

# DALEY THOMPSON'S DECATHLON

Daley Thompson's Decathlon, its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved Worldwide. Daley Thompson's Decathlon simulates all 10 events in this gruelling test of skill and stamina and requires an Amstrad compatible joystick for control.

## **Loading**

When you have completed DAY 1 switch off your machine and repeat the loading procedure for DAY 2.

## **Playing**

The most gruelling event in the history of the Olympiad - all ten events are reproduced and each builds up the points necessary to gain the winners medal.

**1st Day** - 100 metres, Long jump, Shot-put, High jump and 400 metres.

**2nd Day** - 110 metres Hurdles, Discus, Pole-vault, Javelin and finally the energy sapping 1500 metres.

## **Controls/Strategy Tips**

Most running events and the Javelin require continuous left to right joystick movement or continuous left and right alternative key depression to increase speed. For Hurdles press fire button to jump. The Long jump and the three throwing events:- Try to achieve a launch of as near to 45° and as close to the take-off line as possible.

The High jump:- On take-off get as close to 90° as you can and then press the fire button to manoeuvre over the bar.

The Pole-vault:- Press the fire button to position the pole and release button to let go.

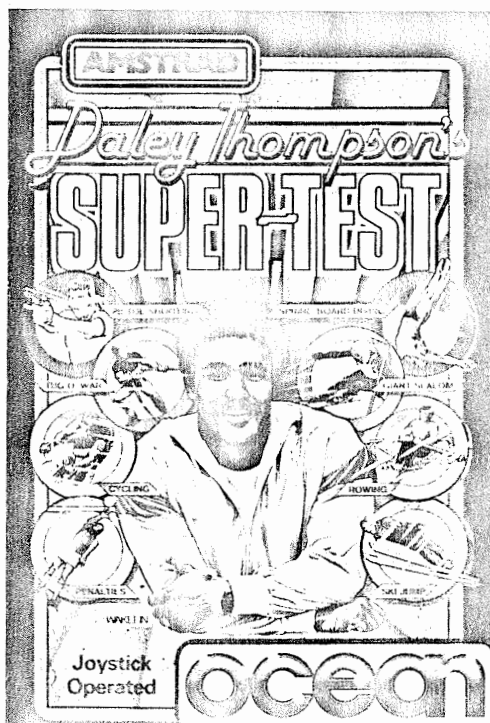
1500 metres:- Operate the running controls to accelerate and the fire button to decelerate — remember to conserve energy for the end of the race.

Discus:- Press run button to start man turning. Press fire button to release the discus.

GO FOR GOLD! GOOD LUCK!

## **Status and Scoring**

On-screen scoring shows the number of attempts, points scored, word records, qualifying times and distances. (You begin with three lives which are lost through failing to qualify). A table showing the day, type of event and remaining lives is displayed between each discipline.



#### DALEY THOMPSON'S SUPERTEST

Daley Thompson's Supertest is an eight event game divided into two days of competition. The first day's tests are recorded on side one of your data cassette and the second day's on side two.

You have three lives and must pit your skills and agility against the computer and the clock. Failure to "qualify" in any of the events will forfeit a life.

#### LOADING

Day 1 or Day 2

Amstrad CPC 464

Place the rewound 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 disc attached then type TAPE then press ENTER key. Then type RUN and press the ENTER.

Amstrad CPC 464 + CPC 6128

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

#### CONTROLS

The game requires an Amstrad compatible joystick for control. The keyboard cannot be used.

The high-score table will appear at the end of every game when all lives have been lost. Instructions to enter your name in the high-score table will appear on-screen.

#### Day One

1. Pistol Shooting
2. Cycling
3. Spring Board Diving
4. Giant Slalom

#### PISTOL SHOOTING

The game is designed to test finger co-ordination and fast response is required particularly as you reach more difficult skill levels.

Wait until one of the six targets turns towards you, aim the sight using the joystick (one vertical, one horizontal), and fire at the red cross-wires at the centre.

Points are awarded for accurate shooting (600 for a bulls-eye). There are three chances to qualify and you are allowed 10 shots per qualification round.

#### Hint

It is easier if you move the sight diagonally towards the target allowing more time for fine correction.

#### CYCLING

Wait for the starting gun - you're off, now alternate the joystick for maximum speed in this sprint against time. (Only one chance to qualify in this test of stamina).

#### SPRING BOARD DIVING

You are allowed 3 attempts at each dive. When ready press the fire button to begin bouncing (to gain more height press again as you touch the board). The diver springs 3 times before diving off, when repeated the joystick movement will make him somersault.

Cease movement when the diver is about to enter the water, head first for maximum score.

Four judges give marks (0-9) for:

- (a) Take Off
- (b) Number of somersaults
- (c) Dive finish
- (d) Overall grace

#### Hint

On take off (bouncing) press the fire button at the lowest position gives maximum points and also extra height for more somersaults. Overall grace depends on the position of entry into the water.

Daley Thompson's Supertest

#### GIANT SLALOM

Wait for the green starting light.

Push off - you have a short run to increase your speed until the first flag appears (use left/right control alternatively). Now press fire button to transfer control to skier's movement guiding him down the course, through the sets of flag poles, by using the appropriate left or right controls. To complete the run correctly you must pass through all gates in a specified time.

(You have 2 chances to qualify).

#### Hint

Skating directly down the slope will give you maximum speed, sharp turns will cut your pace dramatically, as will the flag poles.

Avoid any objects on the side of the slope as these can prove fatal. N.B. Keep a note of your score on day one so that you can produce a grand total for the two day's events.

#### Day Two

1. Rowing
2. Penalties
3. Ski Jump
4. Tug O'War

#### ROWING

Wait for the starting pistol! Use continuous left/right movement to increase your speed. You are racing against both the clock and your CPU opponent. (You must beat the clock to qualify but coming in first gives extra bonus points.)

#### PENALTIES

Your player will run towards the spot, use alternate left/right movement to build up the power for the shot.

When the ball is reached, press fire to kick.

The direction of the ball is determined by the timing of the kick and the angle is altered by the length of time that the fire button is depressed. You have five shots and to qualify you must score 3 goals.

#### HINT

The goal-keeper will respond to save the ball - but he is susceptible to the same kind of shots that score in a "live" game.

#### SKI JUMP

The pistol signals the gate to open and you begin to ski down the slope. You must use this period to increase your energy store (continuous left/right movement) enabling the jump to be sustained for a longer time.

As you reach the end of the slope press the fire button to enable the skier to leap into the air (the nearer to the end of the slope the better).

As you man touches down on the snow press the fire button again but be careful, good timing is all important to avoid a nasty fall! You have 3 chances to qualify.

#### TUG O'WAR

First choose your opponent (point with the cursor hand and press fire to select).

To qualify you must select an opponent with matching ability (or above) as indicated on the screen.

Now to do "Battle" - Use continuous left/right controls to increase the overall power and drag your adversary over the boundary!

You have 3 chances to qualify.

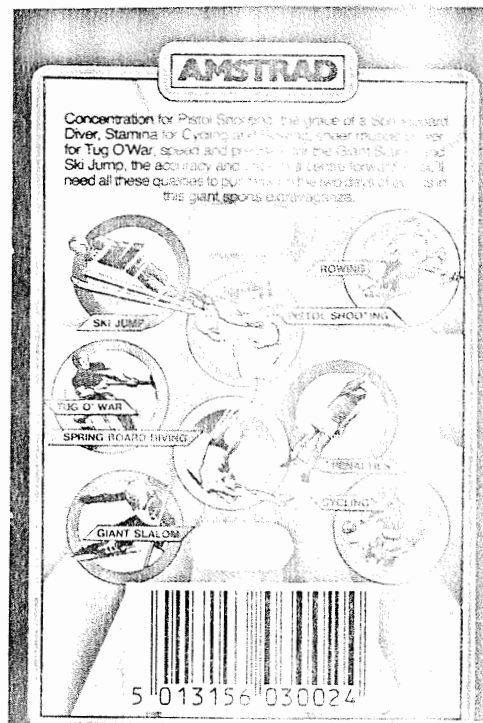
When you complete all the tests the day restarts and you can compete again at a more difficult level.

#### GOOD LUCK!

Daley Thompson's Supertest is only one of many superb games from Ocean Software. Please ask your local dealer for other titles in our varied and exciting range. If you've written a good program, why not contact us, without obligation, to discuss marketing it for you.

Write to:  
Ocean Software Limited,  
Ocean House, 6 Central Street, Manchester 2.

PRODUCED BY D. C. WARD  
©1985 Ocean Software Limited.



---

## DARTS

Step up to the ocky and enjoy all the fun of competition darts with this high resolution version by Blue Ribbon. A choice of 3 popular dart games, 501, Round the Board and Cricket is available in this package.

### KEYS

**Z** = *Left*  
**X** = *Right*  
**↑** = *Up*  
**↓** = *Down*  
**Space** = *Throw Dart*

### 501

Enter start score - usually 501 or anything up to 1001

Each player has 3 darts in turn. You must finish on a double.

### ROUND THE BOARD

Degree of Difficulty - Singles/Doubles/Trebles. Start at 1 and finish with outer bull followed by inner bull.

### CRICKET

Player 1 tries to score as many runs as possible while Player 2 aims for the outer or inner bull. Inner = 2 Wickets, Outer = 1 Wicket. Player 1 continues to score until Player 2 has scored 10 wickets. The Roles are then reversed and the player with most runs wins.

### TIME LIMIT

Quick reactions are necessary as time is limited.

*THIS GAME HAS JOYSTICK OPTION*

---

# Das Geheimnis der 4 Juwelen

**System Schneider CPC 464, 664 + 6128**

**Ladeanweisung:**      **RUN "DATA" ENTER (Diskette)**  
                                 **RUN " "        ENTER (Cassette)**

## **Bedienungsanleitung:**

Adventures sind Spiele, die auf der Eingabe von beliebigen Texten basieren, d.h. Sie können durch Eingabe von verschiedenen Kommandos die vom Computer vorgegebene Situation des Spieles verändern. Dies geschieht meistens durch Kommandos, bestehend aus ein bis zwei Wörtern, z.B. „Nimm Geld“, „Hilfe“, „Geh rein“ etc. Um sich in verschiedenen Himmelsrichtungen bewegen zu können, benutzen Sie die Abkürzungen N für Nord, S für Süd, etc. Es geht auch SO für Süd-Ost. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf und probieren Sie ständig neue Kommandos. Sollten Sie in arge Schwierigkeiten kommen, gibt Ihnen der Computer nach Eingabe von „Hilfe“ meistens doch welche, aber manchmal auch nicht.

Um das Spiel wesentlich interessanter zu machen, verzichten wir hier darauf, näher auf den Verlauf und die Idee einzugehen.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Spiel.



# DEATH WAKE

## ABOUT THE GAME

The War is not going well. The Enemy hold vast areas of the Homelands to the north and west, and the Allies need all the time they can get in order to re-equip their forces. The Enemy, on the other hand, have time very much on their side, and are one step away from completing research which would give them atomic capability. With the bomb, the Homelands will inevitably fall. Attempts to destroy the research plant have failed as it is built under the side of a mountain miles inland along a narrow inlet. Air attack has proved useless, as have three commando raids, and there have been no survivors to tell the tale. One hope remains — you. "The Undaunted" has completed repairs, and analysis shows that if you can get her into the channel her guns could devastate the plant by firing upward under the protective shield of the mountainside. One daring raid MIGHT just succeed. You know this, and they know this. The Enemy are determined to stop you completing your mission, at any cost. Lose the ship, however, and you lose your only hope of preventing invasion and defeat.

## DARE YOU ATTEMPT IT?

### HINTS ON PLAY

Between each arcade sequence is the air attack phase, during which you will see a map of the territory. It is your job to co-ordinate air support to defend "The Undaunted". Knocking out their air bases gives you a greater chance of success, as you'll have fewer enemy planes gunning for you. Now all you have to do is get through the minefields, get past the patrol boats, avoid the torpedoes, blast the planes, destroy the destroyers, and generally shoot anything that moves. Simple, isn't it? Once you've got through all that, you're almost there. As you approach the research plant, the doors will begin to close. Get your shells into the plant before the doors shut and you've saved the Homelands. Fail? Well, you wouldn't get this far and fail, would you?

## GAME PLAY

The menu will give you keyboard or joystick options. During the air assignment phase, place the cursor over your base and press fire. Your air strength will automatically be shown. Move the cursor to the enemy's base and press fire to set your target. Do this for each of your bases. If you wish to change tactics, move to the cancel icon at the bottom right corner, press fire, and choose your targets again. When you're ready to attack, move to the scramble icon at the bottom left corner of the screen, and fire. If the target turns black it's out of action for two phases; a shaded base is out for one phase only. Keeping your finger on the fire button will enable you to move your gun sights around when aiming at enemy aircraft. Take your finger off the fire button and you can move "The Undaunted" out of the path of torpedoes, bombs, and mines. When faced with patrol boats and destroyers, choose your artillery by moving the arrow along the base line, aim, and fire. Moving up or down determines your range.

If all else fails, remember:

IT'S MY BIRTHDAY.

## Copyright

The content of this program, including all instructions, drawings, plans, BASIC and machine code routines and all copyright and other intellectual property rights therein belong to Quicksilva Ltd. All rights conferred by the Law of Copyright and other intellectual property rights and by virtue of international copyright conventions are specifically reserved to Quicksilva Ltd. and all copying and reproduction of this product, by whatever means, either electronic or other media, is expressly forbidden. The prior written consent of the Company is necessary in all cases and the Company will vigorously and aggressively seek to maintain and protect these rights, in all circumstances and whatever the reason for the infringement of these rights.

This program is part of the QS range of software, a catalogue of which can be obtained from the address below.

QS is always seeking to expand its range and if you have written any software yourself that you think might be suitable for inclusion in our future catalogue please do not hesitate to contact us. We pay commercial rates for all programs published.

**Quicksilva Ltd.**  
**222 Regent St. London W1R 7DB**

Death Wake

# WILDEY

For far too long, ruthless and merciless gangs have terrorised the streets. Muggings and robberies have become commonplace and the police seem powerless against the underworld. So when the Chief of Police turns a blind eye, you take over where the law left off...

You play CHARLES BRONSON'S leading role of street vigilante Paul Kersy. New York's own unique brand of justice fighter, and you are out to rid the city of the punks and creeps who infest the streets.

Having received a distress call from an old friend, you venture to New York, scouring the streets and buildings for the villains and the vermin, eliminating them as you go. The police help out where they can, but your driving force is the belief that the safety of decent New York citizens is in your hands.

It's not going to be easy - locals can get caught up in the action, but luckily medics are on hand to tend to the wounded. Remember too that the cops are on your side - shoot too many by mistake and you will find them far less than friendly. Punks and creeps are easily identified, but the notorious gang leaders, loitering around behind their desks are your prime targets.

### Playing the Game

DEATHWISH III has a realistic, three-dimensional scenario. You may turn around to look in any direction - the view you have is always geographically correct, the streets and buildings forming a logical map. A compass in the lower part of the screen will help you find your way around the city and shows your direction of view - NORTH, SOUTH, EAST or WEST.

Your location in the city is shown on the map alongside your compass, and is always orientated in the direction of view. The map can also be toggled to inform you of either the whereabouts of gang leaders or the location of replacement weapons.

You have four types of weapon at your disposal: your famous 475 WILDEY MAGNUM, a pump-action shot-gun, a machine gun and a rocket launcher. Each weapon has its own distinctive devastating effect, but ammunition is not limitless. The weapon currently being used and its remaining ammunition is shown at the bottom of the screen. When a weapon runs out of ammunition, it is automatically discarded until another can be found. Kersy will inform you if he has no weapon!

The lower part of the screen also contains all the information you'll need in your fight to free the streets of New York. A printout from the police HQ computer warns you of where riots are breaking out. Gangs from the outlying regions will fight for control of the city centre, so you can be sure that this is the most dangerous place to be. The condition of your bulletproof vest and your state of health are shown. Too many holes or a direct hit to the heart is fatal.

# DEATH WISH 3

Allzu lange schon werden die Straßen von Banden terrorisiert, die keine Gnade und kein Erbarmen kennen. Überfälle auf offener Straße und Einbrüche sind an der Tagesordnung. Die Polizei scheint machtlos gegen die Unterwelt. Sowie der Polizei-Inspektor von der Szene verschwindet, nehmen Sie das Recht in Ihre eigenen Hände.

Sie sind CHARLES BRONSON in der Rolle von Paul Kersy, einem der selbsternannten Gerechtigkeitkämpfer, wie es sie nur in New York gibt, und haben es darauf abgesehen, die Stadt von den zwielichtigen Gestalten und Ganoven zu säubern, die die Straßen unsicher machen.

Nach einem verzweifelten Anruf eines alten Freundes machen Sie sich auf nach New York, um überall die Bösewichter aus ihren Schlupfwinkeln zu holen und mit ihnen kurzen Prozeß zu machen. Die Hüter der Ordnung helfen Ihnen, soweit dies in ihrer Macht steht, aber Sie sind davon überzeugt, daß die Sicherheit der anständigen Bürger von New York allein in Ihren Händen liegt.

### Control Keys

- CBM 64/128**
- F - Walk Left G - Walk Right SPACE - Fire P - Turn Up L - Turn Down or use joystick in either port
  - RETURN - to enter through doors
  - W - to look out of windows
  - CTRL - to change your weapon
  - M - to toggle map - blue for weapons, yellow for gang leaders
  - F7 - to pause game
  - SHIFT/RUN-STOP - quit game
  - F1 - music/effects

- SPECTRUM**
- Z - Walk Left X - Walk Right O - Turn Up K - Turn Down SPACE - Fire or use Kempston, Cursor or Interface 2/2 + Port 1 Joysticks
  - ENTER - to enter out of doors
  - W - to look through windows
  - C - to change your weapon
  - M - to toggle map - blue for weapons, yellow for gang leaders
  - H - to halt (Pause) game
  - BREAK - to quit game

- MSX**
- Z - Walk Left X - Walk Right O - Turn Up K - Turn Down SPACE - Fire or use joystick in either port
  - RETURN - to enter through doors
  - W - to look out of windows
  - SELECT - to change weapon
  - M - to toggle map - blue for weapons, yellow for gang leaders
  - STOP - to pause game
  - CTRL/STOP - to quit game

- M - to change map - blue for weapons, yellow for gang leaders
- H - to halt (Pause) game
- CTRL & ESCAPE - to quit game

### Loading Instructions

**CBM 64/128**  
**CASSETTE:** Insert cassette into cassette unit. Press SHIFT & RUN/STOP simultaneously. Press PLAY on cassette unit. The program will load & run automatically.  
**DISK:** Insert disk into drive. Type LOAD "\*" ; B, 1 and press RETURN. The program will load & run automatically.

**SPECTRUM 48K**  
 Type LOAD "\*" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load & run automatically.

**SPECTRUM 128K/160**  
 Use the TAPE LOADER as normal.  
**MSX**  
 Insert cassette into cassette recorder. Type BLOAD "CAS" ; R, and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder. The program will load & 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 & run automatically.  
**DISK:** Insert the disk into the drive, label side up. Type ! CPM and press ENTER. The program will load & run automatically.

Deathwish 3 starring SHALIN HOLLINGWORTH & PETE HARRAP Co-starring CHRIS KERRY & COLIN DOOLEY GRAPHICAL STUNTS by STEVE KERRY & MARCOS.  
 © 1986 Cannon Productions N.V.  
 © 1987 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.  
 Gremlin Graphics Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

Der untere Bildschirmbereich enthält alle Informationen, die Sie benötigen, um die Straßen von New York zu säubern. Der Computerdruck vom Hauptquartier der Polizei hält Sie auf dem laufenden über die Schauplätze der Straßenkämpfe. Die Banden aus den umliegenden Quartieren kämpfen um die Kontrolle des Stadtzentrums - und dies ist auch das weitest gefährlichste Terrain. Sie werden außerdem über den Zustand Ihrer kugelsicheren Jacke und Ihre gesundheitliche Verfassung informiert. Eine zerlöchernte Jacke oder ein Volltreffer in die Herzgegend sind fatal.

Im oberen Bildschirmbereich spielt sich die ganze Action ab. Sie können in Gebäude eindringen und dort nach Waffen oder Bandenführern suchen. Wenn Sie durch die Fenster spähen, erscheint ein Visier, mit dem Sie Ihre Ziele draußen anpeilen können. Das Schießen durchs Fenster bringt mehr Punkte ein, aber aufgepaßt, daß sich keiner von hinten an Sie heranmacht!

### Bedienungstasten

- CBM 64/128**
- F - Nach links gehen G - Nach rechts gehen LEERTASTE - Feuer
  - P - Hinaufgehen L - Hinuntergehen
  - RETURN - durch Türe eintreten
  - W - aus dem Fenster gucken
  - CTRL - Waffe wechseln
  - M - Karte umstellen: blau für Waffen, gelb für Bandenführer
  - F7 - Spielpause einlegen
  - SHIFT/RUN-STOP - Spiel verlassen
  - F1 - Musik/Effekte

Leicht ist die Sache nicht. Auch andere Mitbürger werden in die Handgemenge verwickelt, doch zum Glück gibt es Ärzte, die Erste Hilfe leisten. Vergessen Sie nicht, daß die Bullen auf ihrer Seite sind, vorausgesetzt, Sie knallen nicht zuviele von ihnen in der Hitze des Gefechts versehentlich ab. Die Straßengangster sind leicht auszumachen, aber die eigentlichen Bösewichter, denen man ins Handwerk legen muß, sind die berühmtesten Bandenführer, die sich hinter ihren schweren Schreibstischen verschansen.

### Spielverlauf

DEATH WISH III zeichnet sich durch ein realistisches dreidimensionales Szenario aus. Sie können sich auf der Ferse umdrehen und in jede beliebige Richtung schauen; rundum erhalten Sie eine geographisch richtige Ansicht. Straßen und Gebäude ergeben ein stimmiges Bild, so daß Sie sich anhand des Kompasses im unteren Bildschirmbereich zurechtfinden können. Die vier Himmelsrichtungen werden ebenfalls angezeigt.

