

Steuerung:

Alle Tasten können vom Benutzer frei definiert werden. Nach dem Laden des Spiels haben Sie die Wahl, mit SHIFT das Abenteuer zu starten oder mit COPY die Tasten umzudefinieren. Der mit COPY auferufene Bildschirm enthält auch eine Übersicht über die Spielhandlungen und die Bedienungstasten.

Die Standardbelegung:

Pfeiltasten zur Richtungssteuerung

COPY

Leertaste

CONTROL

SHIFT/ESC

Feuer

Pause

ZAP-Effekt

Spiel beenden

Spielkonzept von Charles Goodwin & Tim Langdell
Programm und Grafik von Charles Goodwin

Copyright (c) 1987 Softek International Ltd. (The Edge).

Alle Rechte vorbehalten.

WARLOCK

Im Vertrieb der

ariolasoft

Ein Unternehmen der Bertelsmann AG

ariolasoft GmbH

Postfach 1350 · Carl-Bertelsmann-Str. 161
4830 Gütersloh 1

Bedienungsanleitung

© 1987 ariolasoft GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
ariolasoft Datenträger sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat genutzt werden.
Gewerbliche Nutzung, Verleih und Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt.
Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Ladeanweisungen:

Sowohl die Kassetten- wie auch die Disketten-Version werden mit diesem Befehl geladen: RUN "WARLOCK"

Die Vorgeschichte

Kriegsherr DoomDarken der Gefallenen Welt hat über Jahrtausende ein recht gemütliches Dasein gefristet. Umso größer war der Schock, als ganz plötzlich aus dem Nichts ein neuer Herrscher bei den Mächten der Heilen Welt das Szepter übernahm. Er trug den schlichten Namen „Der Weiße Magier“ (an Phantasie hatte es den Guten schon immer gemangelt). Sein erster offizieller Akt war die Erstürmung des finsternen Schlosses Doom-Rock. Dieser Affront endete nicht etwa mit der erfolgreichen Besetzung des Schlosses durch die Armee des Lichts; nein, es gelang den Guten (u.a. einigen Dämonen und einige Ghuls). Und jetzt machen die Eindringlinge alle Anstalten, Sie selbst, den Großen DoomDarken, in ihre Gewalt zu bringen und damit die Finsternis für immer aus dem Land zu verbannen.

Das muß mit allen Mitteln verhindert werden, selbst wenn Sie die Horden der Heilen Welt im Alleingang bezwingen müssen. Naja, so schlecht sieht die Sache auch wieder nicht aus. Immerhin waren Sie schlau genug (in weiser Voraussicht der Dinge, die da kommen sollten), ein paar Zaubertänke zu verstecken. Ein Schluck von diesen Säften verwandelt Sie in einen Kobold oder einen Troll, zwei Existenzformen, die je nach Situation vorteilhaft sind. Im Vergleich zu Ihrer normalen Person lassen Ihre Zauberkräfte als Kobold zwar einiges zu wünschen übrig, dafür gewinnen Sie an Körperkraft. Als Troll sind Sie kräftemäßig praktisch unschlagbar – aber mit den magischen Fähigkeiten ist es wirklich nicht mehr weit her.

Wenn Sie jetzt noch Ihrem Gedächtnis auf die Sprünge helfen, um herauszukriegen, wo Sie die Kugel der Macht das letzte Mal hingelegt haben ... dann müßte es eigentlich ein Kinderspiel sein, dem Weißen Magier zu zeigen, wo's lang geht.

In der Rolle des Warlock DoomDarken

Zu Beginn des Spiels übernehmen Sie die Rolle des Warlock DoomDarken. Der grüne Zaubertank verwandelt Sie in einen Kobold, der violette in einen

Troll, und der rote transformiert Sie zurück in die übliche Person. Die Einnahme dieses Wundersirups verleiht außerdem, in Abhängigkeit von der momentanen Erscheinungsform, Energie und Stärke. Eine wiederholte Dosis des gleichen Getränks kann je nach Zustandsform Ihre Magie oder Ihre Körperkraft erhöhen.

Falltüren sind tückisch. Man fällt durch sie hindurch auf eine niedrigere Stufe. Anders ist es mit den Fünfecken: Da ist man mit einem Satz ohne Stufe höher! Rund um das Schloß gibt es einige Stellen, an denen sich die Magie konzentriert. Zwischen allen diesen Orten gibt es einen sekundenschnellen Transport ... gar nicht zu verachten, wenn man eine Horde von Guten auf den Fersen hat ...

Auf Ihrem Weg durch das Schloß finden Sie zahlreiche Objekte. Manche davon haben einen unverkennbaren Zweck, etwa die Schlüssel, die wie üblich, Türen aufsperrt; andere üben eine schädliche Wirkung aus, während wieder andere positive Eigenschaften aufweisen und z.B. Ihre magischen Kräfte oder Ihre Energien erhöhen – oder gleich beides. Besonders nützlich sind die Kerzen. Sie sind mit einem ZAP-Effekt ausgestattet, der je nach Ihrer Erscheinungsform variiert: Angewendet durch den Warlock, befördert er alle Feinde in der näheren Umgebung auf Nimmerwiedersehen aus dem Blickfeld. Angewendet durch den Kobold verschwinden die Feinde zwar momentan, aber keineswegs für immer. Als Troll müssen Sie ohne magische Fähigkeiten auskommen: hier zeigt sich der ZAP-Effekt als eine sagenhafte Sprungkraft zum Überwinden von Hindernissen.

Hinweis: Die Kräfte des Lichts tauchen in der Regel aus bestimmten Schlupfwinkeln in der Umgebung des Schlosses auf. Diese können mit Hilfe der magischen Kräfteblitze effektiv versiegelt werden.

In Ihrer „normalen“ Erscheinungsform als Warlock verfügen Sie über maximale Zauberkräfte (ein einzelner Blitz aus Ihren Fingerspitzen reicht aus, die meisten Feinde in Asche zu verwandeln). Als Kobold müssen Sie mit einer erheblich reduzierten Kraft vorliebnehmen. Ein Lichtblitz aus Ihren Augen bringt die heranströmenden Feinde zum Erstarren, aber eben nur vorübergehend.

WESTERN GAMES



Schön, dich zu sehen, Fremder. Es versprach ja ein öder, langweiliger Tag in unserem kleinen Städtchen zu werden; aber nun, wo du hier bist, mach' ich mir darum keine Sorgen mehr. Warum? Nun, bei uns hier im Westen muß jeder, der neu in der Stadt ist, ein paar kleine Proben bestehen und zeigen, daß er ein echter Kerl ist. Diese Probe gibt es bei uns schon, solange ich hier lebe. Yeah, wir alle hier haben schon mitgespielt. Und unser Bester, MacSlow, das alte Haus, tritt gegen dich an.

Was dann, du lachst? Warte, bis du ihn gesehen hast. Oder noch besser, bring doch einen Freund mit, dann lassen wir euch gleich gegeneinander antreten. Okay, genug geredet. Hepp, ab in den Saloon drüben, die anderen warten schon . . .

Idea and Realization: Rolf Lakämper
Programmed by: Oliver F. Rauch, Rolf Lakämper, Axel Walsleben, Frank Hartmann, Jörg „Prenzmann“ Prenzing, Ulrich „Frustry“ Schulz, Gerold „Meep“ Behlow, Holger P. Krekel, Holger Gehrmann.
Graphics by: Bettina Wiedner, Hartwig Nieder-Gassel
Sound by: Arno Schröder, Olaf Hartmann, Rolf Lakämper
Thanks to: Thomas „Lui“ Brendel, Bernhard Morell, Marion Morell, Michael Eves, Draku, T.H. und die sieben Zwerge, Michael „Holzfäller“ Oelze, Renate Mustermann

A Product of Magic Bytes

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.

Copyright subsists in this program recording. Unauthorized broadcasting, diffusion, public performance copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.

A Product of Magic Bytes

Idea and Realization: Rolf Lakämper
Programmed by: Oliver F. Rauch, Rolf Lakämper, Axel Walsleben, Frank Hartmann, Jörg „Prenzmann“ Prenzing, Ulrich „Frustry“ Schulz, Gerold „Meep“ Behlow, Holger P. Krekel, Holger Gehrmann.
Graphics by: Bettina Wiedner, Hartwig Nieder-Gassel
Sound by: Arno Schröder, Olaf Hartmann, Rolf Lakämper
Thanks to: Thomas „Lui“ Brendel, Bernhard Morell, Marion Morell, Michael Eves, Draku, T.H. und die sieben Zwerge, Michael „Holzfäller“ Oelze, Renate Mustermann

C'est bien de te voir étranger. La journée s'annonçait ennuyante dans notre petite ville, mais maintenant que tu es là je ne me fais plus de souci. Pourquoï? Bon, chez nous ici dans l'Quest chaque nouveau venu dans la ville doit supérer quelques petites épreuves et démontrer qu'il est un vrai mec. Ces épreuves existent déjà depuis que suis ici. Et oui, nous tous ici nous avons déjà participé au jeu. Et notre premier, MacSlow, la vieille maison, se battre avec toi. Quoi, tu ris? Attend quand tu l'auras vu. Ou encore mieux, amène un copain avec toi et puis nous vous ferons battre l'un contre l'autre. Okay, on a parlé assez. Viens, on s'en va au saloon de l'autre côté, les autres attendent déjà . . .



WESTERN GAMES

Anleitung für Spectrum 48K/128K/+ Schneider Kassette & Diskette

Einführung

INTERNATIONAL KARATE +™ ist eine Weiterentwicklung des ursprünglichen Spiel gleichen Namens. Die wesentliche Neuerung ist das gleichzeitige Auftreten von drei Karatekämpfern auf einem Bildschirm. Es wird hier durchgehend von Joystick-Steuerung gesprochen, obwohl auf Wunsch auch eine Bedienung über die Tastatur möglich ist.

Insgesamt gibt es 17 verschiedene Bewegungen, welche alle mit dem Joystick ausgeführt werden können. Mit etwas Übung lassen sich die Übergänge zwischen den einzelnen Bewegungen vollkommen nahtlos ausführen, als eine einzige, fließende Kampfsequenz, ohne daß der Karateka zwischendurch in Ruhestellung zu gehen braucht. Die Bedienung mit dem Joystick ist einfach und einleuchtend und kann in kürzester Zeit gemeistert werden, auch wenn eine vollkommene Körperbeherrschung etwas Zeit und Übung erfordert.

Dem Gegner können Schläge, Hiebe und Tritte an Kopf, Brust, Magen, Schienbein und Füße versetzt werden, und zwar sowohl von vorn wie auch von hinten — wobei ein Angriff im Rücken jeweils nur die Hälfte der Punkte einbringt.

Das Spiel wird zunehmend schwieriger, etwa bis auf Ebene 25. Den Spielern werden in Abhängigkeit von der erzielten Punktezahl Gürtel in sechs Farben zugesprochen.

Die computergesteuerten Kämpfer verfolgen eine Vielfalt von Strategien. Sie können z.B. nur unter sich kämpfen und den menschlichen Gegner ausschließen, sie können ganz auf kämpferische Handlungen verzichten und lediglich in die Defensive gehen, oder sie können sich beide gegen den Menschen verbünden und seine Angriffe überhaupt nicht ernst nehmen, usw. Die Verhaltensweisen können auch mehr oder weniger bösartig

oder tückisch sein, besonders in den höheren Spielstufen.

