungnade der Filmkritiker ausliefern, wenn Sie den fertigen Film schließlich vor einem Filmpublikum zeigen.

### Ladeanweisung

#### Atari ST Diskette:

Legen Sie die Diskette ein und schalten Sie dann das Laufwerk, den Monitor und den Computer ein. Das Spiel lädt automatisch.

#### IBM - Diskette

Booten Sie zuerst DOS und legen dann die Programmdiskette in Laufwerk A ein. Tippen Sie, wenn A erscheint, Chaplin und drücken dann die ENTER-Taste. Lassen Sie die Diskette im Laufwerk, bis Sie vom

### Tastatursteuerung

#### IBM PC:

HOCH = 8 LINKS = 4  
HERUNTER = 2 RECHTS = 6  
F1U = 5

#### Atari ST

HOCH, HERUNTER, LINKS  
RECHTS = CURSOR KEYS  
F1U = HELP/UNDO

Der Amstrad - Joystick kann ebenfalls benutzt werden.

### Profit/Loss Seite (Gewinn/Verlust-Bilanz)

Sie beginnen mit dem ersten Script.

Durch Drücken des Feuerknopfs können Sie zwischen Script und den Büchern hin- und herschalten. Durch Bewegen des Joysticks nach links wird Ihnen das erste Gewinn- und Verlustblatt angezeigt, das Ihren Aufschluß darüber gibt, wieviel Erfolg bzw. Mißerfolg Sie finanziell mit Ihrem ersten Film gehabt haben. Weiteres Bewegen des Joysticks nach links zeigt die Gewinn- und Verlustseiten Ihrer Späteren Filme an. Wenn Sie dann den Feuerknopf drücken, wird Ihnen das Gewinn- und Verlustblatt des Films, den Sie momentan machen, angezeigt. Sollte dies Ihr erster Film sein, wird lediglich die Anfangsbilanz angezeigt. Drücken Sie den Feuerknopf, um zurück zum Script zu gelangen.

### Wählen eines 'Scripts'

Um einen Film zu drehen, brauchen Sie erst einmal ein sogenanntes Script, welches Sie unter verschiedenen Scripts auswählen können. Durch Hoch- und Herunterdrücken des Joysticks können Sie die einzelnen Scripts auflisten, und wenn Sie den Joystick nach links bewegen, wird Ihnen jeweils die erste Seite angezeigt, wo Sie die Anzahl der Szenen, die Kosten und die Besetzung des Films finden. Wenn Sie den Joystick dann noch einmal nach links drücken, können Sie sich jede Szene einzeln ansehen, was in diesem Fall die Kosten pro "Klappe" sowie die Anzahl der benötigten Schauspieler, Requisiten usw. beinhaltet.

Am Ende des Scripts finden Sie einen Vertrag.

Wenn Sie weitere Scripts sehen möchten, bewegen Sie den Joystick nach rechts, was Sie dann zurück zur Titelseite bringt.

Falls Sie dieses Script nehmen möchten, unterschreiben Sie den Vertrag, indem Sie Ihren Namen eintippen und danach den Feuerknopf drücken.

Nun gilt der Vertrag, und Sie müssen den Film drehen.

### Drehen einer Szene

Am unteren Bildschirmrand jeder Seite des Scripts finden Sie die Meldung FIRE TO FILM THIS SCENE. Wenn Sie dann den Feuerknopf drücken, sehen Sie die entsprechende Szene mit Charlie Chaplin und den anderen Darstellern im Foyer des Modus.

Sobald Sie den Joystick bewegen, lassen Sie an zu filmen. Dieser Vorgang dauert ungefähr eine Minute, innerhalb derer Sie Charlie Chaplin verschiedene Dinge innerhalb der Szenerie tun lassen können, wie beispielsweise Betreten und Verlassen von Gebäuden, Leitern hinauf- und herunterklettern, lustige und verurteilte Stunts mit den anderen Schauspielern vollführen. Wenn die Szene "abgedreht" ist, schaltet das Programm zurück zu der entsprechenden Seite des Scripts, wo jedoch nun die Meldung FIRE TO EDIT SCENE erscheint.