Ihr Standort in der Stadt wird auf Straßentafeln neben dem Kompaß angezeigt und bezieht sich stets auf Ihre Blickrichtung. Die Karte kann auf Wunsch auch die Standorte der Bandenführer oder Waffenlager anzeigen.

Es stehen Ihnen vier Arten von Waffen zur Verfügung: Ihre berühmte 475 WILDEY MAGNUM, ein pumpenartiges Schiebewissen, ein Maschinengewehr und ein Raketen-Launcher. Sie alle haben ihre ganz besondere, verheerende Wirkung, doch ist die Munition beschränkt. Die gerade in Benutzung befindliche Waffe und die verbleibende Munition werden am unteren Bildschirmrand gezeigt. Sobald einer Waffe die Munition ausgeht, entfällt sie automatisch, bis eine weitere gefunden wird. Kersy meldet sich, wenn die Munition alle ist!

### SPECTRUM

- N - Nach links gehen X - Nach rechts gehen LEERTASTE - Feuer  
O - Hinaufgehen K - Hinuntergehen  
oder Kempston, Cursor oder Interface Z12 + Joystick in Steckplatz 1 benutzen
- ENTER - durch Türe treten  
W - aus dem Fenster gucken  
C - Waffe wechseln  
M - Karte umstellen: blau für Waffen, gelb für Bandenführer  
H - (Halt) Spielpause einlegen  
BREAK - Aus dem Spiel aussteigen

### MSX

- Z - Nach links gehen X - Nach rechts gehen O - Hinaufgehen K - Hinuntergehen  
LEERTASTE - Feuer oder einen Joystick in einem der beiden Steckplätze verwenden
- ENTER - durch Türen treten  
W - aus dem Fenster gucken  
SELECT - Waffe wechseln  
M - Karte umstellen: blau für Waffen, gelb für Bandenführer  
STOP - Spielpause einlegen  
CTRLSTOP - Spiel verlassen



Des gangs sans loi ni loi terrorisent les rues depuis bien trop longtemps. Les attaques à main armée et les agressions sont affaires courantes, et la police semble impuissante à maîtriser le bas fond de la société. Alors, maintenant que le chef de la police a décidé qu'il n'y a rien, c'est à vous de faire respecter la loi...  
Vous devenez CHARLES BRONSON dans le rôle de Paul Kersey, la version New Yorkaise d'un surveillant de rues chargé de faire régner la justice, et vous êtes chargé de débarrasser la ville d'un tueur en série et autres parasites infestant les rues.  
Ayant reçu un appel de détresse d'un vieil ami, vous lancez à l'aventure dans New York pour débarrasser les rues et les bâtiments des brigands et autres formes de vermines en les éliminant en chemin. La police vous aide de son mieux, mais la seule force qui vous pousse à continuer est de savoir que le sort des citoyens new yorkais honnêtes est entre vos mains.  
La tâche ne va pas être facile - les citoyens ne peuvent vous aider, mais il y a heureusement des toubib pour s'occuper des blessés. N'oubliez pas que les flics sont de votre côté. Si vous en abattez trop par erreur, ils risquent de se monter un peu moins sympathiques. Les punks et autres parasites sont faciles à identifier, mais les chefs des gangs célèbres, passant à leur bureau, représentent votre principale cible.

### Regles du jeu

DEATHWISH III possède un scénario réaliste en trois dimensions. Vous pouvez vous diriger dans n'importe quelle direction - la vue que vous obtenez est toujours géographiquement correcte, les rues et les bâtiments formant une carte logique. Le compas situé au bas de l'écran vous aide à vous repérer dans la ville et vous indique votre direction: NORD, SUD, EST ou OUEST.  
Votre emplacement dans la ville est signalé sur la carte près de votre compas. Elle est toujours orientée dans la direction que vous suivez. La carte peut aussi être modifiée pour connaître l'emplacement des chefs de gang ou des armes de recharge.  
Vous avez quatre types d'armes à votre disposition: le célèbre WILDEY MAGNUM 475, un fusil, une mitraillette et un lance-fusées. Toutes les armes ont leur propre effet dévastateur mais les munitions sont limitées. L'arme utilisée et les munitions qu'il lui reste sont illustrées au bas de l'écran. Lorsqu'une arme est à cours de munition, elle est jetée automatiquement jusqu'à ce que vous en trouviez une autre. Kersey vous informe qu'il n'a plus d'arme!  
La section inférieure de l'écran contient également toutes les informations dont vous aurez

### SCHNEIDER

- Z - Nach links gehen X - Nach rechts gehen O - Hinaufgehen  
K - Hinuntergehen LEERTASTE - Feuer
- ENTER/RETURN - durch Türe treten  
W - aus dem Fenster gucken  
COPY - Waffe wechseln  
M - Karte umstellen - bau für waffen, gelb für Bandenführer  
H - (Halt) Spielpause einlegen  
CTRL & ESCAPE - aus dem Spiel aussteigen

### Ladeanleitungen

- CBM 64/128  
KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig SHIFT & RUN/STOP drücken. Die PLAY-Taste auf dem kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.
- DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl LOAD "8"; 8, 1 eingeben und RETURN drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### SPECTRUM 48K

- LOAD "" eingeben und ENTER drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorder drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.
- SPECTRUM 128K/+2  
Den BANDLADER in der üblichen Weise benutzen.

### SCHNEIDER

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

DISKETTE: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. CP/M eingeben und ENTER drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### MSX

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. BLOAD "CAS"; R eingeben und ENTER drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

© 1986 Cannon Productions N.V.

© 1987 Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.  
Gremlin Graphical Software Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.  
Tel: (0742) 733423, England.

### AMSTRAD

- Z - Pour marcher vers la gauche X - Pour marcher vers la droite  
O - Pour tourner vers le haut K - Pour tourner vers le bas  
BARRE D'ESPACEMENT - Pour tirer

### ENTER/RETURN

- W - pour passer par une porte  
COPY - pour regarder par la fenêtre  
M - pour changer d'arme  
H - pour changer la carte - bleue pour les armes, jaune pour les chefs de gang

- CTRL & ESCAPE - pour suspendre le jeu  
pour quitter le jeu

### Instructions de Chargement

#### CBM 64/128

KASSETTE: introduisez la cassette dans le magnétophone. Frappez SHIFT et RUN/STOP simultanément. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

DISQUETTE: introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD "8"; 8, 1 et frappez RETURN. Le programme se charge et démarre automatiquement.

#### SPECTRUM 48K

Tapez LOAD "" et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecteur (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

#### SPECTRUM 128K/+2

Utilisez le TAPE LOADER de la manière habituelle.

### AMSTRAD

KASSETTE: introduisez la cassette dans le magnétophone. Frappez CONTROL (CTRL) et la petite touche ENTER simultanément. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) et frappez une touche quelconque du clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

DISQUETTE: introduisez la disquette dans l'unité, étiquette vers le haut. Tapez CP/M et frappez ENTER. Le programme se charge et démarre automatiquement.

### MSX

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Tapez BLOAD "CAS"; R et frappez ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone. Le programme se charge et démarre automatiquement.

L'action se déroule dans la partie supérieure de l'écran. Vous pouvez pénétrer dans les bâtiments pour y rechercher des armes supplémentaires ou des chefs de gang. Vous pouvez aussi vous rapprocher des fenêtres pour voir ce qui se passe. Un viseur apparaît pour vous permettre de tirer dans la rue. Vous obtenez un score plus élevé en tirant par la fenêtre, mais prenez garde aux parasites attaquant pas l'arrière.

### Touches de Commande

#### CBM 64/128

- F - pour marcher vers la gauche G - pour marcher vers la droite  
P - pour tourner vers le haut L - pour tourner vers le bas  
BARRE D'ESPACEMENT - pour tirer

ou connectez une manette de jeu à un des ports

#### RETOUR

- W - pour passer par une porte  
CTRL - pour regarder par la fenêtre  
M - pour changer d'arme  
F7 - pour changer la carte - bleue pour les armes, jaune pour les chefs de gang

- SHIFT/RUN-STOP - pour suspendre le jeu  
pour quitter le jeu  
F1 - effets musicaux

#### SPECTRUM

- Z - pour marcher vers la gauche X - pour marcher vers la droite O - pour tourner vers le haut  
K - pour tourner vers le droit BARRE D'ESPACEMENT - pour tirer  
ou utilisez une manette de jeu Kempston, Cursor ou Interface Z12 + Port 1

#### ENTER

- W - pour passer par une porte  
C - pour regarder par la fenêtre  
M - pour changer d'arme

- H - pour changer la carte - bleue pour les armes, jaune pour les chefs de gang  
BREAK - pour suspendre le jeu  
pour quitter le jeu

#### MSX

- Z - pour marcher vers la gauche X - pour marcher vers la droite O - pour tourner vers le haut  
K - pour tourner vers le droit BARRE D'ESPACEMENT - Pour tirer  
ou utilisez une manette de jeu dans aucun port

- RETOUR - pour passer par une porte



# JAMES BOND 007<sup>TM</sup> IN DER HAUCH DES TODES DAS COMPUTERSPIEL



**MITWIRKENDEN**  
 007-Whitaker - ein absolut wahrer internationaler Waffenschlepper  
 - sein skrupelloser Killer  
 - KGB-General und Doppelagent  
 - die schone tschechische Callistin, die das Herz unseres Helden erobert hat,  
 und natuerlich JAMES BOND 007, der wohlbekannteste britische Geheimagent, fu  
 er das Spiel mit der Liebe und die Gefahren des Todes einfach eine Lebensart  
 ist. Alle diese Elemente garantieren eine tolle Agenten-Story und ein spannendes  
 Spiel. Dieses Spiel entspricht weitgehend dem gleichnamigen Action-Streifen und  
 dem Automaten-Spiel von ARCADEA. Mischen Sie in den 8 aufregenden Levels mit  
 007 mit SAS (tueendlich gestirmt), KGB (nicht ganz so fruehndlich gestirmt),  
 tschechischen Helikoptern (ganz und gar nicht fruehndlich) und sogar explodierenden  
 Panzern kontrolliert werden.

**RUSH WARE**  
 BRUCHWEG  
 128-132  
 4044 KAARST 2

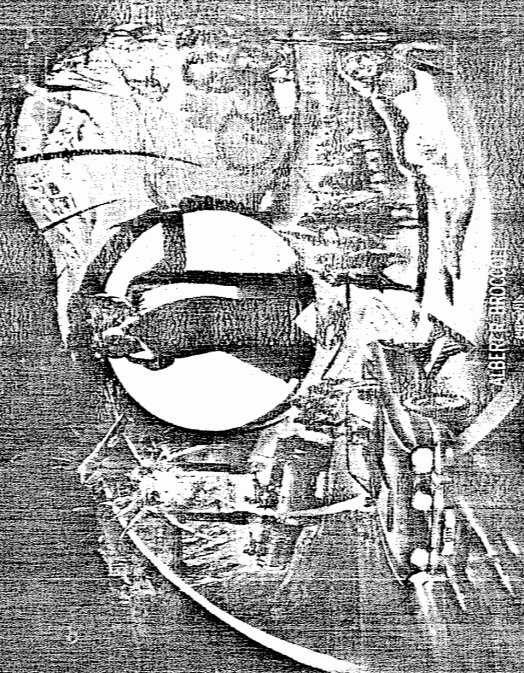
MARK  
 FIELD ROAD, LONDON SW19 3TA Tel: 01-847 5624

JAMES BOND 007<sup>TM</sup>  
 DER HAUCH DES TODES  
 DAS COMPUTERSPIEL

AMSTRAD CPC CASS.



# JAMES BOND 007<sup>TM</sup> IN DER HAUCH DES TODES DAS COMPUTERSPIEL



TIMOTHY DALTON  
 AS JAMES BOND 007<sup>TM</sup>  
 ALBERE BROCCOLE

# DER HAUCH DES TODES

ALBERE F. BROCCOLE  
 PRESENTS  
**TIMOTHY DALTON**  
 AS JAMES BOND 007<sup>TM</sup>  
**DER HAUCH DES TODES**

Produktion: MARGARITA DRAGO, JOE DON BAKER, ART MALKIN und JERON KRABBE  
 Regie: PETER JAMONT, ASSOCIATE PRODUCERS: JOHN BARRY, ASSOCIATE PRODUCERS: TOM FEINER, ANBARA BROCCOLE,  
 ALBERT F. BROCCOLE und MICHAEL G. WILSON, EXECUTIVE PRODUCERS: JOHN ELLIEN, RICHARD MALBAUM und MICHAEL WILSON  
 THE LIVING DAYLIGHTS - PERSONS PROGRAMMED BY  
 Spectrum, Amstrad, PCW, MSX - All by M/Logic Cards Software  
 IBM PC, ATips - Software Software Inc.

**DAS ZIEL DES SPIELS**

Als James Bond müssen Sie sich ihren Weg durch alle 8 Level freischaufeln, um zum Schluß Brad Whitaker, der russische KGB - Doppelagent, hilft Bond während des gesamten Abenteuers, beobachten Sie ihn sorgfältig, denn er kann tückisch sein! Sobald Sie Whitakers Maske gebrochen haben, haben Sie nicht nur das Spiel, sondern auch die schöne Kara für sich gewonnen!

**Level 1**

Hier beginnt das Abenteuer. James Bond muß seine Intelligenz und Geschicklichkeit mit der Kampfkraft der SAS-Leute messen. Dafür steht ihm jedoch nur eine einzige Waffe zur Verfügung! Ganz schön gemein, nicht wahr?  
Könnte einer der SAS-Männer ein Verräter sein? Seien Sie vorsichtig!

**Level 2**

Schallen Sie es, Koskov von seinen KGB-Wächern unbemerkt fortzubringen, ohne die Musikliebhaber in der gerade lautenden Vorstellung zu stören? Koskov wird Ihnen zwar folgen, jedoch müssen Sie ihn vor den überall im Gebäude auftauchenden Störenfrieden beschützen. Beweisen Sie sich!

**Level 3**

Schmuggeln Sie Koskov an den Arbeitern vorbei zur Trans-Sibirischen Pipeline, von wo aus sein Weg weiterführt. Achten Sie auf die russischen Wachen und die gelegentlich herunterfallenden Raketen.

**Level 4**

Sie haben es zwar geschafft, Koskov zu retten, aber hat noch irgendjemand Interesse an ihm. Aus diesem Grund hat man Necros, den skrupellosen Killer geschickt, um Koskov dem britischen Geheimdienst zu entreißen. Als Milchmattin getarnt wird Necros mit seinen Freunden. Können schmutzigen Trick auslassen, um ihr Ziel zu erreichen.

**Level 5**

Hier müssen Sie Ihren Agenten-Kollegen treffen. Seien Sie zur der Hut, denn Necros, der Ihnen gefolgt ist, hat nichts Gutes im Sinn!

**Level 6**

Die Suche nach dem vermittelten Koskov führt Sie auf die Dächer von Tangier, wo Sie um ihr Leben kämpfen müssen.

**Level 7**

Sie sitzen auf einer russischen Militärbasis in der alghanischen Wüste fest. Kein Problem für 007 ... oder doch?

**Level 8**

Endlich treffen Sie auf das Gehirn, das hinter der ganzen Sache steckt: Brad Whitaker selbst! Der amerikanische Waffenhändler mit militärischer Vergangenheit bietet sein gesamtes Arsenal an, um Sie davon abzuhalten, an ihm heranzukommen. Hier müssen Sie noch einmal Ihre ganze Kraft aufwenden, um diesen Auftrag zu erfüllen.

**WIE SIE JAMES BOND STEUERN**

**RECHTS**

die Richtung des Cursors entspricht der Lautführung der Spielklut

**HERAUF**

fordert die Waffe der in der Cursorposition ab.

**HERUNTER**

Wenn Sie mit der entsprechenden Taste den Cursor zur rechten Bildschirmseite nach rechts halten, wird Bond solange nach rechts laufen, bis Sie damit Bond springt oder sich duckt, bewegen Sie den Joystick nach oben bzw. dabei den Feuerknopf.

**FEUER**

Im unteren Bildschirmbereich lindern Sie Angaben über die Kraftreserven, die verbleibenden Leben, momentan genutzte Waffen und die bereits erreichten P.

**DIE STATUSANZEIGE**

**EXTRA-WAFFEN**  
Bond muß sich durch 8 Level kämpfen, um Brad Whitaker, der die U-Schiffen ist, zu erreichen. Zwischen allen Levels hat "Q" Bond mit Möglichkeiten eingeräumt, sich ein Objekt oder eine Waffe seiner Wahl mitzuziehen. Diese Objekte sind: ein Objekt oder einen Haken, für jedes Level oder ein Objekt wirklich nützlich, und Sie haben nur 5 Sekunden Zeit, sich zu entscheiden. Die Auswahl wird mit dem Joystick getroffen, und durch Drücken des Feuerknopfs.

**WAFFENAUSWAHL WAHREND DES SPIELS**

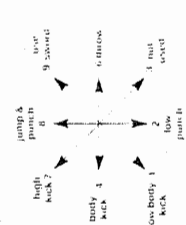
Bewegen Sie den Joystick in die untere rechte Hälfte des Bildschirms. Sobald Sie Ihre momentane Waffe oder das momentan benutzte Objekt an die untere rechte Hälfte des Bildschirms drücken, wechselt die Anzeige zwischen der normalen Waffe und der Extra-Waffe. Nachdem Sie den Joystick bzw. Cursor wieder nach oben bewegen, können Sie die Extra-Waffe zur Verfügung, und Sie können weiterspielen. Nicht können nur ein einziges Mal gewählt werden. Sollten Sie ein Objekt, das nicht gewählt werden kann, gewählt haben, stößt Ihnen weiterhin Ihre Waffe PPK zum a Verfügung.

Zur Auswahl stehende Waffen und Objekte sind:  
Bazookas; Granaten; Nachtsichtbrillen; Kugelschreiber; die Raketen absch Bomben; Granatwerfer, Antrüster, ein "Ghetto-Blasten".

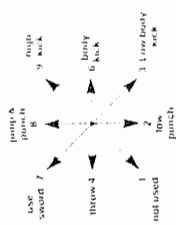
Wichtig: Bei einigen Versionen dieses Spiels können Sie die Tastaturbelegung selbst definieren. Dies wird dann dem Bildschirm angezeigt. Beachten Sie bitte, daß dabei die Tasten 1-5 nicht von Ihnen neu belegt werden dürfen, sie bereits für spezielle Funktionen vorgesehen sind.

AMIGA	BITTE LESEN SIE DIE ANWEISUNGEN AUF DEM ETIKETT DER DISKETTE									
ATARI XLXE	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
MSX 84	0	A	0	P	LEERTASTE	JA	LEERTASTE	STOP	FEUERKNOPF	SELE
BBC B+ MASTER	:	/	Z	X	RETURN	JA	RETURN	SHIFT & G	LEERTASTE	S O
SCHNEIDER POW	0	A	0	P	LEERTASTE	CASCADE	SPECTRAVIDEOS	SHIFT & STOP	FEUERKNOPF	—
SCHNEIDER CPC	0	A	0	P	LEERTASTE	JA	—	SHIFT & ESC	FEUERKNOPF	—
CBM 64 128 C-16	—	—	—	—	—	—	—	—	FEUERKNOPF	—
SPECTRUM 64 128	0	A	0	P	—	—	—	—	FEUERKNOPF	2

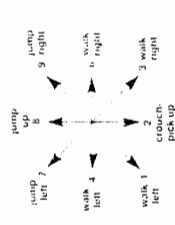
**Walking left with fire**



**Walking right with fire**



**Normal use/no fire**



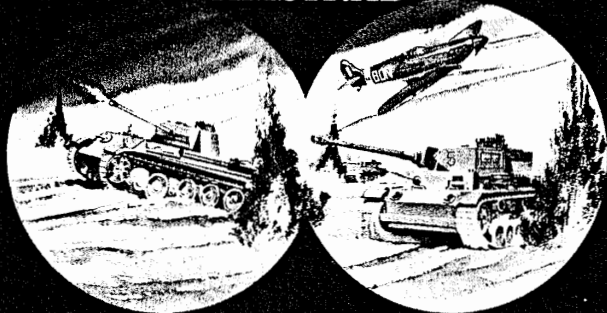
**Fire alone – Punch**

A CUNNING FOE WHO KNOWS NO FEAR



# DESERT FOX

AMSTRAD



Intercept enemy radio messages,  
plan your tactics to combat  
their manoeuvres.



# DESERT FOX

**HOW TO WIN:** Save All Depots

**HOW TO LOSE:** Damage Gauge is full.

**MAP**

A Depot falls to the enemy.

**Objective:** To save Allies' depots before they are overrun by Rommel's forces.

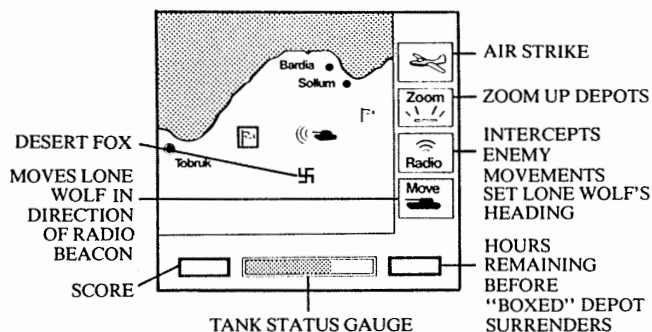
*How to save your depots:*

- Zoom.** Select Zoom icon and press fire button. When it turns from red to green, move joystick. This will move black box on map from depot to depot.

Allies' depots indicated by grey flags:  
Saved depots turn blue.  
Lost depots turn red.

With Zoom icon green, press fire button. Depot status will zoom up to reveal number of tanks (red=enemy, blue=Allies), fuel (oil drums) and supplies (tents). These supplies/fuel will be used by Lone Wolf to repair and refuel his tank (decrease damage gauge).

Number in lower right hand corner equals hours remaining before depot will fall to the enemy.