Am Ende jeder 30 Sekunden dauernden Kampfunde erscheint ein Schiedsrichter, der den Kämpfern Ratschläge gibt und die Einstufung verkündet. Wenn der menschliche Kämpfer auf den dritten Rang verwiesen wird, wird er aus dem Spiel ausgeschieden. Solange er den ersten oder zweiten Platz halten kann, bleibt er mit drin.

Auf jede dritte Runde folgt eine spezielle Einlage, in der der Spieler mit Hilfe eines kleinen handgeführten Schilfs Balles abwehren muß, die aus allen Ecken und Winkeln auf ihn zugedonnert werden.

LADEANWEISUNGEN

SPECTRUM 48K+/128K/+

Bitte darauf achten, daß die Kassette ganz zurückgespult ist. Dann "LOAD" eingeben und ENTER drücken und das Band laufen lassen.

SCHNEIDER CPC

Kassette: Sicherstellen, daß die Kassette ganz zurückgespult ist. Besitzer von Systemen mit eingebauter Diskettenstation müssen durch Eingabe von ITAPE auf Kassettenbetrieb umschalten. Dann die CTRL-Taste festhalten und gleichzeitig die kleine ENTER-Taste drücken, das Band starten und eine beliebige Taste drücken.

Diskette: Sicherstellen, daß das System auf Diskettenbetrieb eingestellt ist (mit |DISK), dann die Diskette einlegen, "RUN"DISC" eingeben und ENTER drücken.

AMSTRAD

OPTIONSAUSWAHL

1-Spieler-Partie - F1
2-Spieler-Partie - F2
Musik ein/aus - M
Toneffekte ein/aus - S

BEWEGUNGSSTEUERUNG

	AUF	AB		
1 Spieler	Über Joystick		LINKS	RECHTS
2 Spieler	----	----		FEUER
Pause ein/aus	ESC			LEERTASTE

SPECTRUM

OPTIONSAUSWAHL

- 1 Spieler - I
 - 2 Spieler - O
 - Musik ein/aus - M
 - Toneffekte ein/aus - N
- Bei Teilnahme von 2 Spielern benutzt einer den Joystick, der andere die Tastatur

BEWEGUNGSSTEUERUNG

- Hoch - R
- Hoch/Rechts - T
- Hoch/Links - E
- LINKS - D
- RECHTS - G
- RUNTER - C
- RUNTER/RECHTS - V
- RUNTER/LINKS - X

SPIEL-DISPLAY

Punktestand und Spielinformationen werden am oberen Bildschirmrand angezeigt. Dazu gehören drei Arten von Kampfpunkten und der summierte Punktestand. Die menschlichen Kämpfer sind durch eine farbige Faust rechts neben der Punktzahl kenntlich gemacht. Der weiß gekleidete Kämpfer wird vom Joystick in Steckplatz 1 gesteuert. In 2-Spieler Kämpfen erfolgt die Kontrolle des rotbeihenden Kämpfers über den Joystick im Steckplatz 2.

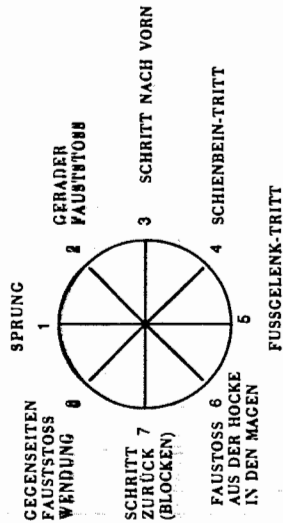
BEWEGUNGSSTEUERUNG

Wir empfehlen die Verwendung von Joysticks mit gutem, griffigem Gefühl (wie etwa das Original-Atari-Modell). Bei klobigen Knüppeln hat man einfach nicht dieselbe präzise Kontrolle über die Bewegungsabläufe, und man weiß nie mit Sicherheit, ob Kontakt erfolgt ist oder nicht. Joysticks mit Feuerautomatik kann man ganz vergessen.

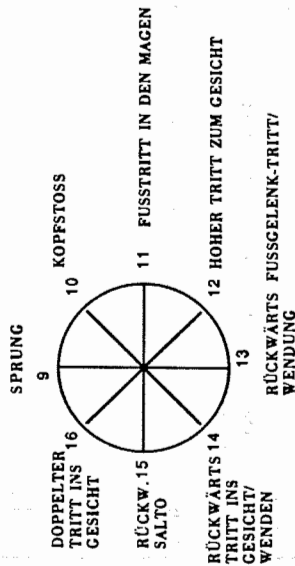
Jede der acht Joystick-Positionen dient zur Ausführung einer bestimmten Kampfbewegung. Durch Festhalten des Feuerknopfs

ergeben sich weitere 8 Möglichkeiten. Für spezielle Situationen ist noch eine zusätzliche defensive Bewegung verfügbar, die etwas weiter unten noch beschrieben wird. Für den nach rechts blickenden Kämpfer ergeben sich die folgenden Bewegungen:

FEUERKNOPF NICHT GEDRÜCKT



FEUERKNOPF GEDRÜCKT



Nach Ausführung gewisser Bewegungen blickt der Kämpfer in die entgegengesetzte Richtung. Schaut er nach links, sind die oben dargestellten Bewegungen seitenverkehrt. Das heißt, ein Fauststoß ins Gesicht, der normalerweise durch Drücken von AUF und RECHTS ausgeführt wird, muß jetzt mit AUF und LINKS aktiviert werden.

BEWEGUNG HALTEN UND ZURÜCKNEHMEN

Bei Ausführung eines Angriffsmanövers muß der Joystick solange in Position gehalten werden, bis die Bewegung zu Ende geführt ist. Ein frühzeitiges Loslassen des Joysticks bringt den Kämpfer in die Ausgangsstellung zurück. Durch längeres Festhalten des Joysticks in der gewählten Stellung bleibt der Kämpfer in Angriffsstellung, bis entweder eine andere Bewegung aktiviert oder der Joystick freigegeben wird. Allerdings erfolgt der eigentliche Hieb oder Tritt nur in der anfänglichen Bewegung - schließlich wird sich ein erfahrener Gegner nicht einfach verprügeln lassen.

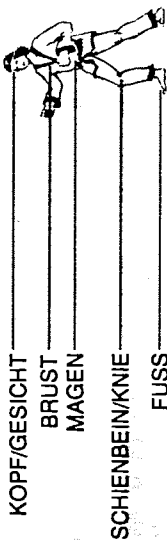
SCHNELLE BEWEGUNGSABLÄUFE

Der Kämpfer kann in schneller Abfolge verschiedene Stöße, Tritte usw. ausführen, ohne dazwischen in Ruhestellung zu gehen. Für solche fließend ineinander übergehenden Manöver-Sequenzen die erste Bewegung aktivieren und lange genug halten, dann sofort zur nächsten übergehen, bevor in die Ausgangsstellung zurückgekehrt wird. Auf diese Weise können Sie sich in der Hitze des Gefechts mit einer Reihe von Rückwärtssalto über den Bildschirm in Sicherheit bringen (Rückwärtssalto wählen, warten, bis die Bewegung beginnt, dann nochmals und nochmals wählen).

ABWEHR- (SPERR-) TECHNIKEN (UKE)

Für die Verteidigung steht ein Sperrmanöver zur Verfügung. Wenn Sie aus der Nähe von vorn angegriffen werden und "Rückwärtsgang" einschalten, nimmt Ihr Kämpfer für die Dauer der Attacke eine Abwehrhaltung ein und schützt sich gegen alle Tritte gegen seinen Kopf, die Brust und die Magengegend. Tritte gegen das Schienbein und Fußgelenktritte können nicht abgeblockt werden. Da hilft nur ein rechtzeitiger Sprung oder eine Gegenoffensive mit einem fliegenden Tritt.

VERWUNDBARE BEREICHE



ZIEL DES SPIELS

Das Match setzt sich aus einer Abfolge von 2 Kampfunden und einer Prämienrunde zusammen. Im 1-Mann-Spiel treten Sie gegen zwei computergesteuerte Karatekas an; das Match endet, wenn Sie in einer Runde auf den dritten Platz verdrängt werden. Im 2-Mann-Spiel ergibt sich ein Kampfgemenge mit zwei menschlichen und einem computergelenkten Kämpfern. Der Spieler, der die wenigsten Punkte erzielt, fällt aus, so daß der andere Spieler sich wiederum zwei computergesteuerten Gegnern gegenübersieht, wie im 1-Mann Spiel.

Das Ziel ist, so lange wie möglich kampftüchtig zu bleiben. Bei Erreichen der notwendigen Punkte erhalten Sie jeweils einen der sechs Gürtel zugesprochen, wobei der schwarze natürlich die höchste Auszeichnung ist. Am Schluß des Spiels haben Sie die Gelegenheit, Ihren Namen, die Punkte und die Gürtelfarbe in der Ehrentafel zu verewigen.

PUNKTEWERTUNG

Während des Kampfs bringt ein erfolgreicher Schlag oder Tritt von vorn 2 "Kampfpunkte" ein (angezeigt als farbige Scheiben) und einen Score. Ein Angriff von hinten bringt lediglich einen Kampfpunkt und die Hälfte des Score. Eine Kampfrunde dauert entweder 30 Sekunden oder bis einer der Kämpfer sechs Kampfpunkte beisammen hat. In letzterem Fall erhält der siegreiche Spieler eine Zeitprämie von 100 Punkten für jede noch verbleibende Sekunde.

Nach Abschluß jeder Kampfrunde entscheidet der Schiedsrichter die Rangfolge (1., 2., 3., oder unentschieden), zunächst auf der

Basis der Kampfpunkte und bei gleichem Stand auf der Basis des in der jeweiligen Runde erzielten Score.

Wenn ein Spieler einen Schlag oder Tritt entgegennehmen muß, fällt er um und ist kurzfristig benommen — er sieht buchstäblich die Sterne! Sobald diese wieder verfliegen, hat er ein paar Sekunden Wartezeit oder er kann sofort ein Manöver ausführen. Nach der Wartezeit wird er wieder auf seine Füße gestellt.

Wie lange er kampftüchtig bleibt, hängt von der Stärke des Schlags ab. Mit fortschreitendem Spiel und gesteigertem Spieltempo werden immer kürzere Wartezeiten eingeräumt. Sie sind jedoch erst wieder verwundbar, wenn Sie sich aufgeregelt haben und auf den Beinen stehen.

Punktewertung

Bewegung	von vorn	von hinten
Gerader Fauststoß	800	400
Schlagen-Tritt	400	200
Fußgelenk-Tritt	400	200
Fauststoß aus der Hocke	400	200
Rückwärts-Fauststoß	800	400
Fliegender Tritt	800	400
Kopfstoß	1000	500
Magen-Tritt	200	100
Tritt ins Gesicht	800	400
Rückwärts-Fußgelenk-Tritt	400	200
Rückwärts Tritt ins Gesicht	800	400
Doppelter Tritt ins Gesicht	1000	500

PRÄMIENRUNDE

Spieler, die sich in zwei aufeinanderfolgenden Runden erfolgreich behauptet haben, gehen in eine Prämienrunde über. Hier halten Sie einen kleinen Schild in der Hand, mit dessen Hilfe Sie sich zur Wehr setzen, gegen die Bälle, die aus allen Richtungen auf Sie

zukommen. Gleichzeitig haben Sie immer nur einen Ball zu fürchten — manchen hochfliegenden Bällen kann man durch Ducken entgehen.