Falls Sie jetzt den Feuerknopf drücken, gelangen Sie direkt in den Schneiderraum.

Wollen Sie jedoch diese Szene vorher noch einmal drehen, drücken Sie den Joystick nach oben, worauf wieder die Meldung FIRE TO FILM THIS SCENE erscheint.

Nun können Sie diese Szene noch einmal drehen, was jedoch zusätzliche Kosten verursacht.

### Schneiden eines Films

Filmen

### But

Vous êtes le réalisateur d'un film muet à qui il a été demandé de faire une comédie, avec comme vedette, un des plus grands noms du cinéma muet, Charlie Chaplin. Dans les limites d'un petit budget vous devez choisir un scénario, employer des acteurs, acheter les accessoires et les décors, filmer et monter le film, et enfin le montrer aux redoutables critiques de cinéma.

### Instructions pour le Chargement

#### Atari ST à disque

Mettre l'ordinateur sous tension, introduire le disque: le jeu se charge et se déroule automatiquement.

#### IBM PC - à disque

Lancer d'abord le DOS, puis introduire le disque du programme. Lorsque l'écran affiche « A » taper: 'Chaplin' et appuyer sur ENTER.

### Commandes du Clavier

#### IBM PC:

VERS LE HAUT = 8 VERS LA GAUCHE = 4  
VERS LE BAS = 2 VERS LA DROITE = 6  
POUR TIRER = 5

#### Atari ST

HAUT, BAS, GAUCHE,  
DROITE = CURSOR KEYS  
FIRE = HELP/AUNDO

### Profit/Loss Sheet (votre Bilan)

Au début vous commencez au premier scénario. En appuyant sur le bouton de feu vous verrez le bilan. Si vous déplacez le joystick à gauche vous verrez les bénéfices et les pertes de votre premier film. Faites déplacer le joystick encore une fois à gauche et vous verrez les bénéfices et pertes de tous les autres films que vous aurez faits. Si vous appuyez sur le bouton de feu à ce moment - là vous reviendrez au bilan du film courant. Si vous venez de commencer vous ne verrez que votre bilan initial. Appuyez sur le bouton de feu pour revenir au scénario.

### Selection d'un Scénario

Pour faire un film, il vous faut un scénario; la première chose à faire est donc d'en sélectionner un parmi les options qui vous sont offertes. Pour examiner les scénarios, déplacez votre joystick VERS LE HAUT ou VERS LE BAS; ceci vous montre les titres dont vous disposez. Pour examiner un scénario de manière plus détaillée, déplacez votre joystick VERS LA GAUCHE. Ceci vous montre la première page, qui indique le nombre de scènes, les frais et la description du film. En poussant à nouveau le joystick vers la gauche, vous allez pouvoir examiner chaque scène en détail, c'est-à-dire: le prix de la scène (par prise de vues), les acteurs qui y participent, les accessoires et les cotes de texte à utiliser. A la fin du scénario, vous arrivés au contrat. Si vous désirez examiner d'autres scénarios, déplacez le joystick VERS LA DROITE, ce qui vous ramène à la page de titre. Néanmoins, si vous avez choisi ce scénario, vous devez maintenant signer le contrat. Pour ce faire, tapez simplement votre nom et appuyez sur FIRE. Le contrat est dûment signé et vous devez commencer à filmer.

### Filmer une Scène

Maintenant que le contrat est signé, lorsque vous faites défiler le scénario, le message 'FIRE TO FILM THIS SCENE' (DIREZ POUR TOURNER CETTE SCENE) apparaît en bas de chaque page. En appuyant sur le bouton de feu, vous passez au plateau, vous voyez Charlie Chaplin, les autres vedettes et les décors, tous immobiles (mode "pause"). Pour commencer à tourner, agissez sur le joystick. Le tournage dure environ 1 minute, durant ce temps, vous pouvez faire déplacer Charlie Chaplin sur la scène, le faire entrer et sortir de bâtiments, lui faire grimper des échelles, etc. Vous pouvez également lui faire jouer des tours aux autres acteurs. Lorsque vous avez fini de tourner cette scène, l'écran revient à la page du scénario mais, cette fois-ci, affiche le message 'FIRE TO EDIT SCENE'. Un appui sur le bouton de feu vous emmènera voir le montage, ce qui vous permettra de faire toutes les modifications que vous jugez nécessaires. Si, par contre, vous désirez reprendre la scène entièrement, poussez le joystick VERS LE HAUT. Le message 'FIRE TO FILM THIS SCENE' réapparaît alors et vous pouvez recommencer à tourner, mais attention à votre budget!