## TIGER TANK

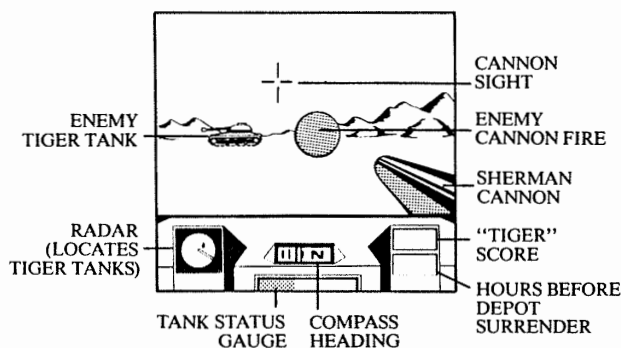
**Objective:** To destroy enemy Tiger tanks enroute to depot.

**Joystick:** Push left/right to line up enemy tanks. You can 'steer' cannon fire into enemy tanks.

Radar pinpoints location of Tiger tanks - push left or right to get enemy tank in front of you in order to squeeze off shots.

Lone Wolf must destroy five tanks in order to score 5000 points and advance to the next challenge.

The warning sound indicates the enemy tank has fired at the Lone Wolf.



**Strategy Tips:** Lone Wolf can shoot out enemy shots before they reach his Sherman. When enemy fires, quickly turn left or right to avoid his shot, then turn back and fire at Tiger. There is a firing delay as Lone Wolf's cannon reloads.

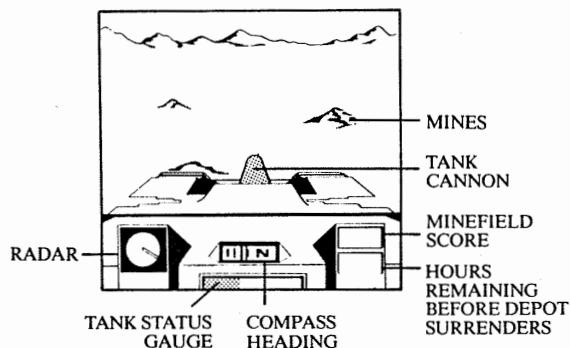
## MINEFIELD

**Objective:** To successfully steer through a lethal minefield in as short a time as possible while sustaining minimum damage.

**Joystick:** Push left and right to get 'slalom' action between and over mines. Push forward to speed up when tank gets bogged down in sand. Pull back on joystick to slow down. Press firebutton to blow up mines directly in front of cannon.

**N.B.** Lone Wolf must CENTRE the compass heading. If Lone Wolf goes off course he risks damage from mines but more importantly, valuable time is wasted.

Lone wolf scores 4000 points for successfully crossing a minefield.



On hitting a mine, the Lone Wolf's tank will become stuck in the sand, and time speeds up to indicate time spent digging the tank out. To avoid wasting time in the minefield, get moving as soon as you see your tank treads getting covered in sand!!!

**Strategy Tip:** Whenever Lone Wolf has sustained high damage levels, find a minefield and carefully shoot out several mines. This will decrease Lone Wolf's damage reading.

## AMBUSH

**Objective:** To get through the canyon ambush with as little damage as possible.

**Joystick:** Push in any direction to line up sights on enemy mortar. Hold firebutton down to spray machine gun fire at mortar.

**2 Radio.** Lone Wolf's heading is determined by selecting Radio Icon. When icon turns green, push joystick right or left to move radio beacon. Press fire button again to activate Lone Wolf's secret Enigma decoder. This special radio device intercepts Rommel's orders. The first word player sees indicates the type of enemy force, ie Stukas, Minefields, etc., directly ahead. Subsequent words indicate outlying enemy positions.

Through careful selection of the radio beacon heading, Lone Wolf can thread his way through enemy forces to rescue his besieged depots.

**Strategy Tip:** Look for crosses at start of message. This indicates no enemy forces in the immediate area. Avoid confrontation whenever possible and head for open spaces.

(N.B. The shortest distance between two points is not always a straight line).

**3 Air Strike.** When a depot is in danger of being wiped out (their status should be checked throughout the game) and Lone Wolf is too far away for a rescue mission, call in a Spitfire airstrike to buy time. Highlight the Air Strike icon in green (again using firebutton). When arrow appears at a depot, move joystick until the correct depot has been selected. Press firebutton and Air Strike will begin. If player chooses not to send in an Air Strike, simply cycle arrow through all depots and Air Strike icon will automatically turn red again.

**Note:** It takes time for your Air Strike to reach its destination. Lone Wolf has only one Air Strike per game.

**4 Swastika.** Indicates location of Rommel who pursues Lone Wolf around the map. Once the Desert Fox is within range, it's a duel to the death between Lone Wolf and Desert Fox. It takes eight hits to make Rommel surrender. Should you be so lucky as to do this, 8000 points will be awarded and one depot will be saved.

**5 Score.** Accumulated score to date.

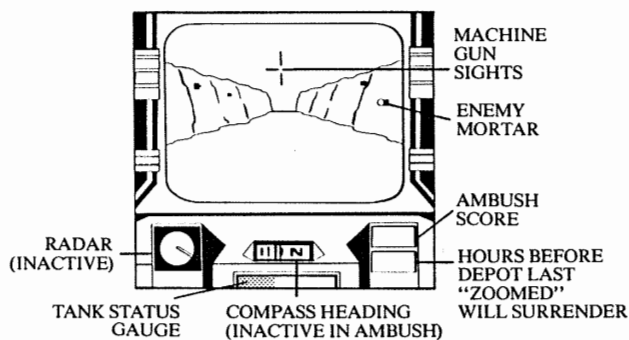
**6 Tank Status Gauge.** Indicates total accumulated damage to Lone Wolf's Turbo Sherman. When gauge flashes orange, Lone Wolf is in serious trouble.

**Strategy tip:** To reduce damage, get to minefield and blow up mines. Save convoys to increase depot supplies.

**Warning:** Avoid the Desert Fox unless damage is low.

**7 Surrender Time.** Indicates hours remaining before depot that has last been zoomed.

**Strategy Tips:** Keep firing at centre screen area, near end of canyon. Once a mortar has moved past that area it's not worth 'leading' them for a last shot.



Also, avoid Enemy Ambush at night. Mortar are very difficult to spot.

## STUKA

**Objective:** To shoot down enemy Stuka divebombers before they destroy Lone Wolf.

**Joystick:** Push up = Cannon sights up.  
Push down = Cannon sights down.  
Left/right = Left/right.

Radar locates Stukas similar to function of radar scope in Tiger sequence. The Lone Wolf takes damage whenever the Stuka planes fire upon him (machine gun sound).

Lone Wolf must score 5000 points (five Stukas) in order to complete this section.

**N.B.** Cannon takes TIME to reload so be selective on shots. 'Lead' the Stukas with cannon sight and blast them before they have an opportunity to cause damage. Like the tiger sequence, Lone Wolf can 'turn' his shots into enemy targets.

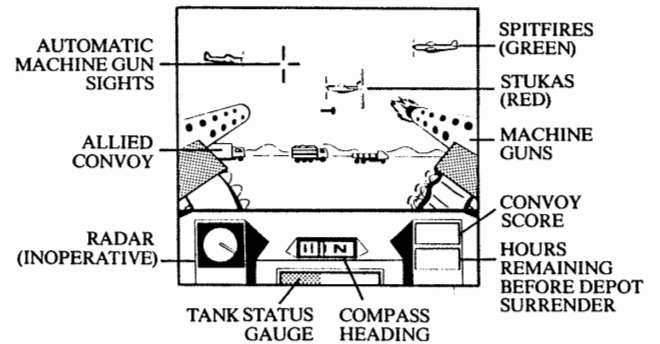
## CONVOY

**Objective:** To protect Allied convoy by shooting down enemy Stukas.

**Joystick:** Left/Right to fire machine guns. Firebutton inactive.

Sights line up aircraft automatically.

Score 100 points for blasting each Stuka (Red). Be careful! Enemy aircraft are being hotly pursued by Allied Spitfires (Green) and for each Spit' accidentally shot down, player loses 300 points.

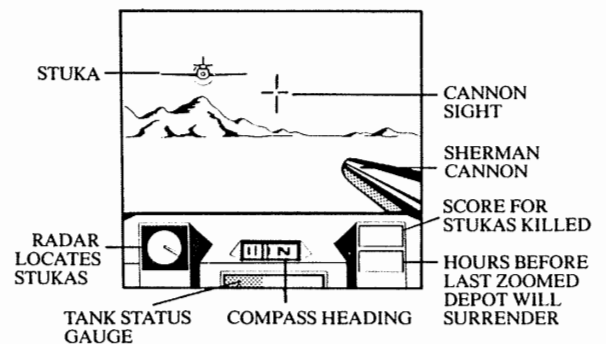


The convoy will be saved if player's convoy score is high enough. Required scores are:

- 5000 Challenger
- 5200 Crusader
- 5400 Strategy
- 5600 Master
- 5800 Grandmaster

When a convoy is saved, the currently selected depot is given a tank, one supply tent and one fuel barrel. This buys the depot more time against the enemy and the added supplies will reduce the player's damage when that depot is saved.

**Strategy Tip:** After Stuka has strafed Lone Wolf, swing turret around and squeeze off cannon shots at Stuka flying away - they're more vulnerable then.



**N.B.** Each campaign lasts at least 24 hours, which means there are day, dusk, night and dawn sequences. Rommel's forces are difficult to locate during night and dusk sequences (especially Stuka and Minefield) so avoid those situations.

Loading Instructions = Run \*Fox

Keyboard Control S = Pause W = Return from challenge

C = Right X = Left SPACE = Fire

J = Up N = Down



## **DIAMOND MINE II**

Having made it rich from the your last DIAMOND MINE You have invested all your wealth into opening an even bigger mine. Your task is to collect all the DIAMONDS lying in the mine. To help you keep the winch motor going you have a robotic assistant called DIAMO. He keeps the motor going until he runs out of energy or until all the DIAMONDS have been collected on that level.

To collect the DIAMONDS you must direct the vacuum pipe through the mine shafts using the control keys. Each one collected is sucked up to the top into storage, to complete the level you must collect all of the DIAMONDS.

This all sounds too easy you may think but keeping an EYE on the situation are the mine's inhabitants. If they touch your pipe a life is lost, you can attack them from the sides with your pipe, they will then be sucked up, but in time they will re-appear so watch out!

If you go back on yourself or you try to cross your pipe a life is lost. To retract your pipe press RETURN. The pipe retracts for as long as you press the RETURN key or until it reaches the top.

Each level gets harder to complete and after level 10 the screens then go "invisible" making the task that much harder. GOOD LUCK!

### **CONTROL KEYS**

□	=	UP
Z	=	LEFT
\	=	DOWN
X	=	RIGHT

RETURN - RETRACT PIPE

*THIS GAME HAS JOYSTICK OPTION*

```

*
*   DDD   III   SSS   CCC   000   V   V EEEE RRRR   Y   Y
*   D  D   I  S   S   C   C  O   O V   V E   R  R   Y   Y   +
*   D  D   I  S   C   C   O   O V   V E   R  R   Y   Y   +
*   D    D  I    S   C   C   O   O V   V EEE  RRRR   Y   ++++++
*   D  D   I    S   C   C   O   O V   V E   R  R   Y   +
*   D  D   I  S   S   C   C  O   O V  V  E   R  R   Y   +
*   DDD   III   SSS   CCC   000   V   EEEE R  R   YYY
*
*
*   (C) 1986 SIREN SOFTWARE / VERTRIEB: PR8-SOFT
*

```

```

*****
DISCOVERY PLUS IST EIN IDEALES WERKZEUG, UM KASSETTENSOFTWARE FUER
DEN SCHNEIDER CPC 464/664/6128 AUF DISKETTE ZU UEBERTRAGEN. DAS PAKET
BESTEHT AUS 4 PROGRAMMEN, MIT DENEN SIE BEI RICHTIGER ANWENDUNG DEN
GROSSTEIL IHRER KASSETTENSOFTWARE AUF DISKETTE UEBERTRAGEN KOENNEN.
DREI DER VIER PROGRAMME ARBEITEN AUTOMATISCH UND ERMOEGLICHEN DEN
PROGRAMMTRANSFER OHNE JEDE ABAENDERUNG VON IHNEN. AUCH DAS VIERTE
PROGRAMM (DISCOVER.BAS) KANN AUTOMATISCH TRANSFERIEREN, UM ES JEDOCH
OPTIMAL NUTZEN ZU KOENNEN, SOLLTEN SIE ZUMINDEST ETWAS BASIC-
PROGRAMMIERKENNTNISSE BESITZEN. MIT HILFE VON DISCUS (DISCOVERY USER
SERVICE) WERDEN SIE ABER AUCH HIER KEINE SCHWIERIGKEITEN HABEN.
ALLGEMEINE ANMERKUNGEN: DISCOVERY PLUS LAEUFT AUF JEDEM CPC
464/664/6128. BITTE ENTFERNEN SIE ALLE PERIPHERIEGERAETE (BESONDERS
ROM- UND SEICHERERWEITERUNGEN (WICHTIG FUER TD U. TD1) BIS AUF
DISKETTEN-INTERFACE, ZWEITLAUFWERK, DRUCKER UND JOYSTICK. WENN SIE
EINEN 664 ODER 6128 BENUTZEN, IST ES WICHTIG, DASS DAS KABEL FUER
DIE STEUERUNG DES KASSETTENRECORDERS (DATACORDER) ANGESCHLOSSEN IST
UND FUNKTIONIERT. WENN SIE KEINEN VOM CPC STEUERBAREN RECORDER
BESITZEN, SO STOPPEN SIE DEN KASSETTENRECORDER, WENN SIE DAS
STEUERRELAIS DES CPC KLICKEN HOEREN UND DREHEN DIE KASSETTE EINE
UMDREHUNG ZURUECK. WENN DAS RELAIS WIEDER KLICKT, DRUECKEN SIE WIEDER
DIE PLAY-TASTE (-1.KLICK - PLAY DRUECKEN - 2.KLICK STOP UND
ZURUECKDREHEN - 3.KLICK - PLAY-TASTE USW.)

```

```

*****
ACHTUNG: WIR WARNEN AUSDRUECKLICH VOR MISSBRAUCH DIESES PROGRAMMPAKE-
TES (COPYRIGHT-VERLETZUNG). SIREN-SOFTWARE UND PR8-SOFT SIND STRIKT
GEGEN JEDE ART VON SOFTWAREDIEBSTAHL UND LEHNEN JEDE VERANTWORTUNG
FUER DIE ART DER ANWENDUNG DIESES PROGRAMMPAKETES AB.
BITTE BEDENKEN SIE, DASS DIE ENTWICKLUNG VON GUTER SOFTWARE SEHR
VIEL ZEIT UND GELD ERFORDERT. WENN DIESER AUFWAND VON DEN
SOFTWAREHAESERN AUFGRUND DER ILLEGALEN MACHENSCHAFTEN VON
RAUBKOPIERERN NICHT WIEDER EINGEBRACHT WERDEN KANN, LEIDET DARUNTER
ZWANGSLAEUFIG DIE QUALITAET ZUKUENFTIGER SOFTWARE.
VERKAUF, VERLEIH UND WEITERGABE VON SOFTWARE (DISCOVERY EINGE-
SCHLOSSEN) IST STRAFBAR.
*****

```

WICHTIG: BITTE LESEN SIE DAS KAPITEL 'INSTALLATION', BEVOR SIE DISCOVERY PLUS BENUTZEN. SIE KOENNTEN SONST TEILE DES PROGRAMMPAKETES LOESCHEN UND ZERSTOEREN.

DISCOVERY (DISCOVER.BAS):

DIESES PROGRAMM ENTSPRICHT DEM ALTEN DISCOVERY. MIT DISCOVERY KOENNEN AUCH WEITERHIN DIE PROBLEMFALLE MIT HILFE VON DISCUS (DISCOVERY USER SERVICE) AUF DISKETTE GEBRACHT WERDEN. MIT DISCOVERY KOENNEN SIE VON DEN ENTSPRECHENDEN PROGRAMMEN EINE 1:1 KOPIE AUF DISKETTE ERSTELLEN. DISCOVERY ENTFERNT DEN LISTSCHUTZ VON BASIC-PROGRAMMEN. AUF DIESE WEISE KOENNEN SEHR LEICHT AENDERUNGEN AM PROGRAMM VORGENOMMEN WERDEN. RESETIEREN SIE IHREN CPC UND STARTEN DISCOVERY AUF SEITE 2 DER DISKETTE MIT - RUN"DISCOVER . ES ERSCHEINT FOLGENDES AUSWAHLMENUE:

1. TAPE TO DISC TRANSFER
2. FULL CATALOGUE
3. CATALOGUE
4. CPM

DISKETTE MIT MINDESTENS 52K FREIEM SPEICHERPLATZ EIN.  
LEGEN SIE DIE PROGRAMMKASSETTE IN DEN KASSETTENRECORDER UND DRUECKEN  
DIE PLAY-TASTE. TIPPEN SIE DEN NAMEN EIN, DEN DAS PROGRAMM HABEN  
SOLL, WENN ES AUF DISKETTE UEBERTRAGEN WORDEN IST UND DRUECKEN DIE  
<CENTER> BZW. <RETURN>-TASTE.  
DER RECORDER SOLLTE JETZT STARTEN. DAS PROGRAMM LAEDT JETZT GANZ  
NORMAL.

WENN DAS GESAMTE PROGRAMM IM SPEICHER IST, KANN DER BILDSCHIRM ETWAS  
DURCHEINANDER GERATEN UND DAS DISKETTENLAUFWERK STARTET. WENN DAS  
PROGRAMM AUF DISKETTE GESPEICHERT IST, STARTET ES GANZ NORMAL. UM DAS  
PROGRAMM VON DISKETTE ZU STARTEN, TIPPEN SIE - RUN" - GEFOLGT VON DEM  
NAMEN, DEN SIE BEIM START VON SPLTRANS EINGEGEBEN HABEN. DIE  
PROGRAMMTEILE AUF DISKETTE DUERFEN NICHT UMBENANNT WERDEN.  
BEACHTEN SIE: WENN DIE KOPIERROUTINEN VON SPLTRANS VON DEM ZU  
KOPIERENDEN PROGRAMM UEBERSCHRIEBEN WERDEN, SO KANN DIESES PROGRAMM AUS  
VERSTAENDLICHEN GRUENDEN NICHT OHNE WEITERES TRANSFERIERT WERDEN, DA JA  
DIE KOPIERROUTINEN NUN NICHT MEHR VORHANDEN SIND.

IN ZUKUNFT KOENNEN SIE DAS PROGRAMM AUCH DIREKT VON SEITE 2 MIT  
RUN"SPLTRANS STARTEN.

=====

DIESES PROGRAMM ERMOEGLICHT IHNEN DEN TRANSFER NORMALER ,BESTIMMTER  
HEADERLOSER UND VERSCHIEDENER ANDERS GESCHUETZTER PROGRAMME AUF DISKETTE.  
PROGRAMME, DIE UNTER 'TD' TRANSFERIERT WURDEN, KOENNEN NUR UNTER 'TD'  
GESTARTET WERDEN (SIEHE INSTALLATION).

WENN TD GELADEN IST, ERSCHEINT EIN MENUE. DIE EINZELNEN OPTIONEN  
ERKLAEREN SICH SELBST. (DIRECTORY) FUER DAS LADEN - ERASE LAST (LETZTES  
PROGRAMM LOESCHEN) - ERASE ALL (ALLES LOESCHEN) - SAVE (TRANSFER) -  
LOAD (STARTEN)

TRANSFER EINES PROGRAMMES AUF DISKETTE

-----

WAEHLEN SIE DIE SAVE-OPTION AUS DEM MENUE. WENN DER SAVER GELADEN IST,  
SAGT IHNEN DAS PROGRAMM, MIT WELCHER STARTNUMMER DAS PROGRAMM VERSEHEN  
WIRD. SARTEN SIE JETZT DIE KASSETTE. DAS PROGRAMM WIRD TRANSFERIERT. AM  
ENDE DER KASSETTE DRUECKEN SIE DIE 'ESC'-TASTE UM DEN SAVER ZU VERLASSEN.

STARTEN EINES PROGRAMMES VON DISKETTE

-----

WAEHLEN SIE DIE LOAD-OPTION AUS DEM START-MENUE. WAEHLEN SIE DIE  
NUMMER DES PROGRAMMES, DAS SIE STARTEN WOLLEN. SIE WERDEN JETZT GEFRAGT,  
OB SIE MIT 'LOAD TYPE 1' ODER 'TYPE 2' STARTEN WOLLEN. DIE VERSCHIEDENEN  
LOAD-TYPEN BEZIEHEN SICH AUF VERSCHIEDENE KOPIERSCHUTZARTEN. DIE MEISTEN  
PROGRAMME STARTEN MIT 'TYPE 1'. WENN DIES NICHT FUNKTIONIERT, VERSUCHEN  
SIE ES MIT 'TYPE 2'. WENN DAS PROGRAMM LAEDT, GERAET DER BILDSCHIRM ETWAS  
DURCHEINANDER. DIES IST JEDOCH UNBEDENKLICH UND GEHOERT ZUM LADEVORGANG.  
ES KANN UNTER UMSTAENDEN EINIGE SEKUNDEN DAUERN, BIS DAS PROGRAMM  
VOLLSTAENDIG GELADEN IST.

=====

TD.BAS)

=====

DIESES PROGRAMM ERMOEGLICHT IHNEN DEN TRANSFER NORMAL

TAPE DISC 1 (PROGRAMM TD1.BAS)

=====

TD1 TRANSFERIERT SOFTWARE AUF TASTENDRUCK (TASTE <CONTROL> BZW. <CTRL>  
BEIM 464). TD1 VERSUCHT, DEN GESAMTEN PROGRAMMSPEICHER AUF DISKETTE ZU  
KOPIEREN. WIE BEI TD MUSS AUCH HIER TD1 AUF EINER EIGENEN DISKETTE  
INSTALLIERT WERDEN VON WO AUS DANN DIE PROGRAMME AUCH GESTARTET WERDEN  
(SIEHE INSTALLATION).