Je höher die Spielstufe, desto schneller die Bälle. Außerdem müssen Sie sich vor den blinkenden Bällen in acht nehmen, deren Aufprallhöhe ständig wechselt. Für jede gelungene Abwehr erhalten Sie 100 Punkte. Gelingt es Ihnen gar, sämtliche Bälle zu überleben, kriegen Sie eine 5000 Punkte Prämie. Da bis zu 60 Bälle ins Spiel gebracht werden können, haben geschickte Kämpfer die Gelegenheit, sich im Verlauf einer einzigen Prämienrunde mit über 10000 Punkten zu bereichern und sich auf diese Weise schneller dem schwarzen Gürtel zu nähern.

DIE EHRENHALLE

Ein ausreichend hoher Punktestand berechtigt dazu, Initialien, Punkte und Gürtelfarbe in die Ehrenhalle einzutragen. Zur Verewigung von bis zu drei Initialien den Joystick nach links oder rechts bewegen, um den Buchstaben zu wählen, dann mit dem Feuerknopf den Eintrag vornehmen.

Punktewertung

Bewegung	von vorn	von hinten
Gerader Fauststoß	800	400
Schlagen-Tritt	400	200
Fußgelenk-Tritt	400	200
Fauststoß aus der Hocke	400	200
Rückwärts-Fauststoß	800	400
Fliegender Tritt	800	400
Kopfstoß	1000	500
Magen-Tritt	200	100
Tritt ins Gesicht	800	400
Rückwärts-Fußgelenk-Tritt	400	200
Rückwärts Tritt ins Gesicht	800	400
Doppelter Tritt ins Gesicht	1000	500



- Gegenwärtige Kraft eines Spielers
- Allgemeiner Kraftanzeiger

Armdrücken

STEUERUNG (geht auch über Tastatur):

1. Kraft sammeln
Dies geschieht, indem man den Joystick immer dann nach unten drückt, wenn der Arm im mittleren Anzeigefeld sich in einer möglichst „starken“ Phase befindet.
2. Abstützen
Feuerknopf drücken.



TOTTLES KOMMENTAR:
Let's go. Der junge Fred macht den Schiedsrichter und paßt auf, daß keiner von euch sich mit dem anderen Arm abstützt. Leider nickt er manchmal kurz ein, also aufgepaßt!
Ach ja, und kurz bevor man gewinnt, kann es helfen, wenn man rattelt, wie wir hier Westen sagen.



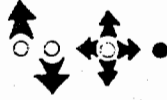
- der Revolver wird gezogen, nachdem der Barmann den Startschuß gegeben hat
- das gegenwärtige Ziel
- wenn klopfende Herzen erscheinen, zeigen diese die Nervosität an

Bierschießen

STEUERUNG

(wenn kein Joystick, dann Tastatur):

1. Zielen:
Player 1 zieht Joystick nach rechts
Player 2 zieht Joystick nach links
2. Zielen:
Das Fadenkreuz wird gesteuert
3. Schießen:
Feuerknopf drücken



TOTTLES KOMMENTAR:
Nur nicht nervös werden, sonst bekommt ihr noch ganz zittrige Händchen. Ah ja, es gibt da noch einen alten Westmann-Trick: Abwarten, bis der andere nervös, wie er ist -, danebengeschossen hat, und dann in aller Ruhe durchziehen. Laßt euch aber nicht zuviel Zeit, wir wollen heute schließlich alle noch feiern.
Du hast übrigens erst gewonnen, wenn du alle 5 Ziele schneller zerschossen hast als dein Gegner! Bist du also 4 mal der Schnellere, schaffst aber nicht das fünfte Ziel, geht's von vorne los!

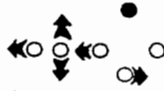


- Die Primlänge: dort kann man auch sehen, ein wie großes Stück ein Spieler jeweils abbeißt. Dann gut kauen!
- Ziffer zeigt an, wie oft man den Topf noch treffen muß.
- Nach dem Kauen wechselt die Anzeige. An der linken Balken-graphik kann man dann die Spuckstärke ablesen, die Zahlen rechts geben den Spuckwinkel an.

Priemsucken

STEUERUNG

- (wie wär's denn diesmal über Tastatur)?:
1. Arm heben und abbeißen – Joystick nach oben
 2. kauen – Joystick nach links und rechts
 3. Kauen beenden – Joystick nach oben
 4. Spuckwinkel bestimmen – Joystick nach unten
Spuckstärke bestimmen – Feuerknopf drücken
 5. spucken – Feuerknopf loslassen.



TOTTLES KOMMENTAR:
Na, ihr werdet doch wohl alle regelmäßig Kautabak nehmen, oder? – Was denn, ihr habt das noch nie probiert? Na, dann laßt euch von eurem guten alten Sam ein paar Tips geben: Also, die größte Gefahr beim Priem ist, daß man ihn verschluckt – schmeckt über, also laßt auf ihr müßt also darauf achten, daß ihr nicht zuviel auf einmal vom Priem abbeißt. Oder nicht zu lange kaut, aber auch nicht zu kurz! Also, Kinder: Kauen, bis der ganze Priem gut durch ist. Ihr könnt ja mal versuchen, den Gegner zu treffen. Im Gesicht macht sich's besonders gut...

- Anzahl der Bier, die man dem Klavierspieler austun kann
- Schwierigkeitsstufe des gegenwärtigen Tanzes

Tanzen

STEUERUNG

(auch über Tastatur, falls vorhanden):

1. Ausgangsstellung – Joystick in Ruheposition links unten
2. Rechtes Bein angewinkelt gehoben – Joystick links
3. Rechtes Bein gestreckt gehoben – Joystick links unten und Feuerknopf drücken
4. Linkes Bein angewinkelt gehoben – Joystick rechts unten
5. Linkes Bein gestreckt gehoben – Joystick rechts unten und Feuerknopf drücken
6. Jacke aufmachen (= Rock heben) – Joystick nach oben
7. Hände nach rechts in Schulterhöhe heben, Hüfte nach links (= Reck heben und rechts) – Joystick nach links oben
8. Hände nach links in Schulterhöhe heben, Hüfte nach rechts (Rock heben und links) – Joystick nach rechts oben
9. Nach vorne beugen – Joystick nach unten
10. Nach vorne beugen – nur Feuerknopf drücken



TOTTLES KOMMENTAR:
Ganz einfache Kiito. Ihr müßt nur dem Mädchen nachtanzen – aber im Takt. Unsere Jungs hier sind ziemlich verwöhnt, und wenn das mit euch nicht so klappt, werden sie immer unruhiger, bis Joe der Klavierspieler dann wieder eins über die Mütze kriegt. Na, und Joe spielt dann erst weiter, wenn der von auch, der den Tanz verbrockt hat, ihm ein neues Bier ausgibt.



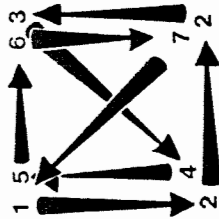
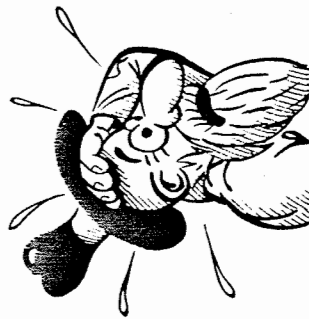
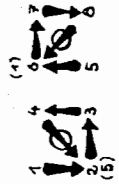
- Das rhythmisch wogende Euter gibt den Takt vor, in dem der Joystick bewegt werden muß.

- Inhalt der Milchkannen gibt an, wieviel Milch noch gemolken werden muß (bis sie voll sind).

Kuhmelken

STEUERUNG
(Tastatur):

1. Melken: Joystick bitte rhythmisch wogend in der durch die Zahlen vorgegebenen Reihenfolge bewegen.
2. Konkurrenten anstoßen: Joystick nach rechts und Feuerknopf drücken.



TOTTLES KOMMENTAR:
Heh, heh, heh! Es ist natürlich ganz einfach, den anderen mal eben den Ellenbogen spüren zu lassen. Paßt aber bloß auf, daß der Schiedsrichter nichts mitbekommt.



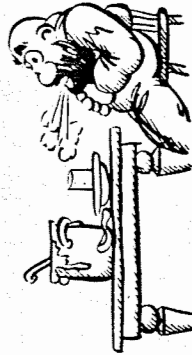
- Zuerst erscheint der Suppenlöffel, wobei man sehen kann, wieviel Suppe man gerade löffelt.

- Am Inhalt der Suppenschüssel erkennt man, wieviel man noch essen muß.
- Beim Schlucken erscheint ein Bauch, an dessen Dicke man erkennen kann, wieviel Luft man mit hinunterschluckt.

Wettessen

STEUERUNG
(...):

1. Löffel eintunken – Joystick nach unten
2. Löffel ausbalancieren – Joystick links/rechts
3. Schlurfen
4. Kauen – Joystick links/rechts
5. Schlucken – Joystick nach unten und Feuerknopf drücken
6. Trinken – Joystick nach oben (nur möglich vor „Löffel eintunken“)



TOTTLES KOMMENTAR:
Jungs, eßt ordentlich! Wenn ihr alles ohne zu kauen einfach runterschluckt, müßt ihr doch nur rülpfen; und das kostet euch Zeit, außerdem sind das schlechte Manieren. Ach ja, und trinkt zwischendurch immer mal wieder, dann rutscht es nämlich besser. Haut rein, Bohnen sind was Feines!

Keyboard - Control

AMIGA / ATARI ST

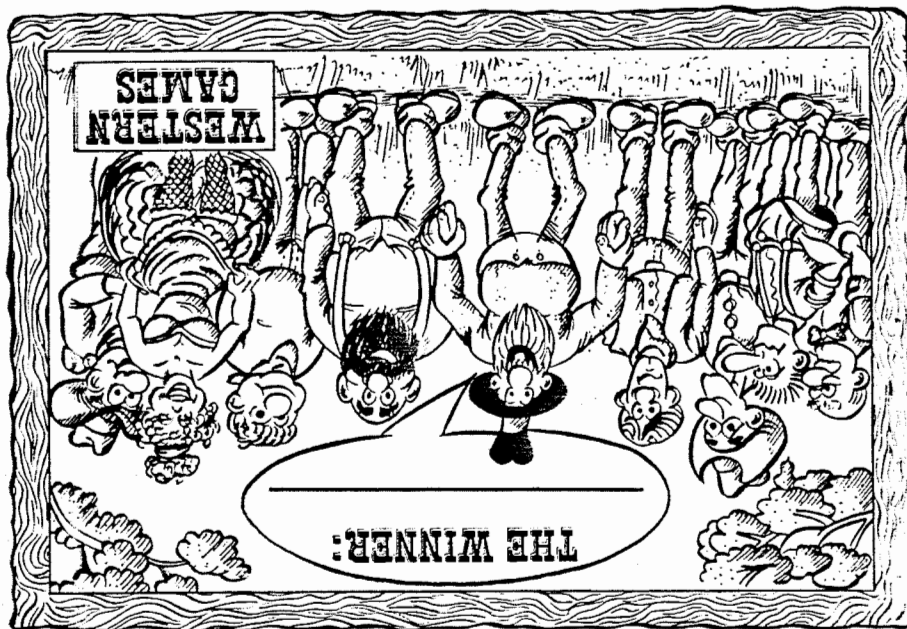
	UP	DOWN	LEFT	RIGHT	FIRE
Player 1	Q	A	Y	U	Space
Player 2	↑	↓	←	→	Enter