### Le Montage d'une Film

En sélectionnant le montage, vous entrez dans l'atelier de montage. Ici vous pourrez examiner chaque scène en détail et en refaire une si vous en avez envie. La scène à monter apparaît tout d'abord immobile. En bas de l'écran, vous voyez un commutateur et un affichage qui indiquent la vitesse à laquelle la scène est projetée. Au début, l'affichage indique "0" (mode "pause"). En déplaçant le joystick VERS LA DROITE, vous placez le commutateur en position avant, et le film se déroule à la vitesse normale. (c'est-à-dire x 2, x 3, x 4, et ainsi de suite). En poussant le joystick vers la gauche, vous obtenez le même effet qu'en le poussant vers la droite, mais cette fois-ci la relecture sera inversée. En bougeant le joystick en haut/bas vous pouvez regarder la scène en avant/arrière. En appuyant sur le bouton de feu, vous revenez au scénario.

Um einen Film zu drehen, brauchen Sie erst einmal ein sogenanntes Script, welches Sie unter verschiedenen Scripts auswählen können. Durch Hoch- und Herunterdrücken des Joysticks können Sie die einzelnen Scripts aufrufen, und wenn Sie den Joystick nach links bewegen, wird Ihnen jeweils die erste Seite angezeigt. Wo Sie die Anzahl der Szenen, die Kosten und die Beschreibung des Films finden. Wenn Sie den Joystick dann nochmals nach links drücken, können Sie sich jede Szene einzeln ansehen, was in diesem Fall die Kosten pro "Klappe" sowie die Anzahl der benötigten Schauspieler, Requisiten usw. beinhaltet.

Am Ende des Scripts finden Sie einen Vertrag. Wenn Sie weitere Scripts sehen möchten, bewegen Sie den Joystick nach rechts, was Sie dann zurück zur Titelseite bringt. Falls Sie dieses Script nehmen möchten, unterschreiben Sie den Vertrag, indem Sie Ihren Namen entpuppen und danach den Feuerknopf drücken. Nun gilt der Vertrag, und Sie müssen den Film drehen.

## Drehen einer Szene

Am unteren Bildschirmrand jeder Seite des Scripts finden Sie die Meldung FIRE TO FILM THIS SCENE. Wenn Sie dann den Feuerknopf drücken, sehen Sie die entsprechende Szene mit Charlie Chaplin und den anderen Darstellern im Pausen-Modus.

Sobald Sie den Joystick bewegen, laufen Sie an zu filmen. Dieser Vorgang dauert ungefähr eine Minute, innerhalb derer Sie Charlie Chaplin verschiedene Dinge innerhalb der Szenerie tun lassen können, wie beispielsweise: Bettreten und Verlassen von Gebäuden, Leitern hinauf- und herunterklettern, lustige und verrückte Stunts mit den anderen Schauspielern vollführen. Wenn die Szene "abgedreht" ist, schaltet das Programm zurück zu der entsprechenden Seite des Scripts, wo jedoch nun die Meldung FIRE TO EDIT SCENE erscheint.

Falls Sie jetzt den Feuerknopf drücken, gelangen Sie direkt in den Schneideraum. Wollen Sie jedoch diese Szene heiler noch einmal drehen, drücken Sie den Joystick nach oben, worauf wieder die Meldung PRESS FIRE TO FILM THIS SCENE erscheint. Nun können Sie diese Szene noch einmal drehen, was jedoch zusätzliche Kosten verursacht.