TRANSFER AUF DISKETTE

-----

STARTEN SIE TD1 UND WAEHLEN OPTION 2. GEBEN SIE EINEN NAMEN FUER DAS  
PROGRAMM EIN, DAS SIE TRANSFERIEREN WOLLEN.

BASIC-PROGRAMM IST, IN DEM LOAD-BEFEHLE FUER DIE NACHZULADENDEN PROGRAMMTEILE VORKOMMEN, SO VERSUCHT DISCOVERY IM "AUTOMATIC MODE" IN DIESE BEFEHLE GUELTIGE FILENAMEN FUER DIE FOLGENDEN PROGRAMME EINZUSETZEN UNTER DEM DIESE DANN AUCH AUF DISKETTE UEBERTRAGEN WERDEN. IN MANCHEN FAELLEN, SOWIE IM "MANUAL MODE", MUESSEN SIE DIE GUELTIGEN FILENAMEN SELBST EINSETZEN.

HIERZU EIN BEISPIEL: SIE HABEN EIN PROGRAMM MIT DEM NAMEN "DAS HYPERSPIEL". WIRD ES GELADEN, ERZEUGT ES DAS TITELBILD "DAS HYPERSPIEL WIRD GELADEN", UM DANN DAS EIGENTLICHE HAUPTPROGRAMM NACHZULADEN. DAS HAUPTPROGRAMM HAT AUF KASSETTE DEN NAMEN "DAS HYPERSPIEL". SIE AENDERN DEN NAMEN IN "DASHYPER" (NUR 8 BUCHSTABEN!). NACHDEM ALLE FILES AUF DISKETTE SIND, MUESSEN SIE NOCH EINMAL DAS BASIC-LADER-PROGRAMM LADEN UND DEN ENTSPRECHENDEN LOAD-BEFEHL MIT DEM NEUEN NAMEN ERGAENZEN BZW. ENTSPRECHEND ABAENDERN. Z.B.

AUS 100 LOAD"DAS HYPERSPIEL" ODER 100 RUN"DAS HYPERSPIEL"

ODER 100 LOAD"DASHYPER" ODER 100 RUN"DASHYPER"  
NACHDEM SIE DAS BASIC-LADER-PROGRAMM GELADEN HABEN BZW. 100 RUN"DASHYPER"

JETZT SICHERN SIE DAS FILE NOCH EINMAL AUF DISKETTE.

IM "AUTOMATIC MODE" UEBERNIMMT DISCOVERY DAS UMBENENNEN (NICHT IMMER), WOBEI ALLE FILES DEN GLEICHEN NAMEN AUS MAX. 7 BUCHSTABEN ERHALTEN, ZUR UNTERSCHIEDUNG WERDEN DIE EINZELNEN FILES VON 0 AN AUFSTIEGEND DURCHNUMMERT.

MENN SIE IM 'MANUAL'-MODE BINAERDATEIEN KOPIEREN UND DIESE NICHT UMBENENNEN, KANN ES VORKOMMEN, DASS DISCOVERY BEI FILENAMEN, DIE KUERZER ALS 8 BUCHSTABEN SIND, DIE FILEKENNUNG 'BIN' DIREKT AN DEN FILENAMEN ANHAENGT, SODASS Z.B. DATEIEN MIT DEM NAMEN FILEBIN.BIN OD. FILESBI.BIN ENTSTEHEN. DIESE FILES MUESSEN SIE IN FILE.BIN BZW. FILES.BIN UMBENENNEN.

#### SPEICHERPROBLEME

MIT ANSCHLUSS EINES DISKETTENLAUFWERKES AN DEN CPC WIRD (464) ODER IST (664,6128) DIE SPEICHEROBERGRENZE (HIMEM) UM 1284 BYTES HERUNTERGESETZT. DIES IST INSOERN PROBLEMATISCH, DA ES PROGRAMME GIBT, DIE GERADE DIESEN SPEICHERBEREICH BENUTZEN. HIER HILFT DISCOVERY MIT EINEM KURZEN MC-PROGRAMM (RELOCATOR), DAS AN DEN ANFANG DES PROGRAMMS GEHAENGT WIRD UND DIESES ENTSPRECHEND WEIT IM SPEICHER VERSCHIEBT. OB DIESE ROUTINE AN DAS PROGRAMM ANGEHAENGT WURDE, WIRD IHNEN WAEHREND DES PROGRAMMTRANSFERS MITGETEILT, DESWEITEREN ERFAHREN SIE DIE NEUEN START- UND EXECUTE-ADRESSEN.

SOLCH EIN PROGRAMM WIRD JETZT BEIM LADEN VON DISKETTE AN DIE NEUE STARTADRESSE GELADEN. WENN DAS ORIGINAL-PROGRAMM EINE EXECUTE-ADRESSE HATTE, SO KANN DAS PROGRAMM GANZ NORMAL GESTARTET WERDEN.

WENN DAS ORIGINAL KEINE EXECUTE-ADRESSE HATTE, SO KOENNEN SIE NACH DEM LADEN DAS PROGRAMM MITTELS CALL-BEFEHL UND DER NEUEN START-ADRESSE AUFRUFEN. DADURCH WIRD DAS PROGRAMM AN SEINE ORIGINALPOSITION ZURUECKVERSCHOBEN. NATUERLICH WERDEN DIE DISKETTENROUTINEN BIS ZUM NAECHSTEN RESET IN DEN ALLERMEISTEN FAELLEN JETZT NICHT MEHR FUNKTIONIEREN. WENN Z.B. IN EINEM BASICPROGRAMM FOLGENDE ZEILE AUFTRITT, - 40 LOAD"GAME" - UND SIE WISSEN, DAS DER PROGRAMMTEIL 'GAME' MIT DER RELOCATOR-ROUTINE VERSEHEN WURDE UND DIE NEUE START-ADRESSE 32768 BEKOMMEN HAT, SO MUESSEN SIE DIE ZEILE WIE FOLGT ABAENDERN:

40 LOAD"GAME":CALL 32768

VERGESSEN SIE NICHT, DAS GEAENDERTE PROGRAMM NOCHMALS AUF DISKETTE ZU SICHERN.

SIE KOENNEN DISCOVER.BAS IN ZUKUNFT DIREKT VON SEITE 2 STARTEN, INDEM SIE RUN"DISCOVER GEFOLGT VON <RETURN> OD. <ENTER> EINGEBEN.

#### SPLOCK TRANS (SPLTRANS.BAS)

DIESES PROGRAMM ERMOEGLICHT DEN TRANSFER DER MEISTEN PROGRAMME, DIE MIT DEM 'SPEEDLOCK'-SYSTEM GESCHUETZT SIND. DIESE ART VON PROGRAMMEN IST SEHR LEICHT VON ANDEREN ZU UNTERSCHIEDEN. WENN EIN SPEEDLOCK-GESCHUETZTES PROGRAMM VON KASSETTE GELADEN WIRD, ERSCHEINT MEISTENS FOLGENDE MELDUNG: - LOADING: PLEASE WAIT - , WOBEI AUF DEM RAND EIN ZWEI ODER MEHRFARBIGES STREIFENMUSTER FLIMMERT.

STARTEN SIE SPLOCK TRANS, INDEM SIE - RUN"SPLTRANS - EINTIPPEN. WENN DAS PROGRAMM GELADEN IST, ERHALTEN SIE WEITERE ANWEISUNGEN.

## OPTION 1 - TAPE TO DISC TRANSFER

---

WENN SIE DIESE OPTION WAEHLLEN, WERDEN SIE GEFRAGT, OB IHRE PROGRAMME AUTOMATISCH TRANSFERIERT WERDEN SOLLEN, WOBEI DISCOVERY IHNEN SAEMTLICHE ARBEIT ABNIMMT, ODER OB SIE VOLLE KONTROLLE UEBER DEN BACKUPVORGANG HABEN WOLLEN ("MANUAL MODE").

IM "MANUAL MODE" HABEN SIE DIE MOEGELICHKEIT, PROGRAMMNAMEN SELBST EINZUSETZEN BZW. ZU AENDERN (RENAME) ODER, FALLS NOTWENDIG, EINEN SOG. 'RELOCATOR' VOR IHR PROGRAMM ZU STELLEN. DIESES 14 BYTE LANGE PROGRAMM IST FUER DIE PROGRAMME GEDACHT, DIE DIE SPEICHERBEREICHE FUER DIE DISKETTENVERWALTUNG UEBERSCHREIBEN UND DESHALB ENTSPRECHEND WEIT NACH UNTEN VERSCHOBEN WERDEN MUESSEN.

IM "AUTOMATIC MODE" MACHT DISCOVERY EINEN GUELTIGEN DISKETTEN-FILE-NAMEN AUS DEM NAMEN DES PROGRAMMES AUF BAND UND UEBERNIMMT AUCH SELBSTAENDIG DIE RELOCATOR-ROUTINE.

UM DEN PROGRAMMTRANSFER ZU STARTEN, DRUECKEN SIE DIE PLAY-TASTE AM DATENRECORDER UND WAEHLLEN DEN MENUEPUNKT 1 AN. NACH DER WAHL VON 'AUTOMATIC/MANUAL' (AUTOMATICALLY Y/N) NENNT IHNEN DISCOVERY DANN DEN NAMEN UND WEITERE DATEN AUS DEM HEADER DES PROGRAMMES, DAS SIE GERADE VON BAND EINLESEN.

WENN DAS PROGRAMM MIT DEM RELOCATOR VERSEHEN WERDEN MUSSTE (AUTOMATIC), SO WIRD IHNEN DIE NEUE START- U. EXECUTE-ADRESSE GENANNT.

WENN SIE DIE DISKETTE MIT DEM PROGRAMM AUSGELEGT HABEN, DRUECKEN SIE DIE

DISC-TASTE, UM IN DAS HAUPT-MENUE ZURUECKZUKEHREN.

UM DISCOVERY ZU VERLASSEN DRUECKEN SIE 'CTRL(CONTROL)', 'SHIFT' UND 'ESC'

ACHTEN SIE BITTE DARAUF, DASS BASIC-PROGRAMME, DIE LAENGER ALS 16 K-BYTE SIND, IM MANUAL MODE TRANSFERIERT WERDEN.

## OPTION 2 - FULL CATALOGUE

---

WENN SIE DIESE OPTION WAEHLLEN, STELLEN SIE BITTE SICHER, DASS EINE DISKETTE IN IHRER DISKETTENSTATION A: EINGELEGT IST. DIESES UNTERPROGRAMM GIBT DEN GESAMTEN INHALT IHRER DISKETTE WIEDER INCLUSIVE ALLER WICHTIGEN PROGRAMMDATEN (LAENGE, STARTADRESSE, ETC.). WEITERHIN HABEN SIE DIE MOEGELICHKEIT, PROGRAMME ZU LOESCHEN (ERASE) ODER UMZUBENENNEN (RENAME), WOBEI DISCOVERY NACH WAHL DER ENTSPRECHENDEN FUNKTION NACH DEN ZU LOESCHENDEN BZW. ZU AENDERNDEN FILENAMEN FRAGT.

## OPTION 3 - CATALOGUE

---

MIT DIESER OPTION ERHALTEN SIE EIN GANZ NORMALES INHALTSVERZEICHNIS IHRER DISKETTE. AUCH HIER KOENNEN FILES GELOESCHT (ERASE) BZW. UMBENANNT WERDEN (RENAME).

## OPTION 4 - CPM

---

DIES ENTSPRICHT DEM BASIC-BEFEHL :CPM. STELLEN SIE SICHER, DASS JETZT EINE DISKETTE MIT CPM-SYSTEMSPUREN EINGELEGT IST.

### WIE MACHE ICH MEINE PROGRAMME AUF DISKETTE LAUFFAEHIG ?

---

WIE SIE SICHERLICH WISSEN, IST ES NICHT IMMER GANZ EINFACH, PROGRAMME VON KASSETTE AUF DISKETTE ZU BRINGEN. DABE KOENNEN VIELERLEI PROBLEME AUFTRETEN.-

WENN DAS PROGRAMM, DAS SIE AUF DISKETTE UEBERTRAGEN HABEN, NICHT LAEUFT, WERDEN SIE SICH NOTGEDRONGEN ETWAS ALS "HACKER" BETAETIGEN MUESSEN. (SIEHE DISCUS U. DISCUS+)

FILENAMEN: FILENAMEN DUERFEN AUF KASSETTE 16 ZEICHEN LANG, AUF DISKETTE DAGEGEN NUR 8 ZEICHEN LANG. AUF KASSETTE KANN JEDES BELIEBIGE ZEICHEN VERWENDET WERDEN, AUF DISKETTE SIND BESTIMMT ZEICHEN IM FILENAMEN NICHT MOEGELICH (Z.B. \*,? ETC.).

WENN SIE DEN "AUTOMATIC MODE" WAEHLLEN, AENDERT DISCOVERY DIE FILE-NAMEN SELBSTAENDIG, WAEHREND SIE IM "MANUAL MODE" SELBST EINEN GUELTIGEN FILENAMEN EINSETZEN KOENNEN.

KOPIERROUTINE JETZT NICHT ZERSTOERT WURDE. WIRD DAS PROGRAMM AUF DRUCK DER CONTROL (CTRL)-TASTE AUF DISKETTE GESPEICHERT.

## STARTEN VON DISKETTE

WAELHEN SIE DIE LOAD-OPTION DES HAUPT-MENUES. GEBEN SIE DEN ENTSPRECHENDE PROGRAMMNAMEN EIN. DAS PROGRAMM LAEDT UND STARTET AN DEM PUNKT, AN DEM SIE ES GESPEICHERT HABEN.

DIE ANDEREN OPTIONEN DEN MENUES SIND: DIR (DIREKTORY) - SAVE (TRANSFER) - LOAD(LADEN) - FINISH (BEENDEN)

## INSTALLATION:

UM PROGRAMME MIT TD ODER TD1 ZU KOPIEREN, MUSS EINE EIGENE TD BZW. TD1 DISKETTE ANGELEGT WERDEN, VON DER DER TRANSFER UND SPAETER AUCH DAS PROGRAMM GESTARTET WIRD.

ZU DIESEM ZWECK KOPIEREN SIE DIE ENTSPRECHENDE SEITE VON IHRER ORIGINAL DISCOVERY PLUS DISKETTE (SEITE 1 TD SEITE 2 TD1) KOMPLETT AUF IHRE ZUKUENFTIGE TD BZW. TD1 DISKETTE. KOMPLETT KOPIEREN BEDEUTET IN DIESEM FALL, DASS SIE DIE DISKETTENSEITE UNTER CP/M MIT DISKCOPY ODER COPYDISK ODER MIT EINEM ANDEREN ENSPRECHENEN KOPIERPROGRAMM (MASTERDISC IMAGE) KOPIEREN, DAS DIE GESAMTE DISKETTE SPUR FUER SPUR KOPIERT. (WENN SIE FILECOPY ODER AEHNLICHES VERWENDEN, WERDEN NUR DIE IM DIRECTORY SICHTBAREN FILES KOPIERT, DER REST FEHLT DANN UND FUERHT ZU FEHLERMELDUNGEN).

WENN SIE DIE KOPIE ERSTELLT HABEN, STARTEN SIE AUF DER KOPIE DAS PROGRAMM "INSTALL". DIESES PROGRAMM PASST DEN REST DER DISKETTE AN IHREN CPC-TYP AN UND LOESCHT ALLE UNNOETIGEN FILES.

STARTEN SIE NIEMALS DAS INSTALL-PROGRAMM AUF IHRER ORIGINAL DISCOVERY PLUS DISKETTE, ES WUERDE EINEN TEIL IHRER WERTVOLLEN PROGRAMM-SAMMLUNG ZERSTOEREN.

ANM.: PROGRAMME, DIE MIT SPLTRANS ODER DISCOVERY TRANSFERIERT WERDEN, WERDEN UNABHAENGIG VOM KOPIERPROGRAMM GESTARTET, KOENNEN ALSO AUF NORMAL FORMATIERTEN DISKETTEN GESPEICHERT WERDEN.

NUN NOCH EINIGE LEIDIGE WORTE ZUM THEMA KOMPATIBILITAET:

LEIDER IST DAS PROGRAMM TD1 AUF SEITE 2 DER DISCOVERY PLUS DISKETTE AUFGRUND VON HARDWAREUNTERSCHIEDEN ZWISCHEN AMSTRAD UND SCHNEIDER UND OFFENBAR AUCH UNTERSCHIEDLICHER SERIEN INNERHALB DER CPC-REIHEN AUF EINIGEN CPC'S NICHT LAUFFAEHIG. SOLLTE DIES BEI IHNEN DER FALL SEIN, SO FOLGEN SIE DEN ANWEISUNGEN IM PROGRAMM (VOR DEN PROGRAMMNAMEN DAS /&/-ZEICHEN SETZEN ODER SIE NEHMEN AUF DER VON IHNEN ANGELEGTEN TD1 DISKETTE (KOPIE) FOLGENDE AENDERUNGEN VOR.

TIPPEN SIE DIREKT EIN:      LOAD"TD1.BAS" <RETURN> (<ENTER>)  
                                  EDIT 650

AENDERN SIE JETZT DIE ZEILE 650 FOLGENDERMASSEN UM

```
650 CLOSEIN::TAPE:MEMORY itop:POKE &A455,&00:POKE &A456,&00:CALL  
42000:RUN"!"
```

SPEICHERN SIE DAS PROGRAMM MIT      SAVE"TD1.BAS"  
WIEDER AB.

DIE NUN ERZEUGTE .BAK DATEI MUESSEN SIE JETZT LOESCHEN.  
Z.B. MIT    A#"TD1.BAK":IERA,@A# <RETURN> (<ENTER>)

(AUF DIESE WEISE ERHALTEN SIE AUF EINIGEN CPC'S SOGAR VERSCHIEDENE LAUFFCHIGE TD1 VERSIONEN).

=====

MIT DISCUS PLUS HABEN WIR DER PROGRAMMSAMMLUNG EINE LISTE VON 100 KOPIER-  
FAEHIGEN PROGRAMMEN BEIGELEGT. IN DER LETZTEN SPALTE SEHEN SIE, MIT WELCHE  
TEIL VON DISCOVERY PLUS DAS ENTSPRECHENDE PROGRAMM AUF DISKETTE TRANS-  
FERIERT WERDEN KANN. (Z.B. "TD LOAD TYPE 1" HEISST: TRANSFER MIT TD,  
START MIT TYPE1). DIE SAMMLUNG WIRD EVTL. ERGAENZT, BEACHTEN SIE UNSERE  
ANZEIGEN.

DISCUS DISCOVERY USER SERVICE

=====

UNTER DIESEM NAMEN HABEN WIR EINE SAMMLUNG FUER PROBLEMPROGRAMME  
MIT EINFACHEN UND AUCH SEHR AUFWENDIGEN TRANSFERLOESUNGEN ZUSAMMENGE-  
STELLT. DIE SAMMLUNG WIRD UNTER MITARBEIT DER DISCOVERY-USER STAENDIG  
ERWEITERT. UEBER NEUAUSGABEN WERDEN SIE IN UNSEREN ANZEIGEN INFORMIERT.  
GEGEN EINEN UNKOSTENBEITRAG VON 5.-- DM JE DISCUS (IN  
BRIEFMARKEN O.AE) UND EINEN ADRESSIERTEN FREIUMSCHLAG (JE GROESSER DER  
UMSCHLAG, UMSO WENIGER MUESSEN WIR DISCUS FALTEN) ERHALTEN SIE DISCUS  
PER POST ZUGESTELLT.

VIEL SPASS UND BACKUP-ERFOLG MIT DISCOVERY PLUS WUNSCHT IHNEN

IHR PR8-SOFT-TEAM

PR8-SOFT USERSERVICE

FUER WEITERE SPITZENPROGRAMME VON SIREN SOFTWARE UN ANDERE SUPERANGE-  
BOTE BEACHTEN SIE BITTE UNSERE ANZEIGEN IN DER FACHPRESSE.

=====

DM 464

ANLEITUNG FÜR : DISKETTENMANAGER D M 4 6 4

DELTACOM FREIER - HOMBERGS - SCHMUCKER GBR.  
Postfach 141266 4100 Duisburg 14  
Hotline von 17 bis 22 Uhr unter 02135 / 57633

BITTE DIESE ANLEITUNG ERST SORGFÄLLTIG DURCHLESEN !!

Wichtige Hinweise :

Wenn während des Programmablaufes ein Diskettenfehler auftritt, ist dieser immer mit " N " zu quittieren. Wenn Sie durch einen Diskettenfehler ins Menue 2 kommen, bitte immer " E " drücken !!

DM 4 6 4 bearbeitet nur Disketten im VORTEX-, SYSTEM- oder VENDORFORMAT. Bitte überprüfen Sie vor der Bearbeitung mit DM 4 6 4 ob die Diskette in einem dieser Formate formatiert ist !!

Besitzen Sie als Zweitlaufwerk ein anderes als das Erstlaufwerk, so selektieren Sie das Zweitlaufwerk bitte als Laufwerk B.

Wenn Sie nicht wissen was DIR, Directory, Extension, Userkennung und Attribute sind, dann sehen Sie bitte in Ihrem Diskettenhandbuch nach.

ACHTUNG !!!!!

Wechseln Sie die Diskette wirklich nur, wenn Sie Punkt 6 im Hauptmenue angewählt haben.

Zusatz zu Menue 2 :

Im Normalfall werden die Files von 0 bis zur maximalen Anzahl durchnummeriert. Sollte es vorkommen das eine Nummer fehlt ( z. B. 1 2 3 5 6 ), so handelt es sich um ein gelöscht File ( 4 ). Wenn Sie noch keinen SCHREIBZUGRIFF auf diese Diskette vorgenommen haben, ist es mit Punkt 3 im Menue 3 möglich, auf dieses File wieder normal zuzugreifen.

Dazu müssen Sie folgendermaßen vorgehen :  
Im Menue 2 das File anwählen ( z. B. 4 ), danach im Menue 3 Punkt 3 anwählen und als Userkennung 0 bis 15 eingeben.  
Es kann vorkommen das zwei oder mehr Files mit dem gleichen Namen und gleicher Extension im Menue 2 und 4 auftreten. Es handelt sich dabei um Files die beim Schneiderformat größer gleich 16 KByte oder beim Vortexformat größer gleich 64 KByte sind.  
Diese Files sind immer als ein ganzes zu behandeln. Das heißt alle diese Files sind i m m e r gleich zu behandeln.