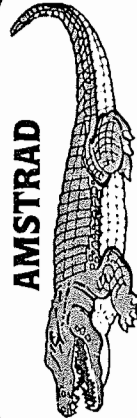
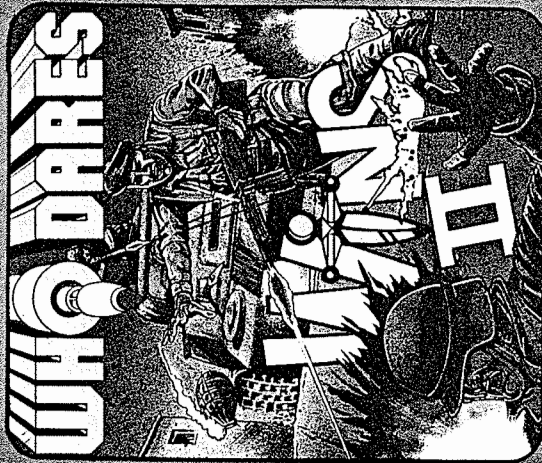
SCHNEIDER CPC (AMSTRAD)

	UP	DOWN	LEFT	RIGHT	FIRE
Player 1	Q	A	E	R	Space
Player 2	O	L	@	L	Enter

C 64

	UP	DOWN	LEFT	RIGHT	FIRE
Player 1	RUN/STOP	COMMODORE	1	2	CTRL
Player 2	↑	=	,	/	↑ CTRL ↓





AMSTRAD

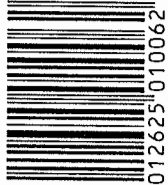
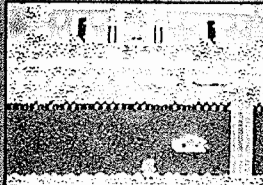
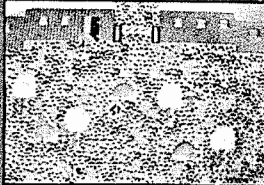
Alligata Software Limited

Alligata

Who Dares Wins II

Amstrad

© 1988 Alligata Software Limited, 1 Orange Street, Sheffield ADW. Tel: (0742) 788706



Only the bravest volunteer for the ultimate suicide mission to free lost compatriots held prisoner by the armies of death, the forces of oppression. Only the fearless dare take up a challenge where courage and endurance are as essential as intelligence and skill. Compulsive. Action packed. Step forward, modern day hero, you'll never know how good you really are until you've tested yourself on the ultimate mission.

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

Who Dares Wins II
Amstrad 3 lives
8 fields of battle

GAMEPLAN:

Armed at the outset with an automatic rifle and 5 grenades, make your way forward to the enemy occupied territory where the opposing battalions are entrenched in occupied townships and the surrounding districts. The occupation army has formed garrisons where they hold prisoners from your own patriotic. Prisons and hidden bases are scattered about, avoiding enemy snipers and hidden bases. You must reach the first enemy garrison to the next sector of the enemy territory in search of the next garrison of prisoners. But beware the terrain has changed, the dangers have altered. And on you must battle, clearing your way to the final garrison in the 8th territory where victory should be yours until you learn that your back up forces have lost their hold on your first conquest. And so you must return to reclaim the territories the enemy have regained but this time you'll find they're wise to your bravery and the encounters will be even fiercer, the dangers even more cunning.

NOTE: Your grenades can be replenished from randomly hidden ammunition boxes. If you free a prisoner from execution you earn a high bonus.

FEATURES AND OBSTACLES:

Everything you'd expect in a 'real life' combat zone and to alert you to the dangers would disturb the balance of the 'fighting machine' that you've been trained to become.

Feature points:

Save a prisoner - 800 points
Lend a grenade on house - 250 points
Extra man at 10,000, 30,000, 50,000 and every 20,000 points

HOW TO MOVE:

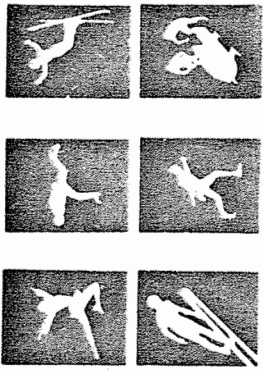
Joystick only

Rifle Fire - Press [FIRE] repeatedly, rapidly

Launch Grenade - Press [FIRE] and hold down

HOW TO LOAD:

Press [Shift] and [Ctrl] keys together.



DER GROSSE TAG IST GEKOMMEN!

Sie nehmen als Athlet an den Olympischen Winterspielen 1988 in Calgary, Alberta/Canada teil. Sie müssen sich mit Schnelligkeit, Kraft, Ausdauer und Mut durch Schnee und über Eis bewegen. Dies ist der winterliche Teil der weltweit am stärksten besetzten Anlaufwettkämpfe. Sie müssen Ihr Letztes geben, um es mit den Spitzenathleten aus hundert Nationen aufnehmen zu können. Sie dürfen stolz auf sich sein! Sie gehören zu den Elitesportlern, deren Mut und Ausdauer bei diesem winterlichen Turnier geübt wird. Eine Trompetenfanfare erklingt, während die Flagge der olympischen Winterspiele gehißt wird. Tausende von weißen Tauben werden aufgelassen, die symbolisch die Friedensbotschaft in alle Länder der Erde tragen sollen, daß die olympischen Winterspiele begonnen haben. Von nun an haben Sie es in der Hand, die Goldmedaillen zu erringen.

ALLGEMEINES

WINTER GAMES fordert das Weltkampfgeschick in einer Reihe athletischer Sportarten für 1 bis 8 Sportler heraus. Sie können in sieben verschiedenen Wintersportarten antreten: Skispringen, Bobfahren, Eiskunstlauf — Kurzprogramm und Kür, Suertrick, Eisschnelllauf und Biathlon. Trainieren Sie zunächst in allen Disziplinen. Wählen Sie erst danach eine von 18 Nationen, die Sie in den Wettkämpfen auf dem Weg zum Gold vertreten wollen.

WINTER GAMES bescheidet die Regeln, speichert die Leistungen und verteilt die Medaillen — Gold für den Sieger, Silber für den Zweitplatzierten und Bronze für den dritten jeder Disziplin. Wenn Sie einen Weltrekord brechen, speichert das Programm Ihren Namen und gibt den Rekord auf einer besonderen Weltrekord-tafel aus. Geben Sie Ihr bestes, und verfolgen Sie getreu dem Motto der alten Athleten:

CITUS - ALTIUS - FORTIUS
-SCHNELLER - HÖHER - STÄRKER-

LADENANWEISUNG

WINTER GAMES besteht aus einer Kassette mit je vier Disziplinen aus Seite 1 und drei Disziplinen aus Seite 2.
Seite 1: Bobfahren, Ski-Kunstsprung, Eis-Schnelllauf, und Schanzenspringen.

Seite 2: Eiskunstlauf (Pflicht und Kür) und Biathlon.
Alle Seiten können unabhängig voneinander betrieben werden.
Laden Kassette. Gewünschte Kassette einlegen und CTRL und (ENTER) drücken.

SPIELBEGINN

ERÖFFNUNGSZEREMONIE

Eine spektakuläre Eröffnungszeremonie heißt Sie zu Winter Games willkommen. Ein Athlet trägt die Fackel und erklimmt die Stufen, um das olympische Feuer zu entzünden, das Tag und Nacht während der Winterspiele brennen wird. Weiße Tauben werden im Stadium freigelassen, die den Frieden auf Erden symbolisieren. Beginnen Sie das Spiel! Drücken Sie die Leertaste, um das Spiel fortzusetzen.

DAS MENÜ

Nach der Eröffnungszeremonie erscheint ein Menü mit 6 Punkten zur Auswahl:
1. Teilnahme an sämtlichen Disziplinen
2. Teilnahme an einer einzelnen Disziplin
3. Trainieren einer einzelnen Disziplin

Es gilt das Sprichwort: Übung macht den Meister! Laufen Sie vorwärts, wenn Sie einen doppelten oder dreifachen Axel drehen Sie dann um, und laufen Sie rückwärts weiter. Achten Sie am Ende der Landzeit wieder vorwärts laufen, da Sie sonst fallen. Wenn Sie rückwärts laufen, können Sie eine Pirouette drehen, oder einen doppelten oder dreifachen Lutz springen. Danach können Sie wieder umdrehen und wieder vorwärts laufen.

Versuchen Sie bei den Pirouetten 6 Umdrehungen auszuführen. Weniger als 6 Umdrehungen wirken ungeschickt, mehr Umdrehungen machen Sie schwübelig, und Sie stürzen. Stürze sollten Sie vermeiden! Sie fallen unwirgerlich hin, wenn Sie überganglos aus einem Sprung in eine Pirouette, aus einem Sprung in einen anderen Sprung oder aus einer Sitzpirouette in eine andere Pirouette übergehen wollen. Laufen Sie zwischen den einzelnen Elementen rückwärts. Laufen Sie vorwärts, wenn Sie einen Axel springen wollen. Wenn Sie aus einer Pirouette in eine Sitzpirouette übergehen, was sehr elegant aussieht, erhalten Sie 1,2 Punkte. Sie beginnen mit 0 Punkten. Die höchste erreichbare Wertung beträgt 6 Punkte. Alle Werte werden in Zehnteln angezeigt. Wenn Sie das Kurzprogramm erfolgreich absolviert haben, könnte die Wertung folgendermaßen aussehen:

ELEMENT	PUNKTE
Pirouette	0,7
Sitzpirouette	0,7
Doppel-axel	0,6
Dreifacher Axel	1,1
Doppel-Lutz	0,6
dreifacher Lutz	1,1
Pirouette übergehend in Sitzpirouette	1,2
Gesamtpunktzahl	6,0

- Strafpunkte: 0,7 Strafpunkte je Sturz
0,2 Strafpunkte ungeschickte Ausführung

Eiskunstlauf - Kür

Im Kürprogramm können Sie Ihre Sprünge und Pirouetten frei wählen und in eine eigene Choreographie einbauen. Sie haben zwei Minuten Zeit.

Sie haben Sie drei Eiskunstlauf-Elemente (s. o.) erfolgreich auszuführen. Die Jury wird Sie sehr genau beobachten und Ihre maximale Punktzahl ermitteln. Die Wertung basiert auf der Anzahl der Stürze und ungeschickten Elementen. Der routinierte Eiskunstläufer wird also versuchen, drei schwünge — also hoch zu bewertende — Elemente so oft wie möglich in den zwei Minuten auszuführen, um so die höchst mögliche Punktzahl zu erringen.

Sie beginnen bei 0 Punkten. Der Höchstwert beträgt 6,0 Punkte, egal wie hoch sich Ihre Gesamtpunktzahl anhand der Elemente beläuft. Wenn Sie ein viertes Element erfolgreich ausgeführt haben, wird es dennoch nicht Ihrem Punktekonto gutgeschrieben. Es werden nur die im Zeitlimit fertig ausgeführten Elemente bewertet. Die Elemente werden nur dann bewertet, wenn Sie erfolgreich abgeschlossen wurden.