## Schneiden eines Films

Jetzt befinden Sie sich im Schneideraum. Hier können Sie sich jede Szene im Detail ansehen und ggf. wieder holen. Die zu bearbeitende Szene wird jetzt im Pausen-Modus angezeigt. Am unteren Bildschirmrand finden Sie einen Schalter sowie eine Anzeige, die Ihnen mitteilt, in welcher Geschwindigkeit die Szene gezeigt wird. Zu Beginn wird "10" (Pausen-Modus) angezeigt. Wenn Sie den Joystick nach rechts bewegen, bringen Sie den Schalter dadurch in die "Vorwärts"-Position, wodurch der Film in Normalgeschwindigkeit (also "x1") gezeigt wird.

Wird der Joystick dann ein weiteres Mal nach rechts bewegt, erhöht sich die Abspielgeschwindigkeit (also x2, x3 etc.). Bewegen Sie den Joystick dann nach links, tritt derselbe Effekt, allerdings rückwärts, auf. Durch Auf- und Abbewegen des Joysticks können Sie sich die Szene schrittweise vor- oder rückwärts ansehen. Durch Drücken des Feuerknopfs gelangen Sie wieder ins Script.

Haben Sie sämtliche Szenen gefilmt und geschlitten, erscheint die Meldung FIRE TO SCREEN FILM auf der ersten des Scripts. Drücken Sie nun den Feuerknopf, um den Film dem Kinopublikum vorzuführen. Je lustiger der Film ist, desto mehr Geld wird er einbringen, was sich wiederum auf Ihrem Gewinn- und Verlustblatt positiv bemerkbar machen wird.

Den Erfolg oder auch Misserfolg Ihres Films können Sie auf der Titelseite von VARIETY nachlesen. Falls Sie genug Geld haben, können Sie durch Drücken des Feuerknopfs wieder auf den SELECT SCRIPT-BILDSCHIRM gelangen, andernfalls bringt Sie der Feuerknopf wieder an den Anfang des Spiels zurück.

## Ladeanweisungen

**Schneider CPC — Kassetten:**  
Drücken Sie die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig. Drücken Sie die dann die PLAY-Taste Ihres Kassetteneinlers.

**Schneider CPC — Diskette:**  
Tippen Sie RUN "" DISK ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

**Spectrum-Kassette:**  
Tippen Sie LOAD "" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Drücken Sie dann die PLAY-Taste Ihres Kassetteneinlers.

**Spectrum-Diskette:**  
Schalten Sie Ihren Computer an, schieben Sie die Diskette in das Laufwerk ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

## Tastatursteuerung

Amstrad	Spectrum
Hoch = Q	Hoch = Q
Runter = A	Runter = A
Links = O	Links = O
Rechts = P	Rechts = P
Feuer = Leertaste	Feuer = CAPS LOCK-Taste

## Profit/Loss-Seite (Gewinn/Verlust-Bilanz)

Sie beginnen das Spiel auf der Umschlagseite des ersten Manuskripts. Wenn Sie die Q-Taste drücken, können Sie vom Manuskript zur Geschäftsbilanz wechseln. Jetzt erscheint die Gewinn-/Verlust-Bilanz. Diese zeigt Ihnen Ihre Ausgaben für andere Filmprojekte, wieviel Gewinn oder Verlust Sie dabei machen, wie hoch Ihr derzeitiger Kontostand ist und wieviel Geld Ihnen folglich für Ihren nächsten Film zur Verfügung steht. Wenn Sie Ihr Spiel zum ersten Mal spielen, wird einzig Ihre Startbilanz angezeigt. Drücken Sie FEUER, wenn Sie zum Manuskript zurückkehren wollen.

## Wählen eines 'Scripts'

Wenn Sie einen Film drehen wollen, müssen Sie zuerst über ein Manuskript verfügen. Ihre erste Aufgabe ist es also, sich ein Manuskript von der angebotenen Auswahl auszusuchen. Um sich zwischen den verschiedenen Manuskripten hin- und herzubewegen, drücken Sie einfach LINKS/RECHTS. Dies zeigt Ihnen die Manuskripttitel an, von denen Sie sich einen aussuchen können. Wenn Sie sich schließlich für ein Manuskript ausgesucht haben, drücken Sie FEUER, wodurch das entsprechende Manuskript gewählt wird, und die erste zu drehende Spielszene erscheint.