EINLADEN VON D M 4 6 4 :

Das Programm wird mit run"dm464" oder RUN"DM464" eingeladen.



## HAUPTMENUE

- (1)= Laufwerk auswählen  
Hiermit wählen Sie zwischen Laufwerk A oder B aus.  
Besitzer eines Einzellaufwerkes müssen zum Bearbeiten die  
Diskette wechseln !  
=== Nur bei Besitz eines Doppellaufwerkes anwählen !! ===
- (2)= Diskette bearbeiten  
ACHTUNG !!  
Nach Auswahl dieses Punktes nicht die Diskette wechseln, da  
sonst die Daten der eingelegten Diskette verlorengehen !!  
Weitere Punkte siehe Menue 2.
- (3)= Normal DIR  
Es wird das normale Directory der Diskette angezeigt.
- (4)= **Total DIR**  
Zeigt alle Files. Auch solche mit dem SYS - Attribut.  
Es erfolgt die Abfrage, ob der Ausdruck auf dem Bildschirm  
oder dem Drucker erfolgen soll. Danach können Sie, bei Anwahl  
Drucker, noch den Namen der Diskette eingeben und dann wird  
das Total DIR auf dem Drucker ausgegeben. Wählen Sie Bildschirm  
so erfolgt die Ausgabe auf dem Bildschirm und zusätzlich  
werden gelöschte Files Invers dargestellt.
- (5)= Diskette löschen  
Bei diesem Punkt erfolgt JA / NEIN - Abfrage.
- (6)= Diskette wechseln  
Dieser Punkt muß immer dann angewählt werden, wenn eine neue  
Diskette bearbeitet werden soll.
- (7)= D M 4 6 4 Ende  
Bewirkt einen totalen RESET des Computers.

## MENUE 2

- Cursor rechts = weiter  
Es werden die nächsten 8 Files angezeigt ( bis zur  
maximalen Anzahl der Files auf der zu bearbeitenden  
Diskette ).
- Cursor links = zurück  
Die vorhergehenden 8 Files werden angezeigt.
- Copy = Anwahl eines Programmes zur Bearbeitung.  
Das Programm wird mittels der links in der Tabelle  
sehenden Nummer angewählt. Weitere Punkte hierzu  
siehe Menue 3.
- E = Ende der Bearbeitung  
Rückkehr ins Hauptmenue.

### MENUE 3

- (1)= File löschen  
Es erfolgt JA / NEIN - Abfrage.
- (2)= File umbenennen  
Hiermit können die Files der zu bearbeitenden Disketten umbenannt werden. Soll der Name oder die Extension beigehalten werden, so ist bei der entsprechenden Frage mit ENTER zu antworten.
- (3)= Userkennung ändern  
Mit diesen Punkt kann die Userkennung eines Files geändert werden. Sie läßt sich im Bereich von 0 - 15 ändern.
- (4)= Attribute setzen  
Hiermit können die Attribute eines Files gesetzt werden. Weitere Punkte hierzu siehe Menue 4.
- (5)= Rückkehr zu Menue 2
- (6)= Header lesen  
Mit dieser Funktion können folgende Daten eines Files gelesen werden :  
NAME, EXTENSION, FILETYP ( 0 = BASIC; 1 = PROTECT - BASIC;  
2 = MASCHINENPROGRAMM; 16 = ASCII - DATEI oder COM - FILE ),  
STARTADRESSE, LÄNGE und bei Filetyp 2 ( wenn vorhanden ), die  
EXECUTE - ADRESSE.

### MENUE 4

- (1) = R/W - ATTRIBUT setzen
- (2) = R/O - ATTRIBUT setzen
- (3) = DIR - ATTRIBUT setzen
- (4) = SYS - ATTRIBUT setzen

Viel Spass mit D M 4 6 4 wünscht Ihnen DELTACOM.

Für Fragen und Hinweise sind wir Ihnen dankbar.

Adresse siehe oben.

## SIREN SOFTWARE

### DISKON

THIS HIGHLY SOPHISTICATED PROGRAM HAS BEEN SPECIALLY WRITTEN TO ENABLE DISK USERS TO TRANSFER HEADERLESS PROGRAMS & PROGRAMS WITH MACHINE CODE LOADERS TO DISC. TO GET THE MOST FROM THIS PROGRAM IT IS ESSENTIAL TO HAVE SOME KNOWLEDGE OF THE AMSTRAD SYSTEM. KNOWLEDGE OF MACHINE CODE IS NOT NECESSARY.

TO GET PROGRAMS RUNNING FROM DISC USING DISKON IS A TWO STAGE PROCESS. THE FIRST PART IS TO GET THE ACTUAL PROGRAM ONTO DISC. THE SECOND PART IS TO RETRIEVE THE PROGRAM AND RUN IT. IT MAY NOT SURPRISE YOU THAT DISKON CONSISTS OF 2 MAIN PROGRAMS: PART 1 AND PART 2

#### PART 1.

TO LOAD TYPE.... RUN "PART1"ENTER] THIS PART OF DISKON ENABLES YOU TO TRANSFER THE PROGRAMS TO DISC. PART 1 GIVES THE USER A SET OF 4 KEY'S:

IAUTO  
ILOAD  
IPUT  
IRESTORE

THE IAUTO COMMAND IS USED WITH PROGRAMS THAT HAVE NO BASIC PROGRAM PARTS AT ALL. (I.E. THOSE THAT HAVE MACHINE CODE LOADERS). WHEN USING THIS COMMAND, THE CASSETTE MOTOR WILL START AND THE PROGRAM WILL START LOADING. WHEN THE LOADER HAS LOADED, YOU WILL BE GIVEN THE HEADER DETAILS. IF YOU NOW PRESS "S", THEN THE PROGRAM WILL BE COPIED TO DISC UNDER THE NAME "BACKUP". THE LOADER PROGRAM WILL NOW RUN AND WILL LOAD THE REST OF THE PROGRAM FROM TAPE AND WHEN LOADED WILL TRANSFER IT TO DISC. WHEN TRANSFERRED, THE HEADERLESS PART WILL BE GIVEN EITHER A 3 OR 5 LETTER CODED FILENAME. YOU MAY RENAME THE FILE NAMED "BACKUP", BUT UNDER NO CIRCUMSTANCES MUST YOU RENAME THE CODED FILE.

THE ILOAD COMMAND IS USED TO LOAD A BASIC PROGRAM AND REMOVE ITS PROTECTION, OR TO LOAD A BINARY PROGRAM INTO MEMORY REGARDLESS OF THE POSITION OF HIMEM. IF USING THIS COMMAND TO LOAD BASIC, YOU MUST SAVE IT TO DISC BEFORE YOU CAN ALTER IT ETC. ALTHOUGH THE PROGRAM CAN BE LISTED, IF RUN OR EDITED, IT WILL CRASH. YOU MUST RELOAD IT FROM DISC BEFORE RUNNING OR EDITING IT ETC. WHEN LOADED, PRESS "S" TO SAVE IT UNDER THE NAME "BACKUP". ALTHOUGH THE PROGRAM CAN BE LISTED, IT CANNOT BE SAVED.

THE IPUT COMMAND IS USED WHEN YOU HAVE A BASIC LOADER THAT POKES SOME DATA INTO MEMORY, WHICH IT THEN CALLS TO LOAD IN THE REST OF THE PROGRAM. THIS COMMAND SETS UP THE COMPUTER, SO THAT WHEN PROGRAMS ARE LOADED USING THIS METHOD, THEY ARE PUT ONTO DISC WHEN LOADED. LIKE THE AUTO COMMAND, THE PROGRAMS WILL BE SAVED USING A 3 OR 5 LETTER FILENAME WHICH MUST NOT BE CHANGED. TO USE, LOAD IN THE BASIC LOADER, TYPE IPUT AND THEN RUN THE PROGRAM BY TYPING "RUN"

THE IRESTORE COMMAND CANCELS THE PUT COMMAND.

WHEN USING THE IAUTO, ILOAD & IPUT COMMANDS, STRANGE LINES MIGHT APPEAR ON THE SCREEN. PLEASE IGNORE ANY SUCH LINES.

TO SUMMARISE....

IAUTO COMMAND IS USED TO TRANSFER PROGRAMS THAT HAVE NO BASIC PARTS.  
ILOAD COMMAND IS USED TO REMOVE PROTECTION FROM BASIC. IT IS ALSO USED TO LOAD BINARY FILED REGARDLESS OF THE POSITION OF HIMEM.  
IPUT COMMAND IS USED TO SET UP PROGRAMS THAT HAVE BASIC PARTS, SO THAT WHEN THEY LOAD HEADERLESS PARTS FROM TAPE THEY WILL BE PUT ONTO DISC.  
THE RESTORE COMMAND CANCELS THE PUT COMMAND.

#### PART 2.

TO LOAD TYPE.... RUN "PART2"  
THIS PART OF DISKON GIVES YOU 3 NEW KEY'S AND THEY ARE USED TO LOAD & RUN THE PROGRAMS FROM DISC. THE NEW COMMANDS ARE....

IRUN  
IGET  
IRESTORE

THE IRUN COMMAND IS USED TO LOAD AND RUN PROGRAMS THAT HAVE BEEN SAVED USING THE IAUTO COMMAND FROM PART 1. TO USE, ADDON THE PROGRAM NAME TO A STRING VARIABLE E.G. A\$="NAME", AND THEN TYPE IRUN;A\$. THE PROGRAM WILL NOW LOAD, RUN AND LOAD THE HEADERLESS PARTS FROM DISC.

THE IGET COMMAND IS THE PARALLEL COMMAND TO PART 1'S IPUT COMMAND. IGET IS USED WITH PROGRAMS THAT HAVE A BASIC PART THAT POKES DATA INTO MEMORY WHICH IT THEN CALLS TO LOAD IN THE REST OF THE PROGRAM. TO USE, LOAD THE LOADER PROGRAM FROM DISC, THEN TYPE IGET, THEN RUN THE PROGRAM USING "RUN". THE PROGRAM WILL THEN LOAD THE REST OF THE PROGRAM FROM DISC.

THE IRESTORE COMMAND CANCELS THE IGET COMMAND.

TO SUMMARISE.....  
IRUN COMMAND IS USED TO LOAD & RUN PROGRAMS SAVED WITH THE IAUTO COMMAND.  
IGET IS USED TO LOAD PROGRAMS SAVED WITH THE IPUT COMMAND.  
IRESTORE CANCELS THE IGET COMMAND.

#### HOME NOTES

PART 1 AND PART 2 CANNOT BOTH BE LOADED AT THE SAME TIME.

DISKON ROUTINES HAVE BEEN MADE AS COMPACT AS POSSIBLE HENCE THEY ARE NOT VERY USER FRIENDLY.

NEVER USE THE RUN "NAME" COMMAND WHILE DISKON IS RESIDENT IN MEMORY TO LOAD & RUN A PROGRAM FROM TAPE/DISC AS IT WILL NOT WORK NORMALLY AND MIGHT CRASH THE COMPUTER.

PROGRAMS THAT OVERWRITE THE DISC AREA OR THE DISKON AREA (WHICH IS DIRECTLY BELOW THE DISC AREA) WILL CRASH AND CANNOT BE TRANSFERRED.

PLEASE REMOVE ALL EXPANSION ROMS AND OTHER PERIPHERALS (EXCEPT DISC DRIVES, PRINTERS, JOYSTICKS) BEFORE USING DISKON.

WHEN USING THE IPUT AND THE IAUTO COMMANDS FROM PART 1, WHEN THE PROGRAMS HAVE BEEN TRANSFERRED, DISKON WILL TRY AND RUN THE PROGRAM. IF THE PROGRAM CRASHES, IT MAY STILL HAVE BEEN SUCCESSFULLY TRANSFERRED TO DISC.

#### TAPEHEAD AND DISCHEAD

YOU MAY HAVE NOTICED TWO OTHER PROGRAMS ON THE DISC: TAPEHEAD AND DISCHEAD.

TAPEHEAD IS A TAPE HEADER READER. RUN "TAPEHEAD" & FOLLOW THE PROMPTS TO READ & DISPLAY TAPE HEADER DETAILS.

DISCHEAD IS A DISC HEADER READER. RUN "DISCHEAD" & FOLLOW THE PROMPTS TO READ & DISPLAY DISC HEADER DETAILS.

#### EXAMPLES

##### KNIGHT LORE / ALIEN 9 BY ULTIMATE

THESE INSTRUCTIONS WILL WORK ON BOTH PROGRAMS. DO NOT PUT BOTH PROGRAMS ON THE SAME DISC. USE IAUTO (PART 1) TO TRANSFER THE PROGRAM TO DISC. RENAME "BACKUP" TO "KNIGHT" OR "ALIEN" AND USE A\*="KNIGHT";IRUN:QA\* OR A\*="ALIEN";IRUN:QA\* TO LOAD AND RUN THE GAME. (PART 2)

##### PSYCHEDELIA BY LLAMASOFT

USE ILOAD (PART 1) TO LOAD THE BASIC LOADER. PRESS "0" WHEN PROMPTED TO SAVE TO DISC. RENAME "BACKUP" TO "PSYCHED" & LOAD "PSYCHED". LOAD "PSYCHED" & USE IGET (PART 1) & THEN RUN THE BASIC LOADER. THE REST OF THE PROGRAM WILL BE LOADED AND SAVED TO DISC. TO LOAD & RUN, LOAD "PSYCHED" AND USE IGET (PART 1) & THEN RUN TO LOAD & RUN FROM DISC.

##### SCREEN DESIGNER BY AMSOFT

USE IAUTO (PART 1) TO TRANSFER BOTH PARTS. RENAME "BACKUP.BIN" TO "SCRD.BIN". USE A\*="SCRD.BIN";IRUN:QA\*(PART 2) TO LOAD & RUN THE PROGRAM FROM DISC.

##### CONFUZION BY INCENTIVE

USE ILOAD (PART 1) TO SAVE THE LOADER TO DISC. LOAD IT BACK FROM DISC & USE IPUT:RUN (PART 1) TO LOAD THE NEXT PART AND PUT IT ON DISC. THE PROGRAM WILL STOP WITH A BAD COMMAND. USE ILOAD TO LOAD THE FINAL PART AND SAVE TO DISC. RENAME "BACKUP.BAS" TO "CONFUZE.BAS" AND ERASE "BACKUP.BAS". TO LOAD & RUN: TYPE: SYMBOL AFTER 256:OPENOUT "1":MEMORY 12207: CLOSEOUT:LOAD "CONFUZE"ENTER: THEN TYPE: LOAD "BXAPA":RUN

##### GILLIGANS SOLD BY OCEAN SOFTWARE

USE IAUTO (PART 1) TO PUT THE GAME ONTO DISC. RENAME "BACKUP.BIN" TO "GILLIGAN.BIN". USE A\*="GILLIGAN";IRUN:QA\* (PART 2) TO LOAD & RUN.

##### QD QUASARS BY SOLAR SOFTWARE

USE ILOAD (PART 1) TO LOAD AND SAVE THE BASIC LOADER. RENAME "BACKUP.BAS" TO "QUASARS.BAS" LOAD "QUASARS" AND IPUT (PART 1) THEN RUN. THE PROGRAM WILL LOAD IN THE REST OF THE GAME AND TRANSFER IT TO DISC. TO RUN FROM DISC: LOAD "QUASARS" THEN IGET THEN RUN.

OTHER AMSTRAD PROGRAMS FROM BIREN SOFTWARE INCLUDE:-

DISCOVERY- AUTOMATIC TAPE TO DISC TRANSFER PROGRAM.

PRO SPRITE- THE COMPLETE AMSTRAD SPRITE SYSTEM X-BASIC- ADD THE POWER OF MACHINE CODE TO YOUR BASIC. ADD 88 NEW COMMANDS.

TAPE UTILITY- THE HIGH SPEED TAPE BACKUP UTILITY.

SEND A DAF FOR FURTHER DETAILS OF THESE AND OTHER NEW RELEASES.

BIREN SOFTWARE  
76 BRIDGE ST  
MANCHESTER  
M3 9JQ  
ENGLAND

12.0 Die Dienstleistungen

Unter diesem Neupunkt des Hauptmenues verstecken sich einige kleine Programmleinchen, die das Handeln der Editor des Editors und des Editors beinhalten. Die Bestimmung braucht nicht weiter erläutert zu werden. Die Farcodes entsprechen denen, die auch in BASIC verwendet werden. Da die Editor-Form zu verändern gehen Sie hier das ASCII - Zeichen ein, das ab sofort den Cursor repräsentieren soll. (ASCII - Zeichen ueber char(128)). Das Datum kann in der Form 00.00.00 eingeben.

Achtung, die Maximalzahl einer Liste betraegt etwa 250 Eintraege. Bei laengen Listen ist die GIBBAGE-Collection zu rechnen. Abwarten, es handelt sich nicht um einen Programmfehler. Drucken sollten Sie nur dann, wenn auch ein Drucker angeschlossen ist.

```

Hilfenummer 0
Schalttafel 23
Maerkmale 0
Cursor - Form 267
Datum 27.07.85
    
```

DISKSORT - STAR (C) 1985 STAR - DIVISION

Disketteverzeichnis vom 27.07.85

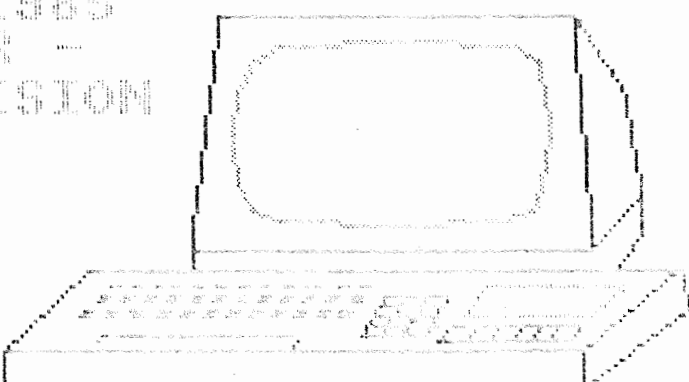
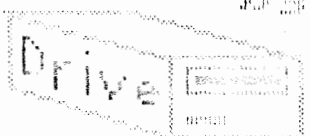
Nicht abgabe von Programmen  
Aus COPYRIGHT-Grunden  
ausdruecklich vorbehalten

- 1) DISKSORT.BAS SORT-DISK \*\*\*\* 12) SORT01.BAS SORT-DISK
- 2) ECHTLIST.LIB SORT-DISK \*\*\*\* 13) SORT23.BAS SORT-DISK
- 3) WICKEL.BAS SORT-DISK \*\*\*\* 14) SORTAL0. SORT-DISK
- 4) SORT-01. SORT-DISK \*\*\*\* 15) SORTAL1. SORT-DISK
- 5) SORT-02. SORT-DISK \*\*\*\* 16) SORTAL2. SORT-DISK
- 6) SORT-03. SORT-DISK \*\*\*\* 17) SORTAL3. SORT-DISK
- 7) SORT-05. SORT-DISK \*\*\*\* 18) SORTAL4. SORT-DISK
- 8) SORT-06. SORT-DISK \*\*\*\* 19) SORTAL5. SORT-DISK
- 9) SORT-07. SORT-DISK \*\*\*\* 20) SORTAL6. SORT-DISK
- 10) SORT-08. SORT-DISK \*\*\*\* 21) SORTAL7. SORT-DISK
- 11) SORT-9. SORT-DISK \*\*\*\* 22) SORTER. SORT-DISK
- 12) SORT01.BAS SORT-DISK \*\*\*\* 23) VORSPANN.BI SORT-DISK

DISKSORT - STAR

Komfortable DISKETTEN -  
VERWALTUNG fuer  
Schneider CPC + Floppy 5

COPYRIGHT (c) 1985  
By STAR -  
DIVISION



## 1.0 Laden des Programms

Um das Programm einzuladen, setzen Sie den Rechner bitte komplett zurück. Dann legen Sie die ORIGINAL-Diskette ein und tippen `LOADDISKDIRK` drücken Sie dann die ENTER-Taste. Nach kurzer Zeit fliegt die Floppy an zu "Track". Es erscheint das Titelbild zum Programm. Wenn dann nach einigen Sekunden das Programm geladen worden ist, kann die Diskette aus dem Laufwerk genommen werden. Sie wird nicht mehr benötigt. Vor sich sehen Sie jetzt den ferner das Programm typischen Bildschirm mit den 3 Fenstern und der Arbeitsfläche.

## 2.0 Bedienung des Programms

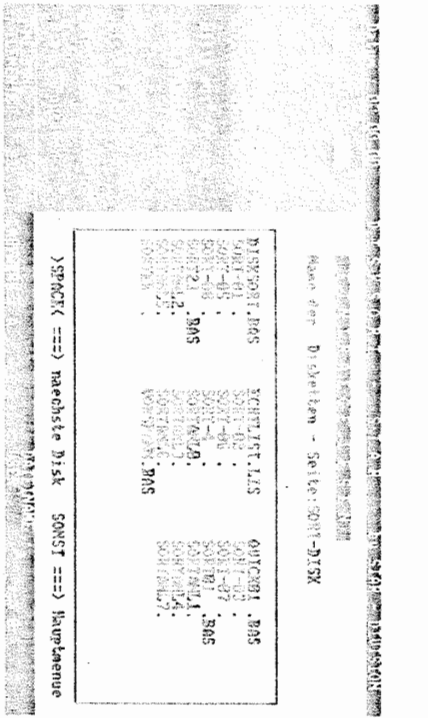
Das gesamte Programm kann mit 3 Tasten gesteuert werden. Hinter jedem Menüpunkt befindet sich ein kleines Feld, in das Sie mit dem Cursor "fahren" können. Mollen Sie den Menüpunkt auswählen, dann drücken Sie COPY. Jeder Punkt kann durch ENTER-UP und CURSOR-DOWN ausgewählt werden. Nachdem Sie einen Punkt des Hauptmenüs ausgewählt haben, gelangen Sie oft in ein Untermenü, wo gleiches gilt. Verlassen können Sie jeden Menüpunkt oder jedes Menü durch SHIFT + CURSOR-UP. Nachten Sie darauf, dass immer eine Diskette im Laufwerk liegt, aber bitte nicht die Programm-Diskette !!