BEISPIEL EINER KÜRBEWERTUNG

ELEMENT	PUNKTE
Pirouette	0,3
Sitzpirouette (maximal 1,8 Punkte)	0,3
Pirouette übergehend in Sitzpirouette (maximal 1,5 Punkte)	0,5
Doppel-Lutz	0,2
Doppel-Axel (maximal 2,4 Punkte)	0,2
dreifacher Lutz	0,4
dreifacher Axel (maximal 2,4 Punkte)	0,4
Gesamt	6,9

FEHLER	GESAMT	MAXIMUM
Sturz	-0,5	-0,20
ungeschickte Ausführung	-0,2	-0,05
fehlerhafte Elemente	keine Strafpunkte	
Gesamtpunktzahl:	6,9	Maximum: 6,0
1 Sturz:	-0,5	
2 x ungeschickt:	-0,4	-0,1
	6,0	Endstand: 5,7

EISSCHNELLAUF

Die Wertung hängt von der Weite und dem Sprungstil ab. Die Weite ist vom genauen Timing beim Absprung und dem aerodynamischen Verhalten des Springers in der Luft abhängig. Wenn Sie beim Sprung eine gute Haltung bewahren, Fehler schnell beheben und bei der Landung nicht stürzen, erhalten Sie eine bessere Stinole.

Biathlon

Gehen Sie mit dem umgehängten Gewehr auf die Loipe. Sie haben nur einen Schuß auf das jeweilige Ziel. Warten Sie mit dem Schuß, bis Sie sich Ihres Zieles sicher sind.

- Mit dem Feuerknopf starten Sie die Runde und gehen auf die Loipe.
- Mit gleichmäßigen Links- und Rechts-Bewegungen des Joysticks halten Sie den Läufer am Rhythmus. Die Joystickbewegungen sollten mit den Bewegungen des Athleten möglichst übereinstimmen.
- Auf ebener Strecke bewegen Sie den Joystick nach links und rechts in gleichmäßiger Rhythmus.
- Bergab geht es am schnellsten, wenn Sie beide Stützlöcher benutzen. Ziehen Sie den Joystick zu sich heran, wenn sich die Arme des Biathleten vor seinem Körper befinden. So erreichen Sie ein maximales Tempo in der Loipe.
- Beim Schießen haben Sie fünf Patronen für fünf Ziele. Jeder Fehlschuß wird mit fünf Strafschritten geahndet. Das Gewehr muß nach jedem Schuß neu geladen werden. Wenn Sie den Joystick zu sich heranziehen, wird die Patronenkammer geöffnet. Zur Laden drücken Sie den Joystick nach vorn. Nun ist das Gewehr schußbereit. Zur Schießen drücken Sie auf den Feuerknopf.
- Nach dem Langlauf rasst Ihr Herzschlag und händert Sie so am schnellen Zielen. Bewahren Sie einen kühlen Kopf und drücken Sie erst dann ab, wenn Sie sich sicher sind.
- Es sagt der Biathlet mit der schnellsten Gesamtzeit.

Bobfahren

Bereiten Sie sich auf eine Schuffahrt durch den Eskanal vor. Ihr Bob ist ein Präzisionsgefährt aus Stahl und Aluminium. Sie fliegen in einem haarsträubenden Tempo von über 90 Meilen/Std durch den Kurs!

- Sie lenken den Bob, indem Sie den Joystick nach links und rechts drücken.

ACHTUNG! Um Stürze und Unfälle zu vermeiden, steuern Sie hart gegen die Fliehkraft. Achten Sie auf Ihre Geschwindigkeit (Balkenanzeige am unteren Bildschirmrand). Je schneller Sie fahren, umso härter müssen Sie gegenlenken, um sicher das Ziel zu erreichen. Lernen Sie den Kurs auswendig! Erst wenn Sie jeden Winkel des Eskanals kennen, können Sie die Idealtime auf dem Kurs indeln.

Es siegt der Bob, der den Kurs in der kürzesten Zeit durchfahren hat.

Siegerehrungen

Nach jeder Disziplin werden die Namen, Nationen und die Bewertungen (Zeilen) aller Teilnehmer in Reihenfolge der Platzierungen aufgeführt. Der Name des Goldmedaillengewinners steht naturgemäß an der Spitze und es erklingt dessen jeweilige Nationalhymne.

GESAMTSIEGER

Wenn die Mitspieler in allen Disziplinen gestartet sind, wird am Ende der Gesamtsieger anhand des Medallenspiegels ermittelt. Für jede errungene Medaille werden Punkte vergeben.

EPX.
COMPUTER SOFTWARE

WINTER GAMES

Win Per Names



TURBO ESPRIT von Nick Wilson & Mike Richardson

IHRAUFTRAG

Ein gepanzertes Lieferauto bringt Rauschgifte in die Stadtmitte. Vier Autos werden sich nacheinander mit dem Lieferauto treffen und danach in ihre Verstecke fahren. Nach dem vierten Treffen wird das gepanzerte Lieferauto die Stadt verlassen. Ihre Aufgabe ist es, die Autos anzuhalten nachdem sie die Rauschgifte uebernommen haben und bevor sie in ihre Verstecke verschwinden koennen, und das gepanzerte Lieferauto anzuhalten nachdem die Rauschgifte an das letzte Auto weitergegeben sind und bevor es die Stadt verlassen kann. Sie koennen extra Punkte verdienen wenn Sie die Schmuggler lebend fangen und sie nicht erschliessen. Ihr Fahrzeug wird ein Lotus Turbo Esprit sein, das 240 Km/h fahren kann. Sie werden Punkte verlieren falls Sie andere Leute verletzen. Da sind Verkehrsampeln an den Strassenkreuzungen die Sie beachten muessen (obwohl die Schmuggler diese sehr wahrscheinlich ignorieren werden), da sind Fussgaengerkreuzungen wo die Leute das Recht haben die Strasse zu ueberqueren, und da sind gesperrte Strassen weil sie ausgebaut werden, und die sollten Sie vermeiden. Fahren Sie gut, fahren Sie mit Vorsicht.

LADEN UND ANFANGEN

Die Kassette in den "Datacorder" schieben. Zum Anfang zurueckspulen. Den Computer ausschalten und dann wieder einschalten. Die <CTRL> (Steuerung) Taste herunter druecken und halten, dann die kleine <ENTER> (Eingabe) Taste druecken. Die <PLAY> (Spiel) Taste auf dem "Datacorder" druecken und dann die <SPACE BAR> (Leer) Taste druecken. Nachdem Sie geladen haben werden Sie gebeten eine Stadt zu waehlen wo das Spiel gespielt wird, Sie haben vier zur Wahl. Wenn Sie gewaehlt haben koennen Sie die Staedte nur aendern indem Sie das Band ganz neu laden. Dann wird ein OPTIONS MENU (WAHL MENU) gezeigt und Sie sollten "PLAY" (SPIEL) oder "PRACTICE" (UEBEN) waehlen um, das Spiel zu beginnen.

NORMALE KONTROLLEN

- S Joystick hoch Geschwindigkeit erhoehen
- A Joystick runter Geschwindigkeit vermindern
- J Joystick links In die linke Fahrbahn gehen
- J + K Joystick links + Feuern Nach links drehen (90 Grad)
- L Joystick rechts In die rechte Fahrbahn gehen
- L + K Joystick rechts + Feuern Nach rechts drehen (90 Grad)
- K Feuer Pistole feuern
- M Karte an, Karte aus
- T Beendet das Spiel und faengt wieder an

NB die hoch, runter, links und rechts Tasten bewegen auch die Karte

STEUERUNGEN

Die "J" und "L" oder "links/rechts" Tasten werden Ihren Lotus nur von einer Fahrbahn in die andere steuern, (aber nur wenn Sie in Bewegung sind). Um eine Ecke zu fahren muss man zur gleichen Zeit die "K" oder "FIRE" Taste druecken. Sie koennen auf der Strasse wenden wenn Sie die "A" oder "Geschwindigkeit vermindern" Taste druecken um den Rueckgang einzuschalten und dann gebrauchen Sie die "90 Grad drehen" Tasten um rund zu drehen. Ihr Auto wird sich nur wenden waehrend Sie fahren, nicht still stehend.

DER BILDSCHIRM

Ihr Auto (rot) ist auf dem Bildschirm vor Ihnen angezeigt. Am Anfang des Spieles ist Ihr Auto in der mittleren linken Fahrbahn Unten links auf dem Bildschirm sehen Sie "Penalty Points" (Strafpunkte) angegeben, die Sie bekommen wenn Sie unschuldige Autos anfahren oder Fussgaenger ueberfahren. Daneben sehen Sie Ihre "Score" (Gewinnpunkte) die Sie erhalten wenn Sie Rauschgift schmuggelnde Autos fangen, und darunter werden Sie manchmal Nachrichten von der Hauptkontrollstelle bekommen.

DIE AUTOS

Alle Autos in dem Spiel sind blau oder gelb ausgenommen die der Rauschgift schmuggler. Diese sind:

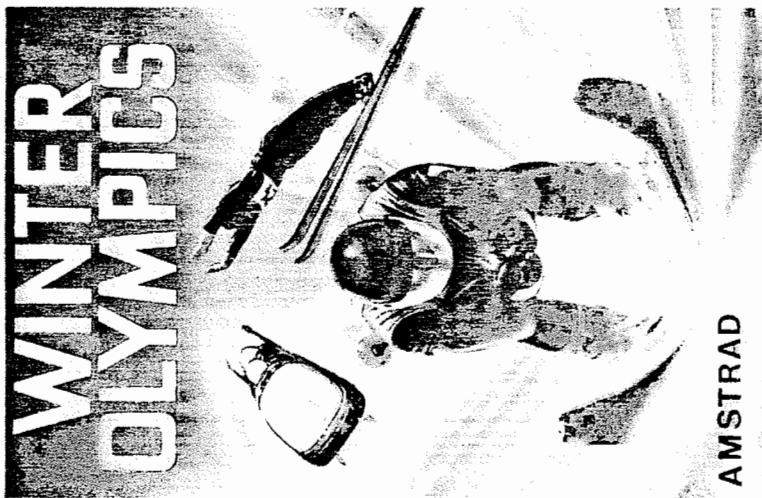
- ROT Lieferautos (4 Autos)
- SCHWARZ Gepanzertes Lieferauto (1 Auto)
- WEISS "Hit" Autos dieversuchen werden auf Sie zu schießen

DIE KARTE

Sie koennen die Karte benutzen (druecken Sie "M") um Ihren Stand zu finden (kleine blitzende Kreise zeigen Ihr Auto an und die der Schmuggler. Zu Anfang wird Ihr Auto in der Naeh der Mitte sein). Kleine Benzinpumpen zeigen die Lagen der Tankstellen an. Vier Punkte an den Strassenkreuzungen bedeuten Verkehrsampeln. Pfeile an Strassen entlang bedeuten dass es Einbahnstrassen sind. Gebrauchen Sie die rauf, runter, rechts oder links Steuerungen um die Stadtkarte zu uebersehen.

STRASSEN NAMEN

Strassen sind mit den Namen beschriftet. Die Namen koennen auf der Karte



AMSTRAD

Winter Olympics

AMSTRAD

WINTER OLYMPICS

This superb sports simulation allows you to compete against the computer and the clock in six challenging winter sports events.

- SPEED SKATING
- SKI-JUMP
- SKI-SLALOM
- CRESTA RUN
- SKI-DOWNHILL
- CURLING

WINTER OLYMPICS

LOADING: Press CTRL key and small ENTER key together with the following prompts.

EVENT 1 - SPEED SKATING

Press P for Practice or H for Heats. Controls A and D control the competitor's skates. Start off slowly gaining speed as you go, quick movement of the keys will cause him to slip on the ice and lose speed. Your computer pacer is there to help you gain that fastest time of the day.

EVENT 2 - SKI JUMP

Controls A and D - Space Bar - Jump. Pressing A and D keys quickly will propel your skier down the slope. As he nears the end of the slope, press the Space Bar for a safe successful jump. To score maximum points gauge your take off position carefully. Too early will shorten your jump, too late and it's disaster.