## Drehen einer Szene

Jetzt, wo Sie sich ein Manuskript ausgesucht haben, können Sie sich es genauer im Detail anschauen, wobei Sie einfach Ihren Joystick nach LINKS/RECHTS (O/P-Tasten) bewegen. Jede der Szenenseiten zeigt Ihnen jetzt, was Sie in den jeweiligen Szenen an Material verwenden werden, wieviel es zum Beispiel kosten wird (pro Szenenaufnahme), welche Schauspieler darin auftreten werden, die Requisiten und welche Textstränge Sie als Mitteilungen an die Zuschauer verwenden werden. Am unteren Bildschirmrand erscheint die Mitteilung FIRE TO SHOOT (FEUER drücken zum Drehen der Szene). Wenn Sie den Feuerknopf gedrückt haben, erscheint der Bildschirm des entsprechenden Szenenaufbaus. Dort sehen Sie Charlie Chaplin, seinen Co-Star und die gesamte Bühnenausrüstung während dem Pausen-Modus. Um mit den Filmaufnahmen zu beginnen, bewegen Sie einfach Ihren Joystick, um Charlie Chaplin durch die Bühnenkulisse wandern zu lassen, wo er in Gebäude hineingeht und wieder aus ihnen heraustritt, auf Leitern hochklettert usw., und sich in Stunts mit den anderen Schauspielern prügelt. Wenn die Filmaufnahmen für diesen Film beendet wurden, so kehrt der Bildschirm zurück zu RE-SHOOT (Wiederholung des Drehens). Wenn Sie jetzt den Feuerknopf drücken, wird Ihnen erlaubt, sich die abgedrehte Szene im Schneideraum genauer anzusehen und — wenn nötig — die ganze Szene wieder neu zu drehen. Wenn Sie jetzt die R-Taste drücken, können Sie die Szene unter entsprechenden Extrakosten nochmals drehen.

## Schneiden eines Films

Wenn Sie den sogenannten "EDITIOR" wählen, können Sie den Schneideraum betreten. Hier können Sie sich jede einzelne Szene im Detail anschauen und gegebenenfalls auch die Entscheidung zum nochmaligen Drehen einer Szene treffen. Die Szene, die nochmals gedreht werden soll, erscheint im Pausen-Modus. Wenn Sie den Joystick nach RECHTS drücken, wird die Szene in normaler Abspielgeschwindigkeit gezeigt. Wenn Sie diesen Vorgang wiederholen und den Joystick nochmals nach rechts drücken, verdoppelt sich die Abspielgeschwindigkeit.

Wenn Sie FEUER drücken, kehren Sie zur ursprünglichen Seite im Drehbuch für die entsprechende Szene zurück. Um die Szene nochmals zu drehen ("RE-SHOOT"), müssen Sie einfach die R-Taste drücken. Wenn Sie alle Szenen abgedreht und im Schneideraum bearbeitet haben, erscheint die Mitteilung "KEYS TO SCREEN" (Schlüssel zur Aufführung) am unteren Ende einer jeden Szenenseite. Durch Drücken der S-Taste wird der vollständige Film schließlich vor einem Kinopublikum gezeigt. Je witziger Ihr Film ist, desto mehr Geld machen Sie mit Ihrem Film, was auf der Gewinn-/Verlust-Bilanz nach Ende eines jeden Films angezeigt wird. Der Erfolg oder auch Misserfolg Ihres Films erscheint auf der Titelseite von VARIETY, die ebenfalls auf dem Bildschirm erscheint. Durch Drücken des Feuerknopfs kehren Sie an den Anfang zurück zu SELECT SCRIPT (Manuskript wählen).

allerzuerst examinieren Sie die Szene im Detail. C'est à dire, le prix de la scène (par prise de vues), les acteurs qui y participent, les accessoires et les cartes de texte à utiliser. A la fin du scénario, vous arrivez au contrat. Si vous désirez examiner d'autres scénarios, déplacez le joystick VERS LA DROITE, ce qui vous ramène à la page de titre. Neanmoins, si vous avez choisi ce scénario, vous devez maintenant signer le contrat. Pour ce faire, tapez simplement votre nom et appuyez sur FIRE. Le contrat est dûment signé et vous devez commencer à filmer.