## 3.0 Das Hauptmenü

Nachdem das Programm geladen wurde, befinden Sie sich im Hauptmenü. Dieses Hauptmenü besteht aus mehreren Punkten (siehe unten) von denen 6 Punkte in unterschiedliches Verzeichnis. Diese Untermenüs verlassen Sie durch SHIFT + CURSOR-UP. Die einzelnen Punkte und Menüs sollen in folgenden kurz vorgestellt werden.

## 4.0 Directory

Hier wird die Directory der sich in Laufwerk befindlichen Diskette angezeigt. Der User-Bereich kann unter DISK-Operationen vorstellt werden. Die Directory wird in der Arbeitsfläche angezeigt. Auf Tastendruck gelangt man zurück in das Menü.



## 5.0 Einträge

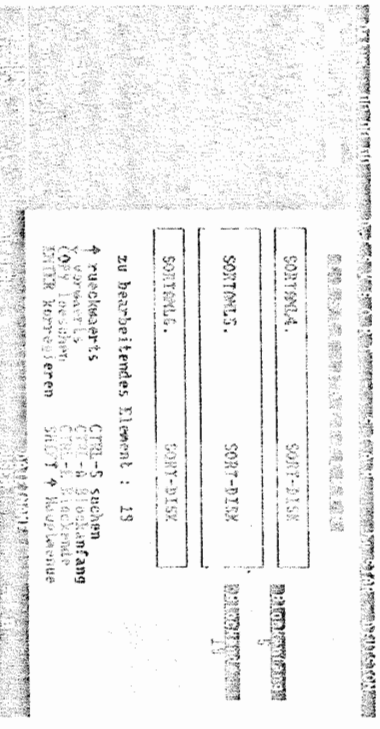
Hier können Sie die Details aus der Directory der im Laufwerk liegenden Diskette einlesen. Eine schon im Rechner vorhandene Liste wird geloescht. Sie werden nach dem Namen der Diskette gefragt. Geben Sie Ihren Diskette einen Namen (und schreiben Sie ihn auch auf die Diskette). Die dann eingelassenen Directory-Einträge werden diesem Namen zugeordnet. Die Einträge werden angezeigt. Im Fenster sehen Sie die Anzahl der Einträge der Liste. Per SPACE können Sie weitere Einträge von anderen Disketten lesen. Jede andere Taste verknigt zurück in das Hauptmenü.

## 6.0 Einträge

Bedienung wie bei 5.0 (siehe oben). Jedoch wird die Liste nicht geloescht. Die Directory-Einträge werden an einem vorhandene Liste angehängt. Über-Bereich ist, wenn nicht anders eingestellt = 0 !!

## 7.0 Einträge

Hier können Sie eine erstellte Liste bearbeiten. Vor sich sehen Sie drei Kästen. Der mittlere Kasten zeigt das Element an, das bearbeitet wird (oder werden kann). Mit den Cursor-Tasten können Sie sich in der Liste rauf oder runter bewegen. Die Nummer eines Element wird angezeigt. Hier die einzelnen Editier-Funktionen zu bearbeit. Einträge. Mit CTRL-UP werden Sie editieren. Die Nummer des Elementes anzeigen. Geben Sie die Nummer an. Dann wird das Element angezeigt. Löschen eines Elementes. Dazu drücken Sie nur die COPY-Taste. alle nachfolgenden Elemente rutschen auf. (bei langen Listen Werteschild). Suchen nach Elementen. Wenn diese Tastenkombination gedrückt wird, können Sie einen Text eingeben. Sollte dieser Text irgendwo in einem Einträgen auftauchen wird dieser angezeigt. Mit SPACE gedrückt dann wird weitergeschaut. Andernfalls wird angezeigt, dass die Liste durchsucht worden ist. Demnach können Sie weitersuchen. Heben Sie davon Gebrauch, dass Sie auch Buchstabe eines Dateinamens eingeben können! Korrigieren eines Elementes. Mit Druck auf die ENTER-Taste können Sie in Feld unter dem zu korrigierenden Element den neuen Namen eingeben. Drücken Sie ENTER, bleibt der Text unverändert. Provozieren Sie es einmal. Ist das Element dann korrigiert, können Sie die Liste wieder ganz normal bearbeiten. Blockieren. Mit den Tasten CTRL-A und CTRL-E können Blockieren gesetzt werden. Bei Druck- und Späteroperationen können teilweise die ganze Liste, wie auch die durch Blockieren blockierte Teile bearbeitet werden. Ende und Anfang der Liste können durch CTRL + CURSOR UP/DOWN erreicht werden.



DirSort



10.2 Druckmarken beschränken

Dieser Punkt unterscheidet sich nicht von Punkt 9.2. Zweck wird nur der durch Blockmarken begrenzte Teil gedruckt.

10.3 Die Hauptausgabe beschränken

Hier können Sie über 3 Zeilen einen Hinweiszeile eingeben. Man sie eingeben, bleibt ihnen vorbehalten. Jedoch ist die Länge des Textes begrenzt. Durch Drucker der Enter-Taste schließen Sie die Eingabe ab. Durch Copy können Sie den Text eingeben. Vorher schon vorhandene Text wird gelöscht. Die Bedienung ist einfach. Folgt kein Text ein- gegeben sein, werden auch keine Leerzeichen gedruckt. Es ist deshalb nicht zwingend, diese Hinweiszeile hinzuzufügen. Bei Tauschlisten ergibt sich allerdings folgender Hinweis, der vor Löschen von Anwarkern zu- v. schützen soll. DIE NICHTIGKEIT VON PROGRAMMEN DER LISTE IST AUS COPYRIGHT - BEWERTEN AUSDRÜCKLICH VERBODEN. (Hier noch einmal der Hinweis: Diskont-Start ist mit einer Nummer codiert. Der Verlauf eines kopierten Programms ist damit abbaufähig nachweisbar und zu verfolgen.)

10.4 Die Druckmarken beschränken

Da das Programm nicht auf einen bestimmten Drucker anzulegen, wurde auf die Benutzung verschiedener Schriftarten Zeitnehmende beim Druck der Liste verzichtet. Da aber danach der Drucker zu neuartigen und so das Programm auf jeden angeschlossenen Drucker anzupassen, können hier acht Drucker - Steuerzeichen angegeben werden. Diese werden vor dem Druck (9.1 und 9.2) an den Drucker übertragen. Bei hier zur Beispiel die Druckersequenz `chr$(27);chr$(64);chr$(27);chr$(77);chr$(27);chr$(69)` zu übermitteln; geben Sie ein:

```
CODE 1 : 27      CODE 3 : 27
CODE 2 : 64      CODE 6 : 69
CODE 3 : 27      CODE 7 : 0
CODE 4 : 77      CODE 8 : 0
```

Von Sitz des Drucker-Unternehmens verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren; bis zum selbstverständlich die Texte und die angegebenen Druckercodes erhalten.

LISTE GAUZ DRUCKEN

LISTE RAUS DRUCKEN

TEXT: HINWEISZEILE VON PROGRAMMEN

TEXT: AUS COPYRIGHT-COPYRIGHT

TEXT: HINWEISZEILE VORHABEN

Code 1: 27  Code 5: 27

Code 2: 64  Code 6: 69

Code 3: 27  Code 7: 0

Code 4: 77  Code 8: 0

11.0 Die Druckmarken beschränken

Hier gelangen Sie in ein umfangreiches Unterprogramm. Auf der rechten Seite erscheint die Directory der sich im Laufwerk befindlichen Dateien. Verursachen sollte immer eine Diskette im Laufwerk liegen, wenn Sie diesen Menüpunkt des Hauptmenü anwählen. In folgenden die einzelnen Optionen.

11.1 Die Druckmarken beschränken

Nach Eingabe des Menüpunktes wird überprüft, ob die Datei vorhanden ist. Ist das der Fall, wird eine Sicherheitsabfrage gemacht, beantworten Sie diese mit "y", denn wird die Datei gelöscht und die aktuelle Datei angezeigt. Andernfalls dürfen Sie Ihre Datenname - Eingabe wiederholen. Sie kann durch SHIFT + CURSOR UP abgebrochen werden.

11.2 Die Druckmarken beschränken

Zunächst wird nach dem Dateinamen der Datei gefragt, die gelöscht werden soll. Dann wird überprüft, ob die Datei vorhanden ist. Ist sie vorhanden, können Sie den Dateinamen eingeben, den die Datei erhalten soll. Aussteigen durch SHIFT + CURSOR UP.

11.3 Die Druckmarken beschränken

Hier wenn Sie Benutzer von zwei Laufwerken sein wollen, dann sollten Sie diesen Punkt anwählen. Andernfalls "beenden Sie fest". Ab sofort wird das unten im Fenster angezeigte Laufwerk benutzt.

11.4 Die Druckmarken beschränken

Hier Sie wissen, können Sie Ihre Dateien in verschiedenen Benutzer (User) - Bereiche unterteilen. Schauen Sie sich mal in ein CP-Handbuch. Da auch Dateien anderer User - Bereiche als USER=0 zu katalogisieren, können Sie den Bereich hier ändern.

11.5 Die Druckmarken beschränken

Hier werden die Einträge der Directory auf Drucker ausgegeben. Die Druckercodes werden nicht berücksichtigt. Die Druckerausgabe kann nicht unterbrochen werden.

Directory anzeigen

Datei löschen

Datei umbenennen

Laufwerk wechseln

User-Bereich ändern

Directory drucken

USER=0  
USER=1  
USER=2  
USER=3  
USER=4  
USER=5  
USER=6  
USER=7  
USER=8  
USER=9  
USER=10  
USER=11  
USER=12  
USER=13  
USER=14  
USER=15  
USER=16  
USER=17  
USER=18  
USER=19  
USER=20  
USER=21  
USER=22  
USER=23  
USER=24  
USER=25  
USER=26  
USER=27  
USER=28  
USER=29  
USER=30  
USER=31  
USER=32  
USER=33  
USER=34  
USER=35  
USER=36  
USER=37  
USER=38  
USER=39  
USER=40  
USER=41  
USER=42  
USER=43  
USER=44  
USER=45  
USER=46  
USER=47  
USER=48  
USER=49  
USER=50  
USER=51  
USER=52  
USER=53  
USER=54  
USER=55  
USER=56  
USER=57  
USER=58  
USER=59  
USER=60  
USER=61  
USER=62  
USER=63  
USER=64  
USER=65  
USER=66  
USER=67  
USER=68  
USER=69  
USER=70  
USER=71  
USER=72  
USER=73  
USER=74  
USER=75  
USER=76  
USER=77  
USER=78  
USER=79  
USER=80  
USER=81  
USER=82  
USER=83  
USER=84  
USER=85  
USER=86  
USER=87  
USER=88  
USER=89  
USER=90  
USER=91  
USER=92  
USER=93  
USER=94  
USER=95  
USER=96  
USER=97  
USER=98  
USER=99  
USER=100

DirKort



## DEUTSCH DIE GESCHICHTE

Wir schreiben das Jahr 2137. Wissenschaftler haben eine Unregelmäßigkeit im Sektor Alpha Centauri entdeckt. Im Raum-Zeit-Gefüge ist ein Loch entstanden und ganze Planeten werden in ferne Galaxien geschleudert. Sollte sich die alte Prognosezeit bewahrheiten? Sind die alten Geschichten vielleicht doch keine Erfindungen, mit denen man eigentlich nur die Kinder erschrecken wollte? Ein Mann - Rhett Dexter - glaubte den alten Berichten und Wissenschaften, die von einer Invasion aus einer anderen Dimension sprachen. Die Alten hatten eine solche Möglichkeit vorausgesehen, und versteckten vor langer Zeit überall im Universum 100 Teile für den Bau von Warm-Feldgeneratoren, die jedes Loch im Raum-Zeit-Gefüge schließen könnten, das von irrenden Invasionstruppen geschaffen wurde. Doch natürlich hatten die Alten die Erde bereits viele Jahrhunderte bevor der Mensch seinen langen Weg der Evolution betrat verlassen. Darum wollte auch niemand, ob diese sagenhaften Geschichten wahr sind und die Teile des Generators wirklich existierten. Rhett Dexter war fest entschlossen die gesamte Galaxis durchzukämmen und diese Teile zu finden, den Generator zu montieren, und damit die Menschheit und alle anderen bekannten intelligenten Lebensformen trotz ihres Unglaubens zu retten. Mit der Hilfe einiger gleichgesinnter Freunde gelang es Rhett Dexter, den Prototyp des neuen Interstellar-Jägers der World Corporation an sich zu bringen, und damit unabhängig von den Mächtigen der freien Welten zu sein. Die Art, wie er dieses Unternehmern durchführte war verwegen und zeigte einen Funken der Inspiration, die man nur findet, wenn das Schicksal seine helfende Hand im Spiel hat. Doch diese Geschichte ist für einen anderen Ton bestimmt. Es genügt zu sagen, daß der Dietstuhl des Gletters gelang und Rhett schon kurze Zeit darauf seinen geplanten Kurs aufnahm, der ihn in den Sektor des Geschehens bringen sollte - in das Ungeheure Sein anziger Gedanke war die Existenz einer Bedrohung des Universums zu beweisen und, sofern es ihm irgend möglich wäre, das Desaster, an das er fest glaubte, zu verhindern. Während seiner Reise nach Alpha Centauri dachte er an die Schrecken der vergangenen großen Kriege auf der Erde zurück, deren Geschichte er sorgfältig studiert hatte. Er erinnerte sich an seine Bewunderung für die glorreichen und verwegenen Piloten jener Zeit, die sich mit ihren primitiven Fluggeräten gefährliche Luftkämpfe leisteten. Und an seine Träume als routinierter, interplanetarischer Shuttle-Pilot, einer eben dieser Helden zu sein. Nun flog er den besten hochentwickelten Raumjäger, den je ein Mensch auf der Erde oder irgendwo in anderen Planeten für den Kampf im Weltall konstruierte. Sein Herz begann wie rasend zu schlagen, als ihm klar wurde, daß er in dem vor ihm liegenden Unbekannten sehr wohl seine Schlicht finden konnte - Samen ganz persönlichen DOGFIGHT.

## ER BETÄTIGTE DEN HYPERSPACE-STARTHEBEL - UND LÄCHELTE.

## DAS SPIEL

Auf dem geteilten Bildschirm wird eine Schraube im Weltraum simuliert. Auf jeder Seite ist der Ausblick des massiven eines Schiffes dargestellt. Als Spieloptionen stehen 1. Spieler, 2. Spieler, oder 2. Spieler gegen den Computer zur Auswahl. Im Ein-Personen-Spiel zeigt der linke Bildschirm das durch den Computer gesteuerte Feinschiff. Im Zwei-Personen-Spiel zeigt der linke Bildschirm das Schiff des 2. Spielers, der rechte das Schiff des 1. Spielers, jeweils jeweils zusammen mit anderen, voneinander unabhängigen Feinschiffen.

Der Bildschirm besteht aus einem Hauptteil, der den Blick in den Weltraum zeigt, mit Planeten, anderen Schiffen, und den zum Generator gehörenden Teilen.

In der diesem Teil geben fünf kleinere Anzeigen zusätzliche Informationen:

Aktiviertes Hilfesystem

Schematische Darstellung des Feinschiffes, auf der Zielpunkte markiert sind, die getroffen werden müssen.

Um eine Zerstörung des Schiffes zu erreichen

Die Zeit, die dem Spieler noch für die Beendigung der Mission verbleibt

1. Anzahl und Art der im Missionsverlauf gesammelten Generatorteile

5. Galaktischer Kompaß. Am Schnittpunkt der horizontalen und vertikalen Linien befindet sich das Loch. Wenn Sie das berücksichtigen, werden Sie das Loch jederzeit finden. Die Position des Spielers ist durch einen blinkenden Punkt gekennzeichnet.

Außerdem werden diese Anzeigen sind die Positionen von Planeten, Zellen und Feinschiffen auch auf dem Radarschirm relativ zur Position des eigenen Schiffes sichtbar. Dieser Schirm ist dreidimensional. Zeigt also, ob sich ein Objekt über, unter, rechts oder links vom Schiff des Spielers befindet. In die Konsole sind Anzeigen für Treibstoff und Schutzschildzustand integriert, die dem Spieler signalisieren, wann er den Kampf abbrechen und einen Planeten zum Aufanken oder Aufgaben der Schilde suchen sollte. Über dem Hauptbildschirm befindet sich eine Zeile, auf der Nachrichten durchlaufen können.

## ÜBERBLICK

Die Aufgabe des Spielers ist, das Universum nach den Einzelteilen eines Generators abzusuchen, der in der Nähe des Rieses montiert wird und den Warm-Energiefeld aufbaut, das das wachsende Loch verschließt, durch den die Feinschiffe einströmen. Für den Bau des Generators sind neun Teile erforderlich, doch kann der Raumjäger des Spielers nur zwei Teile während eines Fluges aufnehmen. Daher müssen jeweils zwei Teile gefunden und neben



dem Loch repariert werden, bevor die Suche nach weiteren Teilen beginnen kann. Wenn ein Feindschiff ein Teil des Generators transportiert und es vom Raumjäger angegriffen wird, stößt es das Teil unbeschädigt ab. Nach der Zerstörung des Feindes kann dieses Teil dann aufgenommen werden. Die Planeten und alle Teile des Generators sind durch eine Radarsperre gegen Ordnung geschützt, solange sie in der Kontrolle der Feindschiffe sind. Darum erscheinen sie nicht auf dem Radarschirm, bis alle Feindschiffe in dem Abschnitt zerstört sind. Das Auftanken des Raumjägers und das Aufladen der Schutzschilde wird beim Durchfliegen einer der rotierenden Voreck-Ektorgreiften erreicht, die auf verschiedenen Planeten zu finden sind. Obwohl Sie alle Feindschiffe in einem Abschnitt zerstören, damit der Planet auf Ihrem Radarschirm sichtbar wird, kann es passieren, daß Feindschiffe erneut auftauchen und Sie beim Auftanken angreifen. In diesem Fall müssen Sie den Angriff unterbrechen und sich zunächst verteidigen. Bis zu vier Feindschiffe können gleichzeitig einen Angriff gegen Sie starten, im Universum sind einhundert Generator-Bauteile verstreut, von denen Sie neun beliebige für die Fertigstellung eines Generators benötigen. Die Aufgabe der Feindschiffe (oder auch des 2. Spielers) ist Ihre Vernichtung bevor Sie (oder beide Spieler in der 3. Spieloption) genügend Teile für den Bau des Generators beisammen haben. Das Universum besteht aus 256 Sektoren. Die Reise von einem Sektor zum nächsten ist nur möglich, wenn Sie zuvor aufge tankt, oder ein Generatorteil aufgenommen haben. Sie starten den Warp-Antrieb durch Drücken des Joysticks in die gewünschte Flugrichtung und Auslösen der Feuer taste. Die verschiedenen Feindschiffe müssen mit einer unterschiedlichen Anzahl direkter Treffer ange deckt werden, um die Zerstörung sicherzustellen. Den jeweils schwächsten Punkt eines Schiffes sehen Sie auf der schematischen Anzeige. Eine 3D-dimensionale bewegte Sternkarte erscheint auf dem Hauptbildschirm, um dem Spieler die Orientierung beim Flug durch den Weltraum zu erleichtern. Die Mission muß innerhalb einer Zeitspanne von 30 Minuten abgeschlossen sein. Sollte diese Zeit verstrichen sein, wächst das Loch auf eine irreparable Größe an, und die Zerstörung und Erschöpfung unseres Universums ist nicht mehr rückgängig. Das Loch erscheint als ein Gitter mit neun Ecken. Mit jedem insallierten Generatorteil verschwindet eine dieser Ecken, bis schließlich die neun Teile montiert und alle Ecken (und somit das Loch) verschwunden sind.

**KONTROLLEN**

**SPIELER 1 (und Ein-Personen-Spiel)**

- Joystick (Port 2) - Richtung und Feuer
- Commodore Taste - Abbremsen
- Linke Shift-Taste - Beschleunigen
- X - Waffensystem wechseln
- Cursor hoch/unter - Waffensystem wechseln

**SCHNITZGE TASTEN**

- S - an/aus
- Run/Stop - Pause an/aus
- Restore - Spiel abbrechen

**LADENANWEISUNGEN**

BITTE DIE HINWEISE AUF DER HULLE BEACHTEN!



# DON'T PANIC

© M. CRAIG & A. ROGERS

## THE GAME

You are in control of a Droid, whose job it is to load a space cargo vessel with various items scattered around a multi-level loading bay. The cargo has been contaminated with deadly toxin which can only be removed with a shot from the Droid's decontamination laser. Purified cargo can be nudged along the loading bay platforms with more shots from the laser, to eventually fall down the shaft and into the ship's hold. Coloured sections of platforms can be used as elevators.

When loaded with sufficient cargo, the space vessel will take off and on to the next screen. Mutant roads will also appear — these can be knocked off the end of a platform with a well-timed shot.

Meanwhile, you must avoid — at all costs — the indestructible alien that haunts the loading bays and who is feeling rather H-U-N-G-R-Y!

## LOADING

1. Place the tape in the cassette unit and rewind to the beginning.
2. Hold down CTRL and press the small ENTER key.
3. Press PLAY on the cassette unit.

*NOTE: Full loading instructions can be found in your Amstrad Manual.*

## PLAYING THE GAME

When the game has loaded, you will be offered a choice of playing controls. If you wish to redefine the keyboard controls, select the redefine option and, when prompted, press the key of your choice. The standard keyboard controls available are:

UP=P

RIGHT=X

LEFT=Z

DOWN=L

FIRE=SPACE BAR

ESC=ABORT

A joystick may be used, connected to the relevant user port on your Amstrad.