EVENT 3 - SKI SLALOM

Controls A moves skier left, D moves Skier right. Press Space Bar to start your run, then guide your skier through the gates. If you miss or hit the gates you are disqualified for that heat.

EVENT 4 - CRESTA RUN

Controls Space Bar will start your descent down the Cresta Run. As you ride through the corners your speed will pick up considerably. A and B (left and right) compensates your body leaning, helping to keep your sledge within the ski banking.

Too much correction will slow your speed down while too little correction will allow you to go into a corner too quickly then it's away off into the tree for you!

EVENT 5 - SKI DOWNHILL

Controls: Same as Event 3. The downhill course has no gates but watch those trees!

EVENT 6 - CURLING

Controls: A moves player left, D moves player Right. To throw your Stone hold the FIRE BUTTON/large ENTER KEY down until the player's aim rises to the desired position and you release the Stone by releasing the FIRE BUTTON/large ENTER KEY.

WINTER SPORTS

INSTRUCTION MANUAL

WINTER SPORTS

Loading Instructions:

You will find the procedure for loading a program from disc in the Amstrad basic manual.

If you have a CPC 464 and have a disc drive attached, then press the 'SHIFT' key and the '@' key then type 'DISC' and enter. The procedure for loading this program is given below:

Type — RUN"WINTER
Once loaded the following screen will appear:

SOFTWARE IMAGES PRESENTS WINTER SPORTS

- 1...DOWNHILL
- 2...SLALOM
- 3...GIANT SLALOM
- 4...ICE HOCKEY
- 5...SKI JUMPING
- 6...SPEED SKATING
- 7...BOBSLED
- 8...BIATHLON
- H...HIGH SCORES

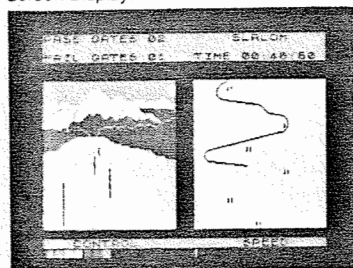
GAME	COUNTER
Main Menu	000
Downhill	
Slalom	
Giant Slalom	
Ice Hockey	
Ski Jumping	
Speed Skating	
Bobsled	
Biathlon	

The first three games are loaded into the computer at the same time, all the others are loaded one at a time. We suggest that the first time you play Winter Sports you load the games in the order they are given making notes of the counter numbers. Once you have made a note of all the readings you will then easily be able to load in the games in any order in future. If you do not have a tape counter on your cassette player then we suggest that you make a note of how much tape is remaining on the left hand reel of the cassette at the start of each game. There will normally be marks on the body of the cassette to help you with this.

Speed Down.
Ski Left.
Ski Right.
Once selected the 'K' in the sub-menu will be pointed to by a →.
To start the game press key 'S'.

SLALOM:

Screen Display:



The window to the left shows your forward view and the window to the right shows the view of the course from above.
The 'CONTROL' indicator shows how sharply you are turning to the left and right.
The 'SPEED' indicator shows how fast you

Select the game you wish to play by pressing the appropriate key, either 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 or 8 (if this is the first time you have loaded the program select 1).

The message 'LOADING' appears and the border flashes.
Now start your cassette.
The message 'LOADING' followed by the name of the game you have selected will appear. (If you selected '1' the message 'LOADING: DOWN/SLALOM' will appear).

If a game you have not selected is next on the tape then the message 'SKIP' followed by the name of that game will appear indicating that the program is going to skip over to the following game.

You may find occasionally that the computer will try to load the wrong game when skipping over it. If this happens the message 'TAPE ERROR' will appear. You must now stop the tape and press the 'SPACE' key. This returns you to the Main Menu and you may then reselect the game you require. Fast forward the tape a little way and restart it. When the tape reaches the game you've selected then the message 'LOADING' followed by the name of the game you've selected will appear and the game will load in the usual way.

are going.
To start your run press the speed up key, and you can watch your progress down the slope. You must pass to the right of the first gate (on the overhead view your course should pass to the left of the first gate), to the left of the second gate, to the right of the third gate and so on. You must pass through the final gate.
If you have no 'Fail Gates' and if you complete the course in a shorter time than the previous record then you can enter your score on the High Score Table.

Once you've completed the game press the 'SPACE' key to return to the sub-menu.

GIANT SLALOM:

Screen Display:

This event is similar to Slalom except you must pass between the double gates until you reach the single gates then you must pass either to the right or left of the first single gate. If you choose to pass to the right of the first single gate then you must pass to the left of the next one, right of the next and so on. If you choose to pass to the left of the first single gate then you must pass to the right of the next one, left

MAIN MENU

As soon as this screen appears TURN OFF THE TAPE.

This is the Main Menu screen and gives a list of the 8 events included in Winter Sports and also gives you an option to view the High Score Table.

To view the High Score Table press key 'H'.

To return to the Main Menu press the 'SPACE' key.

When you wish to enter your name into the High Score Table you will need to use key '←' to move the cursor to the left and key '→' to move the cursor to the right and key 'copy' to select a letter.

Due to the large size and complexity of the games in Winter Sports it has not been possible to load them all into the computer in one go, therefore when you wish to play a game you must load it in from the tape. The 8 games are recorded on the tape one after the other. So that you can find them easily when you wish to play them we suggest you make a note in the table below of the reading on the tape counter at the beginning of each game on the cassette tape:

Once the game is loaded then a sub-menu for that game will appear on screen. As soon as this happens STOP THE TAPE.

Controls:

You may play Winter Sports either using the keyboard or joystick.
Once a sub-menu has loaded you must first select your controls:

If you are playing using the keyboard then press key 'K' for keyboard and you will be able to select the keys you wish to use.

You may stop a game at any time and return to a sub-menu by holding down the 'CTRL' key and pressing the 'ESC' key.

DOWNHILL, SLALOM and GIANT SLALOM

Once these games have loaded you will get a sub-menu which allows you to select any of three games to play (keys '1', '2' and '3') the number of the game currently ready to start will be pointed to by a →.
If you have not selected the control keys then do this before starting to play, the controls are:

Speed Up.

of the next and so on until you reach the final double gate which you must pass through.
If you 'fail' no gates and you completed the course in a faster time than the previous record then you will be able to enter your name in the High Score Table.
Press the 'SPACE' key to return to the sub-menu.

DOWNHILL:

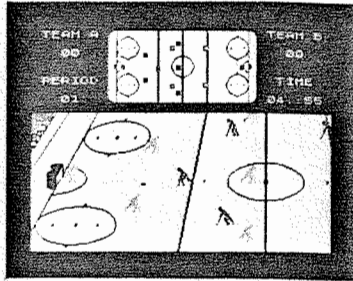
Screen Display:

This event is similar to the Slalom except you must pass between the gates all the way down the course.

If you have finished playing Slalom, Giant Slalom and Downhill and wish to load in the next game then return to the Main Menu by pressing key '5'. You may then select the next game you wish to play and load it in the usual way remembering to stop the tape as soon as the game is loaded and the sub-menu for that game appears on screen (if this is the first time you have played Winter Sports then make a note of your tape counter reading and select '4', Ice Hockey).

ICE HOCKEY:

Screen Display:

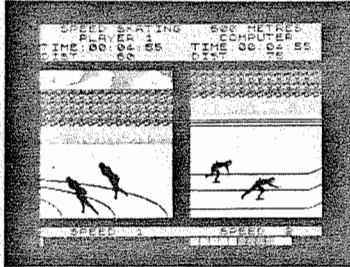


The controls are:
 Player Up ... Your player moves towards the far side of the pitch.
 Player Down ... Your player moves towards the near side of the pitch.
 Player Left ... Your player moves to the left.
 Player Right ... Your player moves to the right.
 Hit Puck ... Your player hits the puck away.

Team A is dressed in red.
 Team B is dressed in green.
 In the one player game the computer controls Team B.

SPEED SKATING:

Screen Display:



The controls are:
 Player 1 ...Up
 ...Down
 ...Left
 ...Right
 Player 2 ...Up
 ...Down
 ...Left
 ...Right

To start Speed Skating select a One or Two Player game and select the distance you wish to skate, then press 'S'. The

The controls are:
 Load Gun
 Open Gun Bolt.
 Ski Left.
 Ski Right.
 Fire Gun.

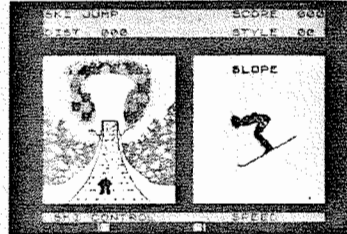
The Biathlon combines a cross country and target shooting in a test of speed and stamina. To start press 'S' then once the game screen is up press the 'SPACE' key to start. To move forward and increase your speed you must alternately press the Left and Right keys, however be careful and make sure you do not go too fast at the beginning of the course and use up all your stamina at once but pace yourself sensibly. You can refer to the map given on at the top of the main screen to work out your position on the course.
 Once you reach a target range you must react quickly as you have only a limited time to fire at the four targets. The gun sight may be seen moving up and down over each of the targets in turn. The targets are made up of an outer circle which counts as a miss with a one minute penalty added to your time and an inner circle which counts as a hit. A complete miss gets a two minute penalty added to your time.

You will always be controlling the player nearest the puck and may tackle opposing players (by running into them), dribble with the puck or hit it to other players or into the goal. Make sure that if your goal-keeper leaves the goal that you return him to the goal so that you can defend the goal properly.

The game is played in four periods of five minutes each. Ends are changed between each period.

SKI JUMPING

Screen Display:



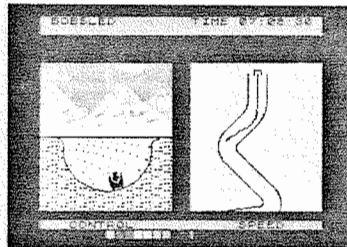
The controls are:
 Skier Up.
 Skier Down.

game screen now appears and you should prepare yourself for the race. When you are ready then press the 'SPACE' key to start. To increase your speed you should alternately press the left and right keys and to move from side to side of the track you should press the up and down keys. In the back view player 1 is in the left hand lane and in the side view player 1 is in the far lane.

At the end of the race, if you have not achieved a high score then press the 'SPACE' key to return to the sub-menu.

BOBSLED:

Screen Display:



When you arrive at the shooting range your gun is loaded so you should quickly fire at the first target when the cross hairs are over the centre, you may refer to the top of the screen which will tell you if you've scored a hit or missed (the message 'HIT' or 'PENALTY' will appear). Once you have fired, after the 'HIT' or 'PENALTY' message, the message 'EMPTY' will appear and you must then Open the Bolt and the message 'OPEN' will appear; you are now ready to fire at the next target. Once you have fired you must repeat the process until you have fired at all four targets or your time has run out. Then you must continue skiing to the next set of targets until you reach the end of the course.
 You may then press the 'SPACE' key to return to the sub-menu.

Skier Left.
 Skier Right.
 Skier Jump/Go.

At the start of this event you can see your skater in the right hand window getting ready to start down the slope by sliding back and forth. To start down the slope you must press the Skier Go key when your skier is sliding forward. If you press this key when your skier is sliding back then he (or she) will trip and fall. Once you have started down the slope you can watch your skier's path down this slope making sure that he remains in the centre of the slope by using your Skier Left and Right keys. If you do not keep on course this will affect your score. At the moment your skier reaches the bottom of the slope you must press the Skier Jump key to launch your skier into the air. Once you have your skier successfully in the air you must maintain his balance using the Skier Up and Down keys. If he leans too far forward or too far back he will fall on landing and your score will be lower.
 After you have completed the jump, if you have not achieved a high score, then press the 'SPACE' key to return to the sub-menu.