## Filmer une Scene

Maintenant que le contrat est signé, lorsque vous faites défiler le scénario, le message 'FIRE TO FILM THIS SCENE' (TIREZ POUR TOURNER CETTE SCENE) apparaîtra en bas de chaque page. En appuyant sur le bouton de tir, vous passez au plateau, vous voyez Charlie Chaplin, les autres vedettes et les décors, tous immobiles (mode "pause"). Pour commencer à tourner, appuyez sur le joystick. Le tournage dure environ 1 minute; durant ce temps, vous pourrez faire déplacer Charlie Chaplin sur la scène, le faire entrer et sortir de bâtiments, lui faire grimper des échelles, etc. Vous pourrez également lui faire jouer des tours aux autres acteurs. Lorsque vous avez fini de tourner cette scène, l'écran revient à la page du scénario mais, cette fois-ci, affiche le message 'FIRE TO EDIT SCENE'. Un appui sur le bouton de tir vous emmène sur le montage ce qui vous permettra de faire toutes les modifications que vous jugez nécessaires. Si, par contre, vous désirez reprendre la scène entièrement, appuyez le joystick VERS LE HAUT. Le message 'FIRE TO FILM THIS SCENE' réapparaît alors et vous pouvez recommencer à tourner, mais attention à votre budget!

## Le Montage d'une Film

En sélectionnant le montage, vous entrez dans l'atelier de montage. Ici vous pourrez examiner chaque scène en détail et en relaire une si vous en avez envie. La scène à monter apparaît tout d'abord immobile. En bas de l'écran, vous voyez un commutateur et un affichage qui indiquent la vitesse à laquelle la scène est projetée. Au début, l'affichage indique "x0" (mode "pause"). En déplaçant le joystick VERS LA DROITE, vous placez le commutateur en position avant, et le film se déroule à la vitesse normale (c'est-à-dire x1). En poussant à nouveau le joystick vers la droite, vous augmentez la vitesse de relecture (c'est-à-dire x2, x3, x4... et ainsi de suite). En poussant le joystick vers la gauche, vous obtenez le même effet qu'en poussant vers la droite, mais cette fois-ci la relecture sera inversée. En bougeant le joystick en haut/bas vous pourrez visionner la scène en avant/arrière. En appuyant sur le bouton de feu vous reviezrez au scénario.

Une fois toutes les scènes tournées et montées, la phrase 'FIRE TO SCREEN FILM' (TIREZ POUR FAIRE PASSER LE FILM) apparaîtra en bas de la première page du script. Un appui sur le bouton de tir, et le film complet est présenté à un public. Plus le film est drôle, plus vous gagnez. Ceci est signalé sur le bilan (profit and loss) à la fin du film. Le succès ou l'échec de votre film apparaîtra en première page de 'VARIETY'. Si vous avez assez d'argent, un appui sur le bouton de tir vous renvoie à SELECT SCRIPT. Dans le cas contraire, cet appui vous renvoie au début de jeu.

## Instructions pour le Chargement

**Amstrad CPC à cassette:**  
Appuyez sur les touches CTRL et petit ENTER ensemble. Appuyez sur le bouton PLAY du magnétophone.

**Amstrad CPC à disque:**  
Tapez RUN "" DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

**Spectrum à cassette:**  
Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur le bouton PLAY du magnétophone.

**Spectrum +3 à disque:**  
Allumez votre ordinateur, introduisez le disque dans le lecteur de disques et appuyez sur ENTER.