**WARNING:** Copyright subsists in all English software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express permission of the publisher.

If this program is faulty and fails to load please return it to the address below and it will be replaced free of charge. This offer does not affect your statutory consumer rights.

### Einwortbefehle:

I für Inventur, H für Hilfe, E für Ende  
P für Punktestand/Save/Load  
N(ord), S(üd), W(est), O(st), OB(en), U(nten) sind die Richtungskürzel.

### Zweiwortbefehle:

Keine Veränderungen

### Zum Spiel:

Das Spiel enthält über 100 Schauplätze und versteht ein Vokabular von 250 Wörtern. 32 Kilobyte purer Text in einer alt wirkenden Schrift ermöglichen wunderschöne Ortsbeschreibungen, die viel Atmosphäre ins Spiel bringen.

Eine Zeit der Ruhe und des Friedens herrscht im fernen Drachental, wo man mit Freude seiner Arbeit nachgeht und viele Feste feiert. Elben, Elfen, Menschen und Helder leben friedlich nebeneinander...

Tamo, ein Helderling, geht in den hohen Bergen der Jagd nach und freut sich seiner Dinge. Eben kommt er den steinigen Weg hinab zu seiner Hütte. Gorywyn der Weise, ein alter Mann, wartet auf ihn. Er hat eine wichtige Aufgabe für Tamo, doch hören wir ihm einfach mal zu:

Ich grüße dich, Tamo, eine Aufgabe wartet auf dich, die höchste Eile hat! Du weißt, in zwei Tagen beginnt die Tagnacht - nun ist das sonst nichts besonderes, Helderling, doch es tauchen hier und da immer mehr Orks auf - und wenn du dich an die dunkle Prophezeiung erinnerst, so glaube ich, sollte man auf dem schnellsten Weg zur hohen Feste, um die Elben zu warnen!

Tamo erwidert: Erzähle mir von der dunklen Prophezeiung, Gorywyn!

Die Welt, in der wir leben ist die Welt der Liebe, Tamo, und die Welt der Gewalt und des Todes ist Annwn, das kalte Reich, wo Ahriman herrscht und der Atem der Dämonen das Gute vernichtet.

Wenn nun die Tagnacht heranbricht, und sich Dämonen auf unsere Welt wagen, so sagt die Prophezeiung, wird Ahriman sich 1000 unschuldige Seelen in sein Reich holen.

Man hat nun in letzter Zeit immer mehr Orks in unserer Gegend gesichtet, was bedeutet, das sich die Prophezeiung bewahrheitet.

Ich bitte dich nun: Gehe zur hohen Feste, die Elben werden Rat wissen!

Man munkelt auch von einer geheimnisvollen Blume, Tamo,...

Doch genug, es ist Zeit für dich, zu gehen.

Nimm dich in acht!

übernehme Du nun, Fremder, die Rolle von Tamo!

viel Glück....

Potsdamer Ring 10 · 7150 Backnang · ☎ 07191/1528-29

**WAAGKE**  
**COMPUTER-ELEKTRONIK**

### 3DC

#### Scenario and introduction

Stranded on the sea bed, you use the sea bed and construct an air base in order to escape. You have to save the lives of the crew members of the deep. Only the most quick-witted and agile of mariners will avoid the grisly fate of Davy Jones' Locker.

#### Loading instructions

Spectrum: Load ...  
Amstrad/Schneller: Cassette - Run ...  
Diskette - Run ...  
Disc - Run ...  
3DC

#### Playing instructions

The object of 3DC is to wander around the underside world collecting and manipulating the many objects lying around, and try to construct a submarine. Six objects may be carried at any one time, which can be collected or dropped by pressing keys 1-6. Pressing 'W' will reveal the status window which describes the current inventory, shows the submarine parts, gives you an location, and displays clues. Whilst in the status window you may use the objects. This is done by moving the cursor over the object. The status window is moved by moving the cursor to the top right hand corner. At the bottom of the play screen there are two bars. The upper one shows the level of oxygen and the lower one the level of nitrogen. How many oxygen tanks you have is shown next to these bars. The nitrogen level increases as you jump. If it gets too high you will die.

Hints: Beware of the octopus. Each time he hits you he steals an oxygen tank. He can be stopped by carrying a certain object, but this creates another problem as the squids are everywhere. Eric Ed can get into smaller places than you can!

Spectrum: Forward Jump Turn left Turn right Use Status Pause  
Amstrad/Schneller: Forward Jump Turn left Turn right Use Status Pause  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW, England

For a full solution to 3DC send an 8" x 4" stamped and self addressed envelope to:  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW

### 3DC

#### Scenario und Einstimmung

Vom Schicksal auf dem Meeresboden verschlagen, mußt Du die Fragmente eines U-Bootes zusammenfinden und aus diesen zusammensetzen, wenn Dir dein Leben lieb ist. Nach Dich auf alle Schrecken der Tiefe geht und vergesse nicht, das die Sprichwörter: "Ein Aal ist ein Freund für's Leben". Wer dem sicheren Nassen Tod entgehen will, muß ganz schön gewieft und dazu noch hink sein!

#### Ladeanleitungen

Spectrum: Load ...  
Amstrad/Schneller: Cassette - Run ...  
Diskette - Run ...  
3DC

#### Spielanleitung

Die Idee bei 3DC besteht darin, die Meeresflora nach nützlichen Objekten abzusuchen und aus diesen ein U-Bootsboot zu konstruieren. Auf's Mal können bis zu 6 Objekte umhergetragen werden. Diese werden mit den Tasten 1-6 aufgenommen oder weggeworfen. Drücken von W blendet ein Statusfenster über die Objekte. Das Statusfenster wird durch die Tasten 1-6 bewegt. Die Objekte werden durch die Tasten 1-6 in den Statusfenster genommen. Wieviel Sauerstoff und Stickstoff hat die Tauchausrüstung?

Tipp: Mit dem Tintenfisch ist kein angestrichelter Sauerstofftank. Mit einem bestimmten Objekt kann man ihn dies zwar abgewöhnen, aber dann richt er sich auf andere Weise, indem er seine Tinte überallhin verspritzt. Eric der Aal hat 'ne bessere Figur für Engpässe als Sie selbst!

Spectrum: Vorwärts Sprung Linksdrehung Rechtsdrehung Nehmen/Hinlegen Verwenden Status Pause  
Amstrad/Schneller: Vorwärts Sprung Linksdrehung Rechtsdrehung Nehmen/Hinlegen Verwenden Status Pause  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW, England

Für eine Komplexe Lösung zu 3DC bitte Internationalen Antwortschein belegen:  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW, England

### 3DC

#### Scenario et introduction

Echoué sur un banc de sable au plus profond de la mer, vous devez trouver les pièces du sous-marin qui, une fois construit, vous permettra de rentrer sain et sauf. Mais prenez garde au dangers qui vous guettent au sein des profondeurs et n'oubliez pas le vieux proverbe: "Il n'y a pas d'ami plus fidèle que l'anguille". Le jeu les plus ingénieux et les plus ardents échappent à leur destin funeste. Les autres courent droit à la noyade.

#### Instructions de chargement

Spectrum: Load ...  
Amstrad/Schneller: Cassette - Run ...  
Diskette - Run ...  
3DC

#### Règles de jeu

Le but du jeu est de déambuler dans le monde sous-marin pour ramasser et manipuler les objets glanés au fond de la mer et essayer de construire un sous-marin. Vous pouvez transporter jusqu'à six objets à la fois que vous ramasserez ou jeterez en appuyant les touches 1 à 6. La position, les pièces du sous-marin, un inventaire et vous donnant aussi des indices. Vous pouvez très bien vous servir des objets dans la fenêtre d'état. Pour cela, positionnez le curseur sur l'objet choisi et appuyez 'U'. Pour sortir de la fenêtre d'état, positionnez le curseur au coin supérieur droit. Au bas de l'écran se trouvent deux barres. La barre supérieure signale le niveau d'oxygène et celle du bas le niveau d'azote. Le nombre de réservoirs et celui dont vous disposez est aussi affiché à la fin de vos barres. Si le niveau d'oxygène ou d'azote tombe à zéro, vous êtes dépassé une certaine limite. C'est la mort assurée.

Avertissement: Prenez garde à la pieuvre. A chaque fois que vous touchez, elle crée un réservoir d'oxygène. Mais vous pouvez l'empêcher de transporter certains objets, mais pas sans problème, car elle propose de l'encre un peu partout. Eric, l'anguille, arrive à s'infiltrer dans des endroits où vous ne pouvez pénétrer.

Spectrum: Vers l'avant Pour sauter Pour tourner à gauche Pour ramasser/à droite Jeter Pour utiliser Eteindre Pause  
Amstrad/Schneller: Vers l'avant Pour sauter Pour tourner à gauche Pour ramasser/à droite Jeter Pour utiliser Eteindre Pause  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW, England

Pour connaître la solution de 3DC, veuillez envoyer une enveloppe timbrée 20,2 x 107,6 mm portant votre adresse à:  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW, Angleterre

### 3DC

#### Scenario och inledning

Du befinner dig på sjöbotten och måste leta på och bygga delar av en U-båt som kan föra dig i lämpligt. Se upp för farorna som hotar i havsdjupet och kom ihåg: "En ål är en vän för livet". Bara de mest snabbtänkta och vliste sjömannen kan undvika att sitta sin grav på havsbotten.

#### Laddningsinstruktioner

Spectrum: Load ...  
Amstrad/Schneller: Cassette - Run ...  
Diskett - Run ...  
3DC

#### Spellinstruktioner

Uppgiften är att ströva runt i undervattensvärlden och plocka upp och använda de många föremålen som ligger omkring dig och försöka bygga en U-båt. Du får bara med dig 6 föremål åt gången, som du plockar upp eller lämnar ifrån dig med tangenterna 1-6. Tryck på 'W' för att få fram statusrutan som visar aktuella position, föremålen som du har samlat in, ditt inventar och dina statusuppgifter. Du kan också använda de föremålen på föremålet du vill använda och tryck på 'U'. Du får mer statusuppgifter genom att sätta markören längst upp till höger. Längst ner på spekskärmen finns det två band. Det ena visar syrenivån, det andra kvävenivån. Bredvid dessa band kan du se hur många syretankar du har kvar. Kvävenivån ökar när du hoppar. Om den blir för hög, är det ure med dig. Tipp: Se upp för bläckfisk. Varje gång han träffar dig, stöjl han en syretank. Du kan hindra honom genom att sätta markören på hans huvud och trycka på 'U'. Detta gör att bläckfisk inte kan hoppa över dig. Om du vill se ett erforskningsmap som visar på överallt, klicka på markören i minidirektionsvisaren.

Spectrum: Framåt Hoppa At vänster Grip/släpp Status Pause  
Amstrad/Schneller: Framåt Hoppa At vänster Grip/släpp Status Pause  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW, England

Vill du ha utbökning av 3DC, så send ett stort frankerat kuvert med ditt eget namn och adress till:  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW, England

### 3DC

#### Scena e introduzione

Lo sono e di ricostruire un sottomarino, le cui parti sono sparse sul fondo del mare. Guardati dai pericoli degli abissi marini e ricordati il vecchio detto: "L'anguilla è l'amico di una vita". Solo il più agile e il più ingegnoso dei marinai, eviterà di morire affogato in fondo al mare.

#### Istruzioni per caricare il programma

Spectrum: Load ...  
Amstrad/Schneller: Cassette - Run ...  
Disco - Run ...  
3DC

#### Istruzioni di gioco

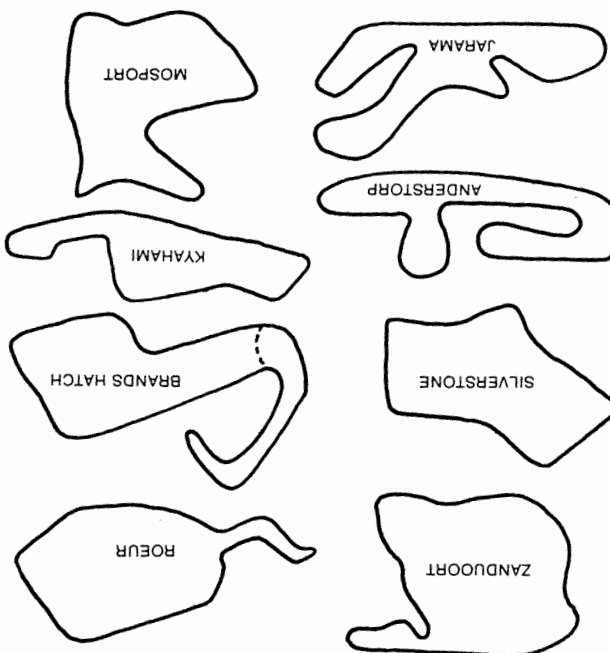
L'obiettivo di 3DC è di vagabondare nel mondo sottomarino e raccogliere i diversi oggetti sparsi sul fondo del mare. L'attorno, e, con essi, maneggiandoli nella maniera opportuna, cercare di costruire un sottomarino. Si possono trasportare sei oggetti alla volta, che puoi raccogliere e far cadere premendo i tasti 1 a 6. Premendo 'W' apparirà la finestra stato programma che descrive la posizione in quel momento, ti fa vedere le parti del sottomarino, ti dà un inventario, e visualizza sul video degli indici. Mentre ti trovi nella finestra stato programma, puoi fare il salto di un oggetto. Per uscire dalla finestra stato programma, muoviti il cursore nell'angolo a destra in alto. In calce allo schermo sono visualizzate due barre. Quella superiore mostra il livello dell'ossigeno e quella inferiore quello dell'azoto. Vicino alle due barre appare il numero dei serbatoi d'ossigeno che hai ancora a tua disposizione. Il livello dell'azoto aumenta ogni volta che salti. Se vai troppo in alto, morirai.

Attenzione: Guardati dalla pieuvre. Ogni volta che ti colpisce ruba un serbatoio d'ossigeno. La puoi fermare se un altro problema perché allora lei schizzerà indietro e se è dappertutto. L'anguilla Eric ti può infliggere anche in quegli stretti passaggi in cui tu non potresti.

Spectrum: Avanti Girare a sinistra Girare a destra Raccogliere/Far cadere Usare Finestra stato programma Pause  
Amstrad/Schneller: Avanti Girare a sinistra Girare a destra Raccogliere e usare radio Usare Finestra stato programma Pause  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW, England

Per ricevere la soluzione completa di 3DC mandare una busta (dimensioni 8" x 4") affrancata e sul cui avvio scritto il tuo indirizzo a:  
3DC Solution Elite Systems Ltd, Anchor House Anchor Road, Aldridge, Walsall West Midlands WS9 6PW





NAMES	LOCATION	CIRCUIT LENGTHS
1 Zanduoort	Near Haarlem (Belgium)	2.6m
2 Silverstone	Northants (England)	2.9m
3 Jarama	Anderstorp (Sweden)	4.2km
4 Roer	nr Madrid (Spain)	4.1m
5 Brands Hatch	Fawkham (Kent)	2.5m
6 Roer	nr Lake Ontario (Canada)	4.1km
7 Kyahami	Johannesburg (South Africa)	2.5m
8 Mosport		4.1km

International Locations

3D-Grand Prix

### 3D GRAND PRIX

#### Features

3D Grand Prix for the Amstrad Computers has the most exciting graphics we have ever seen on the Amstrad Computers. 3D Grand Prix allows you to sit in the driving seat of one of the fastest formula 1 racing cars in the circuit, and with the use of either the keyboard or the joystick you will be able to exercise your skills to race round 8 international Grand Prix circuits, and all from the safety and comfort of your armchair. The cockpit will display full driving information including rev counter, temperature gauge, speed and gear selector. Full use of your wing mirrors will be required to notify you of other car actions behind you. In fact all of your driving skills will be required to enable you to finish each course in one of the first 3 positions, thus enabling you to continue to the next circuit.

The game features other cars that will overtake you and sometimes crash into you. So your front road wheels steer left and right as you negotiate the 3 dimensional bends, testing your driving skills to the limit. Also included are starting lights, sign posts, checkered flag, full rolling scenery, stimulating sound effects. 3D Grand Prix is available both on disc and cassette.

Could you drive anything less?

#### Loading Instructions

The usual for disc and tape

#### Playing Instructions

You have qualified to drive in the world drivers championship. The first race will take place at Zandvoort. You must finish each race in any of the first 3 positions to qualify for the next circuit. Each

race consists of 3 laps of the circuit there are 8 different international circuits to test your driving skills.

GOOD LUCK!

#### List of Keys

- Z = Steer left
  - X = Steer right
  - + = Accelerate
  - ? = Break
- Space bar = gear change ) in conjunction with the + and ? keys

- Gear change & + = Change up a gear
- Gear change & ? = Change down a gear
- ESC pressed once = Freeze game
- Any other key to cancel freeze
- ESC pressed twice = restart game

#### Credits

3D Grand Prix was designed and created by Mick O'Neill and Dave Mendes.

Copyright 1985 Exopal Software Services.

© 1985 Exopal Software Services.

Other Amsoft titles by the same authors.

Gate crasher: An ingenious game of strategy to test your mind to the limits

## Anleitung zum Programm 3D-PILOT

Dieses außergewöhnliche Mathematikprogramm ermöglicht Ihnen, dreidimensionale Funktionen auf Ihrem SCHNEIDER CPC 464 (R) darzustellen. Obwohl es sich bei diesem Programm in erster Linie um eine Demonstrationsprogramm handelt, sollte man seine Wissenschaftlichkeit nicht unterschätzen. Die Programmalgorithmien wurden von Mathematikern entwickelt.

Das Programm wird als ganz normales BASIC-Programm mit \*CTRL\* + \*ENTER\* (des Zehnerstastenfeldes) geladen und gestartet.

### Die Bedienung des Programms

Nach dem Einladen meldet sich 3DPILOT 4 mit einem Titel. Sollte Ihnen der Ausdruck dieses Titels zu lange dauern, so drücken Sie einfach auf die Leertaste und die Ausgabe wird bald abgebrochen. Nachdem der Titel vollständig ausgedruckt ist, müssen Sie auf eine beliebige Taste drücken.

Danach gelangen Sie ins Hauptmenü. Zu beachten ist, daß hier - wie auch in den drei Untermenüpunkten - in den beiden untersten Zeilen sowohl die eingegebene Funktion als auch die momentan gültigen Grenzen (A1 - A2, B1 - B2) angegeben werden. Drücken Sie einfach auf ENTER, so werden diese Werte beibehalten und die Funktion wird sofort gezeichnet. Drücken Sie dagegen auf D, können Sie Ihre eigene Funktion eingeben. Diese Funktion ist abhängig von 2 Parametern: A und B, wobei A in die Breite des Bildschirms und B in dessen Tiefe geht. Nachdem Sie die Funktion eingegeben haben, werden Sie gefragt, ob Sie auch die Bereichsgrenzen ändern wollen. Geben Sie hier "j" ein, so wird dies genauso behandelt, wie wenn Sie im Hauptmenü auf "j" gedrückt hätten. Drücken Sie dagegen auf "n", so werden Sie noch gefragt, ob Sie die Funktion auf Diskette oder Kassette abspeichern möchten. Drücken Sie hier auf "j", so müssen Sie noch den Filenamen eingeben (z.B. "FUNKTION.3D"), ansonsten gelangen Sie sofort zum Titelbild zurück.

Haben Sie eine Funktion eingegeben, mit der der Computer nichts anfangen kann, so wird er später den Text "Schreibfehler in der Funktion" ausgeben und Sie gelangen in den BASIC-Editor. Sie können die Funktion zwar sofort ändern, es ist aber besser, einfach auf ENTER zu drücken, dann "RUN" einzutippen und die Funktion mit der D-Option neu einzugeben, wobei Sie selbstverständlich auch den COPY-Cursor verwenden können. Eine richtige Funktion wäre - außer der vorgegebenen - z.B.:

```
SIN(A*PI/120)*B/2+20
```

Drücken Sie dagegen auf L (und ENTER), so können Sie die Bereiche eingeben, in denen der Computer nachher die Funktion durchrechnet. Dabei ist bloß zu beachten, daß A2 größer als A1 und B2 größer als B1 sein muß. Haben Sie die Wertebereiche ungünstig oder gar falsch gewählt, so wird der Computer nachher andauernd piepen. Dann brechen Sie am besten mit ESCAPE ab, geben "RUN" ein und legen neue Wertebereiche fest. Führt auch dies nicht zum Erfolg, so müssen Sie Ihre Funktion noch einmal überprüfen; vielleicht wird auch einfach immer durch Null dividiert. Am Ende der Option "L" werden Sie genau wie bei der Option "D" gefragt, ob Sie die Funktion abspeichern wollen. Hier müssen Sie genau wie dort beschreiben vorgehen.

Die letzte Option ist "F". Sie ermöglicht es Ihnen, eine Funktion zu laden. Zuerst werden Sie nach dem Namen gefragt. Hier geben Sie am Besten den Namen ein, unter dem Sie die Funktion abgespeichert haben (z.B. FUNKTION.3D). Ist die Funktion geladen, so gelangen Sie zum Titelbild zurück.

Ist die Funktion fertig gezeichnet, so können Sie sich mittels Eingabe von B einen Ausdruck auf den Drucker machen lassen. Dies sollte bei den meisten Druckern ohne Probleme funktionieren.