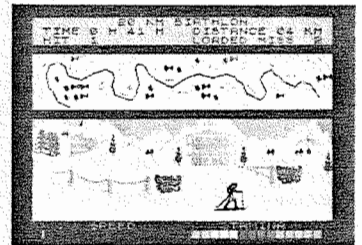
The controls are:

Speed Up.
 Speed Down.
 Sled Left.
 Sled Right.

To start your bobsled moving press your Speed Up key. The screen shows the rear view of your sled and the plan view of your sled. You must be careful when bobsledding to not go too fast round corners otherwise you will crash.
 Once you have finished your run you may press the 'SPACE' key to return to the sub-menu.

BIATHLON:

Screen Display:



CREDITS

Programmed and Designed by Software Images.
 Graphics by Mervin Jones.
 Manual written by Mark Eyles.
 Technical support from Nornansland Electronics.
 Special thanks to the Polygon Sports Club.
 Cover artwork by David John Rowe.
 Produced by Rod Cousens.

Copyright Mark Eyles 1985.

Screens are from the Spectrum version.

WIZARD'S LAIR

Loading

Ensure tape is rewound to start - side 1 = C64, side 2 = Amstrad.
AMSTRAD 664 Type | TAPE, press <ENTER>.
AMSTRAD 464/664 Press <CTRL> then press Small <ENTER>.
COMMODORE 64 Press and hold down shift key then press and release run/stop key.
 Now release shift key and press play on tape. Joystick should be in port 2.
 Keys - ZX = left and right. F5/F7 = Up and down. Shift to Fire.
AMSTRAD/COMMODORE Press <H> for High Score Screen or any other key or joystick action to start game.

Play

Trapped in an underground cave 'Pothole' Pete stumbles across the WIZARD'S LAIR - a massive subterranean network of interconnecting caves, rooms and passages. His only chance of escape is to find the four pieces of the Golden Lion which are spread over several levels of the cave. There are many items and strange creatures to help and hinder Pete in his quest to escape.

Features

Caves · Rooms · Tunnels · Passages
Secret passages · Doors · Trap doors
Underground rivers · Lakes
Waterfalls · Wells

Subterranean undergrowth

Dozens of species of monsters inhabiting the lair
 Knights · Executioners



Weapon throwing

Gold · Food · Drink · Armour · Weapons
Wings · Crosses · Rings · Diamonds
Keys and spells to be collected
Snakes · Tables · Gargoyles · Skulls
Shields · Tiger rugs · Lamps · Longcase clocks · Dressers · Pictures



Pothole Pete

Magic lifts



Wardrobe lifts

Seven levels of the lair

Bonus lives

Keys or Joystick and Pause options

Pause The game may be paused during play by pressing the <P> key. Any key or joystick action will restart.
Abort The game may be aborted by pressing <A> key.

Copyright © 1985 Bubble Bus Software
 All rights reserved
 No part of this program may be duplicated, copied, transmitted, hired, or reproduced in any form or by any means without the prior written permission of Bubble Bus Software.

Have you written a program - then contact
 Bubble Bus Software - GOOD rates for good programs.

WIZARD'S LAIR

AMSTRAD DISC INSTRUCTIONS

Insert disc label uppermost.
 Type | CPM and press ENTER
 (| = shift @ key)

Wizard's Lair will be fast loaded from disc and automatically run.

LEADERBOARD™

Pro Golf Simulator by
Bruce & Roger Carver

The Ultimate Golf Challenge

Illustrations by Douglas Vandegrift

Now you have the opportunity to play the same courses that have challenged golf's greatest legends. *World Class LEADERBOARD* features three famous 18 hole golf courses and each hole authentically reproduces the distance, traps, trees, rough and water hazards of: *St Andrews*: The most revered course in golf. *Doral Country Club*: The Florida Blue Monster. *Cypress Creek*: The Largest and the Finest. The fourth course, designed specifically for *World Class* is the *Gauntlet Country Club*. Only those who have mastered the best courses in the world should expect to come close to par at *The Gauntlet*. *World Class* is a game of concentration, skill and control. You will need to judge distance accurately in choosing your club and power of your swing. Please read this completely to maximise your playing enjoyment.

OBJECT OF THE GAME is to sink the ball into each hole by hitting the ball with a club the least number of times possible. Avoid hazards that add extra "strokes" (hills with the club) to your score. Low score wins.

LOADING INSTRUCTIONS C64 DISK

1. A security key has been provided. The disk is not protected and you may make back-up copies for your archives. The security key must be plugged into the cassette port in order for *World Class* to load properly. (Note: if you have an SX-64, you do not need a security key).
2. Plug a joystick into port # 2. (Rear port).
3. Turn on the disk drive, monitor and the computer.
4. If you have a C-128 computer, hold down the Commodore key while you turn on the computer.
5. Type **LOAD** - * - * 8,1 and press **RETURN**. If you have a MACH 5 or MACH 128 Fast Loading cartridge simple type **←**.
6. If you experience problems in loading this game, refer to the TROUBLE SHOOTING section at the end of this instruction sheet.



NOTE:
INSERT SECURITY KEY AS SHOWN
FOR GAME TO OPERATE PROPERLY

C64 CASSETTE

1. Plug a joystick into port # 2 (rear port).
2. Turn on the monitor and the computer. (For CBM 128 hold down Commodore key when turning on computer to enter 64K mode).
3. Determine the course you wish to play and rewind the cassette on the appropriate side.
4. Insert the reword cassette. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **PLAY** on your cassette recorder. The relative course will then load.
5. A few moments after the Title Screen appears you will see the 'Select Player' screen. At this point the game has finished loading.
Course A - Tape 1, Side 1 Course C - Tape 2, Side 1
Course B - Tape 1, Side 2 Course D - Tape 2, Side 2

COURSES

Champions Cypress Creek - Course A

This Texas course was designed in 1957 to be "The World's Largest and Finest". Many of the major PGA Golf Tournaments have been played here including the US Open and Ryder Cup Championships.

OUT	3628 yards	Par 36
IN	3604 yards	Par 35
TOTAL	7232 yards	Par 71

Record 64 by Bob Rosburg.



Doral Country Club - Course B

This Florida course, built in 1962, is nicknamed the Blue Monster because it is spread across almost as much water as grass. Each year the Doral Ryder Open is held here and past winners have included Jack Nicklaus, Lee Trevino, Ray Floyd, Billy Casper and Tom Kite.

OUT	3405 yards	Par 36
IN	3540 yards	Par 36
TOTAL	6945 yards	Par 72

Record 64

by Jack Nicklaus.



ABILITY

Kids

DESCRIPTION

This level has been designed so that younger children (4-8) can play the game. When a shot is taken on this level, it will not hook or slice or be affected by the wind. Kids level should not be considered the beginning as most of the elements of skill have been eliminated.

Amateur

This can be considered the 'Beginning Level'. The ball when hit at this level will not be affected by the wind, but will hook or slice.

Professional
Advanced Level - No restrictions on wind or hook and slice. Also, putting is much more difficult.

After entering the NAME and ABILITY for the 1st player, do the same for each of the other players.

Note: When the ability level for the final player is selected, the game will begin.

Step 4 - Select Number of Holes (C64 disk only)

World Class allows you to play from 18 to 72 holes with computerised scoring. To select the number of holes press the appropriate FUNCTION KEY.

F1	18 Holes
F3	36 Holes
F5	54 Holes
F7	72 Holes

Select Type of Shot (ALL COMPUTERS)

Two different types of shot can be used. The normal shot which is selected automatically or the punch shot which is selected by pressing P. By pressing P a second time will select a normal shot. A P will appear to the left of the club number whenever the punch shot is selected. For a description of the punch shot, see "Additional Features".

GAME PLAY

Select a Club

Club selection is made by moving the joystick up or down. The following table lists the approximate range of each golf club.

C64 CASSETTE

1. Plug a joystick into port # 2 (rear port).
2. Turn on the monitor and the computer. (For CBM 128 hold down Commodore key when turning on computer to enter 64K mode.)
3. Determine the course you wish to play and rewind the cassette on the appropriate side.
4. Insert the rewind cassette. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **PLAY** on your cassette recorder. The relative course will then load.
5. A few moments after the Title Screen appears you will see the 'Select Player' screen. At this point the game has finished loading.
Course A **Tape 1**, Side 1 Course C - Tape 2, Side 1
Course B **Tape 1**, Side 2 Course D - Tape 2, Side 2
6. You must leave **PLAY** button down while playing the game. If you have decided to play the same course again or have aborted play in the middle of a round and wish to start again, repeat the procedure as in "Playing World Class Leader Board". When the border starts to flash, rewind the cassette and press **PLAY**.

SPECTRUM 48/128K CASSETTE

Type **LOAD** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

SPECTRUM +3

Insert disk and turn on the computer. At the loading screen press **ENTER**. Game will load automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE

Press **CTRL** and small **ENTER** keys. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK

Type **RUN/DISK** and press **ENTER**.

PLAYING WORLD CLASS LEADERBOARD

If you selected to play the game, the next screen you will see is called the 'SELECT PLAYER' screen. Most playing options are selected from the screen. (YOU MUST NOW INSERT THE BACK SIDE OF THE PROGRAM DISK INTO THE DRIVE DISK ONLY).

Step 1 - Course Selection (C64 Disk only)

When *World Class* is first loaded, it automatically brings in Course A Cypress Creek. If you want to play Course A, proceed to **STEP 2** below.

To change to another course, hold down the **SHIFT** key and press **RETURN**. The prompt 'INPUT COURSE' will appear. Enter the following letter for the course you wish to play:

- A Champions - Cypress Creek
 - B Doral Country Club
 - C St. Andrews
 - D Gauntlet Country Club
 - E thru Z
- Courses you have modified using the **COURSE EDITOR**

If you select more than 18 holes (see Step 4), a prompt will appear at the end of each 18 hole round, 'NEW COURSE Y or N?'. If a new course is desired, type **Y** and input the letter (i.e. A, B, C, D...) for the new course. To play the same course just completed, type **N**. Spectrum and Amstrad Disk only - a list of courses will be displayed. Select your course.

Step 2 - Select Number of Players

World Class can accommodate up to four players, press 1, 2, 3 or 4.

Step 3 - Enter Player Names and Ability Levels

Type in the name for the 1st player (up to 8 characters) and press **RETURN**. Now select the ability level for the 1st player. Each player can complete under conditions that match his or her level of ability and experience. Press **K** for KIDS, **A** for AMATEUR, or **P** for PROFESSIONAL. A description of each level follows. (Column 3).

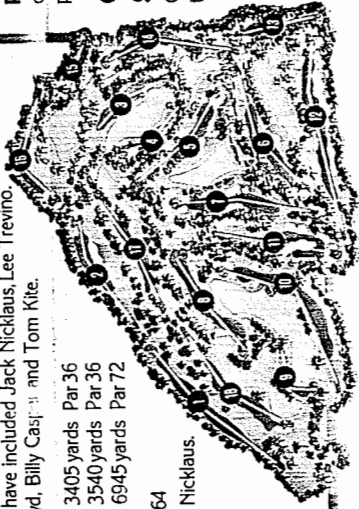
Doral Country Club - Course B

This Florida course, built in 1962, is nicknamed the Blue Monster because it is spread across almost as much water as grass. Each year the Doral Ryder Open is held here and past winners have included Jack Nicklaus, Lee Trevino, Ray Floyd, Billy Casper and Tom Kite.