## Commandes du Clavier

Amstrad	Spectrum
Up (Vers le haut) = Q	Up (Vers le haut) = Q
Down (Vers le bas) = A	Down (Vers le bas) = A
Left (A gauche) = O	Left (A gauche) = O
Right (A droite) = P	Right (A droit) = P
Fire (Tir) = Barre d'espacement	Fire (Tir) = Caps Lock

## Profit/Loss-Sheet (Votre Bilan)

Vous commencez le jeu par le premier scénario. En appuyant sur la touche Q vous permuterez entre le scénario et les livres de comptabilité. La feuille de profits et de pertes vous sera alors montrée. Elle vous donne le compte-rendu des dépenses de vous autres films, du profit ou des pertes qui lui ont engendrés, et un dernier bilan qui vous indiquera combien vous pouvez dépenser pour votre prochain film. Si vous commencez seulement le jeu, tout ce qui vous sera montré sera la balance de départ. Appuyez sur FIRE (FEU) pour retourner au scénario.

## Selection d'un Scenario

Pour faire un film vous avez besoin d'un scénario, aussi il vous faudra tout d'abord en choisir un parmi la sélection qui vous est offerte. Pour voir les différents scénarios appuyez sur LEFT/RIGHT (GAUCHE/DROITE) et les titres parmi lesquels vous pouvez choisir seront montrés. Une fois que vous avez choisi le scénario que vous voulez utiliser, appuyez sur FIRE, votre scénario sera sélectionné et vous irez à la page de la première scène.

## Filmer une Scene

Maintenant que vous avez choisi un scénario vous pouvez en voir les détails en bougeant votre manche à balai LEFT/RIGHT (O/P). Chaque page de scène montre ce qui y sera utilisé, c'est-à-dire le coût de la scène (par prise de vue), les acteurs y participant, les accessoires et le texte du message à utiliser. Au bas de la page le message 'FIRE TO SHOOT' est affiché. Une fois que vous avez appuyé sur le bouton de tir (tir), vous irez sur le plateau de tournage ou vous verrez Charlie Chaplin, ses partenaires et le décor en mode de pause. Pour commencer le tournage, bougez le manche à balai qui fera à son tour bouger Charlie Chaplin sur le plateau de tournage: le fera entrer et sortir des immeubles, monter à des échelles etc... et performer les tours les plus hilarants aux dépens des autres acteurs. Quand le tournage de la scène est terminée, l'écran reviendra à RE-SHOOT — Si vous appuyez sur le bouton de tir vous verrez le montage d'images ce qui vous permettra de voir la scène en détail et de la relancer si besoin. En appuyant sur la touche R vous pourrez filmer la scène à nouveau en payant un supplément.

## Le Montage d'un Film

En choisissant le montage vous irez dans la salle de montage. Ici vous verrez chaque détail de la scène et vous pourrez en tourner une à nouveau si vous le désirez. La scène que vous avez choisie pour re-filmer sera montrée en mode de pause. En bougeant votre manche à balai à droite (RIGHT) la scène sera montrée à la vitesse normale, en bougeant votre manche à balai une nouvelle fois à droite la scène vous sera montrée deux fois plus vite qu'à la vitesse normale. En appuyant sur FIRE vous retourneriez à la page de la scène. Pour filmer à nouveau une scène appuyez sur R. Une fois que toutes les scènes ont été filmées montées, la phase KEYS TO SCREEN sera affichée en bas de chaque page d'écran. En appuyant sur la touche S le film entier sera montré à une audience de cinéma. Plus le film est drôle, plus d'argent il vous rapportera. Ceci sera affiché sur la feuille de profits et de pertes, une fois le film terminé. Le succès ou l'échec de votre film sera affiché à la une de VARIETY. Appuyez sur le bouton de tir pour retourner à SELECT SCRIPT.



© 1987 BUBBLES INC. TOUTS droits réservés. Fabricateur et distributeur sous licence de BUBBLES INC. par U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 356 3388.

Les droits d'auteur sont toujours en vigueur sur ce programme. Diffusé sans autorisation, représenter publiquement, copier ou re-entregistrer, louer sous toutes formes et vendre par quelques systèmes de chaque que ce soit et de quelques façons que ce soit est formellement interdit.

© 1987 BUBBLES INC. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von BUBBLES INC. durch U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel. 021-356 3388.

Copyright gilt für dieses Programm. Die unveränderte Fernsehübertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, die Kopierung oder Wiederaufnahme, sowie der Verkauf, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Rechtssystem — welches Art auch immer — ist strengstens untersagt.