## Der Aufbau des Programms

3DPILOT rechnet jede Funktion zweimal durch. Einmal grob, um zu sehen, wie stark gestaucht oder gestreckt werden muß. Beim zweiten Mal werden über 1000 Einzelpunkte berechnet und die Funktion wird unter Berücksichtigung der verdeckten Flächen gezeichnet. Zwischen den Einzelpunkten wird linear interpoliert, so daß in jedem Fall durchgehende Linien entstehen. Und nun eine detailliertere Programmbeschreibung:

In der Zeile 1 werden Ihre Funktion und die Grenzwerte zwischengespeichert, damit sie bei einer Funktionsänderung nicht verloren gehen. Die Zeilen 10 - 90 stellen das Menü dar. Ab Zeile 100 finden Sie schon die Hauptrechenroutine. Hier werden z.B. die Variablen V und W, die für die Berechnung der verdeckten Flächen wichtig sind, als auch ZZZ und ZZ1, die für die lineare Interpolation benötigt werden, dimensioniert. In den Zeilen 150-185 wird das Koordinatensystem gezeichnet. In den Zeilen 200-290 wird schließlich die Funktion geplottet. Die Linien in A- und B-Richtung werden dabei gleichzeitig über die Hilfsvariable ST erzeugt. Weitere Hilfsvariablen erhöhen die Verarbeitungsgeschwindigkeit. Die Zeilen 440-495 ziehen senkrechte Linien an den Eckpunkten. Die Zeilen 1010-1090 ermöglichen die Änderung der Grenzwerte. Die Unteroutine ab Zeile 1500 enthält den ersten Rechendurchgang zur Skalierung der Funktion. Die Routine ab Zeile 2000 berechnet die Funktion und einige dazugehörige Werte. In den Zeilen 2600-2940 wird das Koordinatensystem beschriftet. Die Zeilen 3000-3150 plotten die Punkte, behandeln verdeckte Flächen und bewerkstelligen auch das Durchziehen der Linien.

Mittels der Zeilen 5000-5090 kann ein Bildschirmdruck gemacht werden. In Zeile 5005 wird der Zeilenvorschub auf 5 Grafikpunkte festgelegt. Die Zeile 5035 versetzt den Drucker in den Grafikmodus mit 639 Punkten pro Zeile. In der Zeile 5070 wird ein Zeilenvorschub durchgeführt. Falls Ihr Drucker kein LINEFEED benötigt, so müssen Sie diese zu '5070 PRINT CHR\$(13);' ändern. Die große Hardcopy, die Sie auf der letzten Seite dieser Anleitung sehen, erhalten Sie mit folgenden Änderungen:

```
5005 WIDTH 255;PRINT #8,CHR$(27);"A";CHR$(4);
5010 FOR X=639 TO 0 STEP -2
5035 PRINT #8,CHR$(27);"L";CHR$(32);CHR$(3);
5040 FOR Y=398 TO 0 STEP -2
5050 PRINT #8,STRING$(4,12*TEST(X,Y)+3*TESTR(-1,0));
5060 NEXT Y
5070 PRINT #8
5080 NEXT X
```

Wollen Sie vermeiden, daß der Bildschirmdruck 1 1/2 Seiten lang wird, so nehmen Sie bitte zusätzlich folgende Änderungen vor:

```
5010 FOR X=639 TO 0 STEP-4
5050 PRINT #8,STRING$(4,8*TEST(X,Y)+4*TESTR(-1,0)+2*TESTR(-1,0+TESTR(-1,0))
```

Die Zeilen 7000-7610 ermöglichen es, mittels eines kleinen Maschinenspracheprogramms, die Funktion zu ändern. Sowohl die Funktion als auch die Grenzwerte werden hier in die DMPA-Zeile 1 gepoket. Die Daten für das Maschinenprogramm sind dreifach vorhanden, da es sowohl auf dem 464, wie auch auf dem 664 und 6128 laufen soll und diese jeweils andere Routinenadressen haben.

Die Zeilen 8000 bis 8060 sind notwendig, um die Funktion auf Diskette zu schreiben. Ab Zeile 20000 wird schließlich der Titel ausgegeben, der ab Zeile 30000 abgespeichert ist.



Hier noch zwei weitere interessante Funktionen:

Funktion	A1	A2	B1	B2
$100 * \cos(A) + \sin(B) + 20$	0	6	0	6
$35 + 100 * \sin(B/60) * \sin(A/80)$	0	500	0	350

Viel Vergnügen beim Experimentieren mit Grafiken wünschen Ihnen die Profisoft GmbH.

# 3D-STARSTRIKE

"...suddenly there were the Outsiders. Appearing in massive fleets on the edge of the galaxy they seemed uninterested in conquest, only destruction. Earth's fleets were decimated and the Federation lay on the brink of collapse. In desperation Federation Command chose to strike directly at the Outsider control centres. These immense bases were constructed within hollowed out moons.

To destroy them required a direct hit on the base's reactor systems at the very centre of the moon. The only access to the reactor chamber was through two cooling ports within the base's equatorial duct. To reach these, however, an attacker was forced to run the gauntlet of the base's heavy ground and space defences. To penetrate these a new generation of starfighters was created, "the STARSTRIKE series".

## INSTRUCTIONS

### Section

1. Shoot enemy ships and fireballs.
2. Shoot ground bases and fireballs, avoid hitting towers and ground bases. Shoot tower tops for extra bonus.
3. Shoot fireballs. Avoid obstacles in trench.
4. Shoot reactor pods between rotating towers to deactivate force field.

Operation	Joystick	Cursor	Keyboard
Dive (down)	Forward	↓	[Shift] (either)
Climb (up)	Backward	↑	[Caps lock] [Enter] (large)
Left bank	Left	←	<, ., 0, 1, 4, 7, (numeric pad)
Right bank	Right	→	>, *, 3, 6, 9, [Enter] (small)
Fire	Button	[Copy]	[Space], +, 2, 5, 8, (numeric pad)

## GENERAL

ESC ..... Pause/Resume  
 DEL ..... Abort game (when paused)

# 3D TIME TREK AMSTRAD

3D TIME TREK - AMSTRAD

AMPROG

You are one of the few survivors of the planet 'CORILLIAN' following a devastating raid by marauding space pirates. You have vowed to avenge their murderous attack to seek and destroy these aliens and end their galactic tyranny. Your newly designed super powerful starship bristles with computers and sensors, enabling you to search out and destroy the space pirates wherever they may hide. A brilliant startrek game and arcade style battle action in superb 3D graphics.

**CONTROLS** - The game requires use of the keyboard and joystick. **LOADING** - Type 'RUN' and press the ENTER key.

Program by S. Walker  
Instructions See Reverse

## 3D TIME TREK

### STAR SHIP FEATURES

#### LONG RANGE SENSORS PRESS 'L'

The Long Range Sensors are displayed as a 3 x 3 matrix in which you are in the middle block. The block colours show:

Planet	Red
Alien	Blue
Space	Green
Unknown	White
Corrilian	Grey

Each time the Long Range Sensors are used, the Galaxy Map is updated. It is therefore advisable to use them frequently.

Press space bar to return to normal

#### THE GALAXY MAP PRESS 'M'

The Galaxy Map shows the entire galaxy in the form of 8 x 8 grid. The explored part of the galaxy using Long Range Sensors is shown by the colour blocks described earlier. You can locate your position in the galaxy by knowing your quadrant position from the Navigation Computer.

Press space bar to leave Galaxy Map.

#### BATTLE COMPUTER PRESS 'B'

The Battle Computer gives the ship damage report. It also allows you to allocate energy to the shields or return energy from shields to the energy bank. To transfer energy from the energy banks to the shields - press key 'E', followed by a number between 0 and 9. To transfer energy from shields back to the energy bank - press key 'S', followed by a number between 0 and 9. If transfer requested is greater than the amount available then the transfer will not take place. Repeat by pressing the keys 'E' or 'S' as required. Press space bar to leave the Battle Computer.

#### THE NAVIGATION COMPUTER PRESS 'N'

The computer will display your present position. All your movements in the galaxy are controlled by the Navigational Computer. You may warp to any part of the galaxy by giving the quadrant destination. The quadrant destination is given as a vertical co-ordinate followed by a horizontal co-ordinate. Your starship will warp to the new location.

On entering the quadrant, the condition of the planet will be displayed. If it is RED prepare for battle.

The Battle Action: JOYSTICK

#### PLANET

The Planet is used to replenish the energy tanks and repair damages to the ship. When you reach the planet you must guide your craft to the landing pad. If you crash the energy banks will not be replenished.

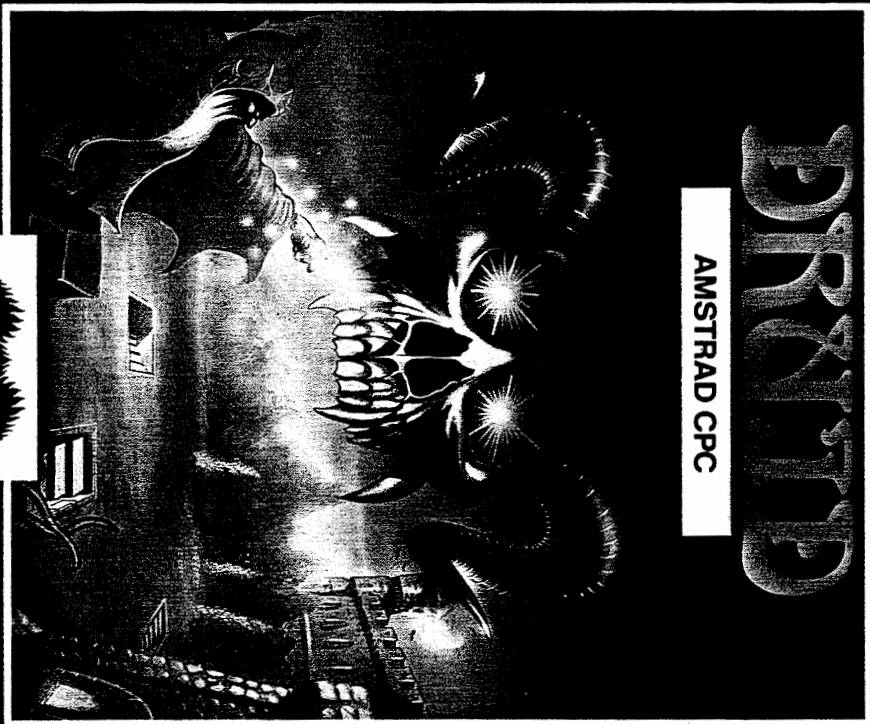
© 1985 ANIROG SOFTWARE

WARNING  
It is a condition of sale that this cassette may not be lent or hired. No part of this program may be duplicated, copied or reproduced in any form or by any means without written permission of Anirog Software



AMSTRAD CPC

DRIFT



AMSTRAD CPC



DRIFT  
DUP  
GOLD  
257 / X0 1  
9 22 50 0 0055 1278

# DRUID

Until now, the balance of power has been held and peace maintained throughout Belorr. But now, four demon princes have appeared through an inter-dimensional gateway in the dungeons of the evil lich Acamantor.

The Task of destroying the princes and closing the gateway has fallen on you, last of the Great Druids. The Demon princes are to be found lurking in the darkest depths of the dungeon, and can only be destroyed by use of your most powerful spell, which must, in this case, be transmitted by touch.

Throughout the dungeon, you will find chests containing spells of formidable power to aid you in your quest and Pentagrams of life, which will fully revitalize your life essence. Use these resources wisely in order to survive the constant onslaught of the hell-spawned dimensional monsters and face the demon princes.

Succeed, and you may attain the ultimate level of light Master, greatest of all Druids. Fail and become no more than a halfwit, your captive soul joining the many ghosts of those who have preceded you, lost in Acamantor's dungeons.

Druid was written, designed and programmed for the Commodore and Spectrum by Dene Carter and Andrew Bailey. Amstrad version by Paul Hutchinson Cover illustration by Alan Craddock.

Published by Firebird Software  
First Floor, 64-76 New Oxford St.  
London, WC1A 1PS.

No part of this book may be reproduced by any means without the prior consent of the copyright holder. The only exceptions are as provided for by the copyright (photocopying) Act. Or for the purpose of review.

© British Telecommunications plc. 1986

## DRUID CONTROL

	SPECTRUM	C-64	SPECTRUM	C-64
	AMSTRAD		AMSTRAD	
LEFT	Z	Z	KEY	+
RIGHT	X	X	INVISIBILITY	-
UP	1	1	GOLEM	E
DOWN	?	M	CHAOS	CLR
FIRE	SPACE	SPACE/L	HOME	HOME
			RUN	STOP
				H

You may use a joystick (Port 1 on the Commodore).

P will CYCLE THROUGH the missile spells: water, fire and lightning.

### GOLEM

Once you have created a golem, either you can control it (Automatic Mode), or a second player can control the golem (Manual mode [not available on the Spectrum]). Press P (C= on the Commodore) to select between Manual and Automatic golem control while the game is paused.

### AUTOMATIC GOLEM

Press A (C= on the Commodore) to command the golem to: **WAIT**; **FOLLOW** the druid or **SEND** the golem in the direction that the druid is facing.

### MANUAL GOLEM

Use a joystick in Port 2. **COMMODORE**: Use a joystick if the druid is keyboard controlled, or use keys Z, X, K & M if the druid is joystick controlled.

Firebird is a Registered Trademark of British Telecommunications plc.

### Guarantee

If this program is faulty and fails to load, please return it to the address below and it will be replaced free of charge and postage refunded. This offer does not affect your statutory consumer rights.

### Copyright Notice

Copyright subsists in all Firebird Software, documentation and artwork. All rights reserved. No part of this software may be copied, transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express permission of the publisher.

## DUET

Entscheide Dich für eine Taktik: Wähle den Alleingang und verlaß Dich allein auf Deine List und Schlaue, um ins Feindesland vorzudringen, oder schlüpfe in die Rolle einer menschlichen Maschine – etwas weghaltigen Kommandopaars, dessen Überleben von Kooperation und Teamgeist abhängt. Wie immer Deine Strategie, der Auftrag bleibt derselbe: das Herausholen lebenswichtiger Dokumente aus jeder Zone und die sichere Rückkehr. Keine leichte Aufgabe, das ist sicher! Es gilt, Minenfelder zu umgehen, Tanker und Fußpatrouillen in die Irre zu führen – alles hat sich gegen Dich verschworen. Beiß auf die Zähne und mach' Dich fertig zum Einsatz.

### Ladeanleitungen

#### Spectrum

LOAD "" an der korrekten Zählerposition.

#### Commodore 64/128 Cassette

SHIFT - RUN/STOP an der korrekten Zählerposition.

#### Commodore 64/128 Disc

Disc 2 Side 1 - Duet . LOAD "DUET" : 8,1

#### Amstrad/Schneider Cassette

RUN "" an der korrekten Zählerposition.

#### Amstrad/Schneider Disc

RUN "MENU" dan das Spiel wählen.

### Spielanleitung

#### Spectrum

Tastatur oder die meisten Joysticks

Auf	- defmierbar
Ab	- defmierbar
Links	- defmierbar
Rechts	- defmierbar
Feuer	- defmierbar
Abbruch	- defmierbar
Halten	- defmierbar

#### Commodore 64/128

Joystick	- Ports 1 & 2
Pause	- F5/F7

#### Amstread/Schneider

Tastatur oder Joystick	
Auf	- defmierbar
Ab	- defmierbar
Links	- defmierbar
Rechts	- defmierbar
Feuer	- defmierbar
Abbruch	- defmierbar
Halten	- defmierbar
Duet	



## 6 DYNAMITE DAN

© 1986 by Microsoft Ltd

**The Game** Doctor Blitzen, has devised plans for a super psychon mega-ray. Dynamite Dan, has been assigned to thwart their scheme for world domination by stealing the plans.

Dan must find and remove the plans hidden in Blitzen's safe.

The eight sticks of dynamite needed to blow the safe have been concealed around the house. Dan must find them, blow the safe, get the plans, and make his escape.

### Using the Keyboard

The default keys for moving Dan around are:

A	Walk left
S	Walk right
SPACE	Jump

You can, however, redefine these keys at the start of any game by following the on-screen instructions.

### Using the Joystick

Normal joystick positions apply for walking left and right. Use the fire button to jump.

### Hints on Playing the Game

To climb stairs, walk and jump at the same time. Change direction on contact with trampolines or springboards to kill bounce, but beware of moving objects and negative buoyancy. The P key can be used to pause at any time. Press Q to quit (restart game).

Keep an eye on your energy levels - warning beeps indicate imminent starvation.

### Useful Objects and their Values

Food	
Egg	5 points
Cocktail	10 points
Fruit	15 points
Cheese	20 points
Cake	25 points
Ice cream	30 points
Tea	35 points
Soup	40 points
Other objects	
Credit card	??
Deodorant	25 points
Test tube	50 points
Oxygen	75 points
Dynamite	100 points
Plans	200 points

Dan has only one life, but contact with sprites causes a reduction in energy. Energy can be topped up by eating food. Sprites can steal various items you hold, for example magenta sprites take fuel as it, too, is magenta.

watch out for blitzen zapping at you with his psychotron ray gun. If he hits you, you're mesmerised and will wander out of control for a short while.

Each island contains one secret passage, which can only be accessed if you are carrying a particular object.

The safety of the world is in your hands – can you beat Blitzen one more time?

# DYNAMITE DAN II

Doktor Blitzen auf der Insel Arcanum

## In Szene gesetzt von ROD BOWKETT

Dieses spannende Action-Spiel läuft auf allen Schneider-Rechnern der CPC-Reihe. Die B-Seite ist eine Sicherheitskopie der Seite A. Spielen können Sie dies farbenfrohe und knifflige Programm über die Tastatur oder mit dem Joystick.

## Wie wird's eingeladen?

Kassetten-Version: **CTRL** und kleine **ENTER**-Taste drücken!

Diskettenbetrieb: **RUN** DAN eingeben und **ENTER**-Taste drücken!

## ZUM SPIEL

Die Jugend der Welt wurde verdorben. Die Jugendlichen stehen unter einer Art von Hypnose; ihre Gehirne wurden bis auf's Blut ausgesaugt durch angeblich harmlose Rock-LPs. Irgendjemand hat die "Scheiben" manipuliert: Mit Sounds, die unterbewußt den Verstand und die Geisteskraft zerstören. Dabei kommt eigentlich nur ein Schurke in Frage, der für solch' eine Schandtat verantwortlich sein kann. Vielleicht ahnen Sie es schon? Ja, richtig, Doktor Blitzen ist wieder auf der Bildfläche erschienen. Sein Ziel ist es, ohne Skrupel ein Chaos auf unserem Planeten anzurichten!

geheimen und geheimes Hauptquartier aufgeschlagen. Sie werden nun auf jeder der insgesamt acht Inseln eine gut versteckte Maxi-Single finden müssen und eine Music-Box ausfindig machen, um die Scheibe abzuspielen. Als nächstes gilt es, Ihr gewohntes kleines Luftschiff vollzutanken, um damit zur nächsten Insel zu gelangen. Nachdem Sie sieben Inseln "musikalisch" befreit haben, kommen Sie zum Zielpunkt – dem achten und letzten Eiland der Inselgruppe. Dort befindet sich Blitzen's Schallplatten-Firma. Wenn es Ihnen auch hier gelingen sollte, die gefundene Single abzuspielen, dann können Sie als DYNAMITE DAN Ihr Meisterstück vollbringen: Sie legen eine Bombe in Blitzen's Laboratorium. Ab diesem Zeitpunkt haben Sie noch ganze drei Minuten, um zu Ihrem Zeppelin zurückzufinden, ehe die ganze Firma Blitzen in die Luft fliegt!

Ihre Aufgabe, als Super-Agent DAN, ist, zu einer Inselgruppe vorzustößen, die allgemein unter dem Namen ARCANUM bekannt ist. Dort hat Blitzen sein streng

## DIE STEUERUNG

Links (die Tasten ←, Z oder ? )  
Rechts (die Tasten →, X oder \ )  
Nach oben oder Sprung (die Tasten ↑, Q oder [ )  
Nach unten (die Tasten ↓, A oder + )

Mit "P" kann man eine PAUSE einlegen oder einen NEUSTART beginnen.

Mit "ESC" können Sie das Spiel vorzeitig beenden.

## DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE

**BOMBEN** — lassen Türen zerbersten, die Ihnen den Weg frei machen, um zu anderen Orten der Spiel-Landschaften zu gelangen.

**SCHUTZBRILLEN** — gewähren Ihnen Schutz vor der gefährlichen Hypnose.

**SCHALLPLATTE** — muß abgespielt werden, bevor man zur nächsten Insel fliegen darf.

**SPRIT** — ist wichtig, um den Zeppelin wieder aufzutanken.

**LEBENSMITTEL** — geben Ihnen verbrauchte Energie sofort zurück.

Einige der gefundenen Gegenstände haben eine ganz besondere Bewandnis – sie können DAN unsichtbar, unverwundbar usw. machen. Sie werden diese Objekte schon bald kennenlernen und zu schätzen wissen, je länger Sie auf den Inseln verweilen! Es gibt aber auch drei einzigartige, wichtige Gegenstände auf jeder Insel, die Ihnen verloren gehen, sobald Sie den Zeppelin besteigen: Wir lassen Sie aber bewußt im Unklaren, um welche es sich handelt und warum diese "verschwinden". Finden Sie es selbst heraus!!!

## WICHTIGE HINWEISE

DAN hat "nur" ein Leben zu verlieren! Die Berührung mit den verschiedenen "Kobolden" bewirkt einen Energie-Verlust. Die lebens notwendige Energie unseres Helden kann nur durch die Einnahme von Lebensmitteln wieder zurückerlangt werden! Die vielen verschiedenen Kobolde werden versuchen, Ihre gesammelten Gegenstände zu stehlen; z.B. werden die pink-farbenen Monster Ihren Sprit klauen, weil dieser auch "pink" angezeigt wird!

Hüten Sie sich auch vor Doktor Blitzen's Angriffen! Dieser versucht, in jedem Level mit seinem Psycho-Laser Ihnen den Garaus zu machen! Falls er Sie wider Ihres Willens treffen sollte, werden Sie für eine Weile völlig geistesabwesend umherirren.

Auf jeder Insel gibt es einen geheimen Durchgang, der nur durchquert werden kann, wenn man ein bestimmtes Objekt bei sich trägt!

DIE ERRETTUNG DER GANZEN MENSCHHEIT LIEGT IN IHREN HÄNDEN – KÖNNEN SIE BLITZEN EIN WEITERES MAL PAROLI BIETEN?

## Dynamite Dan II

© 1986 by Mirrorsoft Ltd. The computer program contained in Dynamite Dan II and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Mirrorsoft Ltd. All rights of author and owner are reserved worldwide.

Mirrorsoft Ltd, Headington Hill Hall, Oxford OX3 0BW