OUT 3405 yards Par 36
IN 3540 yards Par 36
TOTAL 6945 yards Par 72

Record 64

by Jack Nicklaus.

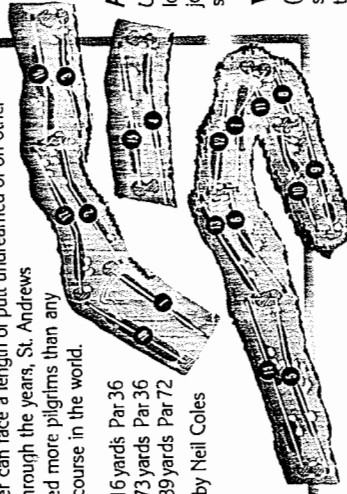


St. Andrews - Course C

For centuries the eyes of golfers have turned toward St. Andrews. The Royal and Ancient club was founded in 1754 and golf may have been played at St. Andrews as early as 1552. One of its most unique features are its double greens. These double greens are so huge that a player can face a length of putt undreamed of on other courses. Through the years, St. Andrews has attracted more pilgrims than any other golf course in the world.

OUT 3516 yards Par 36
IN 3473 yards Par 36
TOTAL 6989 yards Par 72

Record 65 by Neil Coles

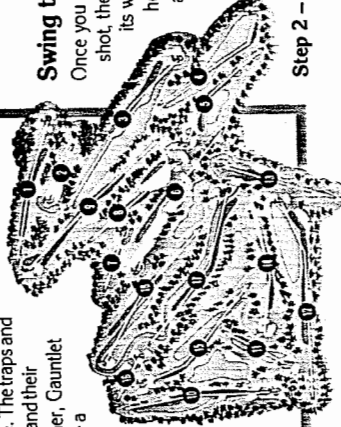


Gauntlet Country Club - Course D

The Gauntlet Country Club is designed to be the ultimate *World Class* golf challenge. Few great courses combine such a searching trial of skill and courage as the Gauntlet, or exact such a toll for loose play. The drive down each fairway is harrowing, calling for extreme accuracy to stay out of trouble. The traps and

water hazards are numerous and their placement, perilous. Altogether, Gauntlet provides the greatest test for a golfer's true skills and abilities.

OUT 3180 yards Par 36
IN 3263 yards Par 36
TOTAL 6443 yards Par 72



Select Type of Shot (ALL COMPUTERS)

Two different types of shot can be used. The normal shot which is selected automatically or the punch shot which is selected by pressing **P**. By pressing **P** a second time will select a normal shot. A **P** will appear to the left of the club number whenever the punch shot is selected. For a description of the punch shot, see "Additional Features".

GAME PLAY

Select a Club

Club selection is made by moving the joystick up or down. The following table lists the approximate range of each golf club.

CLUB	SHORT	LONG
1W 1 Wood	156	271
3W 3 Wood	135	245
5W 5 Wood	128	234
1I 1 Iron	110	220
2I 2 Iron	100	210
3I 3 Iron	88	202
4I 4 Iron	70	189
5I 5 Iron	67	181
6I 6 Iron	55	169
7I 7 Iron	50	153
8I 8 Iron	36	138
9I 9 Iron	26	117
PW Pitching Wedge	11	83
Putter*	1'	64'

* The computer automatically selects the putter for you when you are playing on the green.

Aim Your Shot

Use the cursor to aim the direction of the flight of the ball. The cursor is located several yards in front of the golfer. To control the cursor, move the joystick from right to left. If you are playing on the professional level, be sure to check for wind effect.

Wind

(Professional Level Only) Wind can have a substantial effect on your golf shot. To control its effect, you need to learn to read the wind indicator on the right side of the screen.

The vertical line indicates

wind velocity. If this marker is tall, the wind velocity could have a substantial effect on your shot. The shorter the vertical stake, the less the wind will be a factor.



The other line indicates the direction the wind is blowing. The line acts as a streamer. If the line is towards you, the wind is blowing toward you.

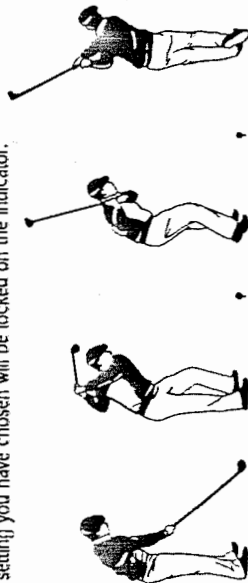
Swing the Club and Hit the Ball

Once you have selected your club and positioned the cursor to aim your shot, there are only three more things to do before the ball is on its way: start the swing, set the power, and snap your wrists to control hook or slice. All three are accomplished during the swing sequence and require careful timing and concentration. The sequence can be viewed by watching the golfer or the powersnap indicator.

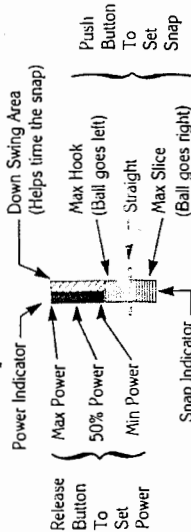
- Step 1 - Start the swing by holding down the button.
- Step 2 - Set the power by releasing the button during the backswing.

Power is at maximum only at the top of the backswing. Releasing the button at the top will set maximum power. Releasing the button just before or just after the top will reduce the power slightly. Releasing the button well before or after the top will reduce the power substantially.

The amount of power available during the backswing is shown on the upper left portion of the power/snap indicator. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the indicator.



The Power Snap Indicator



Step 3—Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the Tee Bar on the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to "hook" (go left). Snapping too late will cause the ball to "slice" (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The best way to learn to hit the ball straight consistently is to practice on the driving range.

PUTTING

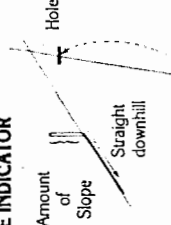
Once you are on the green, the computer will select the putter and remove the pin (the pole with the flag). You cannot change clubs at this point as the putter is the only club that can be used on the green.

Putting on Kids and Amateur Levels

Use the cursor as before to aim the shot. The ball will start out in this direction. The ball may break left or right depending on the slope of the green. To determine the amount and direction of break, you must learn to read the slope indicator which appears on the green to the left of the golfer. Estimate the power needed by noting the distance to the hole. Press the button and hold it until the power level is sufficient to reach the hole and then release it. The golfer will putt automatically [Refer to the power indicator].

SLOPE INDICATOR

Amount of Slope



distance it travels, from the time you tee off until you sink the ball in the hole.

2. You receive a distance penalty if you hit a ball into a water hazard.
3. Low score wins.

RULES OF THE GAME

1. **PLAY AS IT LAYS.** You must play the ball from the position in which it lands. Exceptions are those that land in the water. (See below).
2. **IN THE WATER.** If your ball lands in a water hazard, you will see and hear a SPLASH. You are penalised distance and the ball is automatically placed back at the point from which you took your shot in the first place.
3. **THE COMPUTER** will take the same point of view as the player in determining the playability of a ball that has come to rest. If, after moving up closer, the ball is found to be in mud or water, the computer will place a small pad under the ball so the player can hit it. Just consider it a "lucky bounce".

METHODS OF PLAY

1 Player
In this game you play alone, either against par or your own best score. You do NOT play against the computer.

2 or More Players

1. After each player has taken his first shot on Hole 1, the player who is farthest away from the hole shoots first, the player who is next farthest away shoots second, etc. If, after your shot, you are still away (farthest from the hole), it is still your turn. You continue until you are no longer away.
2. When a player has hit his ball and his turn is over, his ball will not appear on screen again until it is his turn.
3. Decide the order in which players tee off when names are typed in at the beginning of the game. This order will determine which score readout is yours throughout the game. If you tee off second on Hole 1, the second readout will always indicate your score.
4. After a hole has been played, the player with the lowest score on that hole tees off first on the next hole. This is called "having the honour". Since the score is kept on each hole, you will be able to determine from who has the honour. The computer also keeps track and automatically changes the colour of the score readout for the player who has the honour.

METHODS OF SCORING

1 Player Against Par

Compete against your best score and the golf course by trying to come in under par.

2 or More Players

MEDAL PLAY (Singles or Partners). Winner is determined by total of all strokes (points) for entire game. Low score wins.
MATCHPLAY (Singles or Partners). Each individual hole is awarded to the player or team with the lowest score on that hole. At game's end the player or team with the most holes won takes the game.
BEST BALL (Partners only). Method of scoring for either Match or Match Play. Best score by either partner on a team is used as the team's score.
NOTE: If you decide on a Match Play or Best Ball game, you will need to keep track of your scores on a separate sheet of paper. The computer does not keep score in this manner.

GAME TIPS

1. Be sure to **CHECK YOUR CLUB** - Check to make sure the golf club you want to use is displayed. When you are making final direction adjustment, the golf club can sometimes change accidentally.
2. Always go to the Driving Range before starting. This allows you to get

COURSE EDITOR (C64 DISK ONLY)

The Course Editor allows you to create your own personalised golf courses by modifying existing courses. You can choose from any of the 72 holes on this disk and combine 18 of them in any order you wish. You can also change the style of trees for each hole. Once you've created your own World Class course, you can name it and save it to disk. Make minor modifications such as changing tree types or combine 18 of the toughest holes on the disk for your own "green monster" course.

Before using the Course Editor, you must make a BACKUP copy of the original World Class PROGRAM DISK. Since the PROGRAM DISK is write-protected, you cannot save your new courses on it. You can use our BACKUP utility or your own system, if you have one. Remember to copy both sides of the PROGRAM DISK. Label your copies *World Class Front* and *World Class Back*.

Using the Course Editor

- 1 - Choose 'EDIT COURSES' from the 'OPTION' screen.
- 2 - When the edit screen appears, insert the *World Class Back* copy that you have made.
- 3 - Load in an existing course that you wish to modify. This will be course A, B, C or D if you have not yet saved any courses of your own. If you have created some of your own courses, they will be loaded as course files E thru Z. The Course Editor will not allow you to save a course file under the letters A thru D. This is to protect the original *World Class Courses*.
- 4 - After an existing course is loaded, follow the instructions on the screen to make your modifications to that course.
- 5 - Now save the course to disk. You must give the course file a single letter identifier (E thru Z). Letters A thru D are now allowed. This means that you can have up to 22 personalised courses on a disk, each one identified by a letter, E thru Z. During game play, you must enter this identifier when loading your course. (See the paragraph on COURSE SELECTION in the front of this manual.)
- 6 - After you're finished using the editor, insert the *World Class Front* disk into the drive, TURN the computer OFF then ON again, and type **LOAD * * * 8,1** and press **RETURN**.

MAKING BACKUP COPIES (C64 DISK ONLY)

We encourage you to make duplicates of *World Class LEADERBOARD* and use the copies for normal game play. If you keep the original in a safe place, you will always be able to make new BACKUP copies to replace lost or damaged disks.

Carefully follow the instructions below:

1. You must have two new diskettes (they need not be formatted), one labelled *World Class Front* and the other labelled *World Class Back*. Any existing information on these disks will be erased!
2. The computer will display four screens of information. Read each screen carefully.
3. At the bottom of the fourth screen you will be asked to select the FAST or SLOW backup process. The FAST process will not work with some hardware configurations. If you are unsure, select the SLOW process by pressing **S**, otherwise press **F** for FAST copy.
4. After a short delay, the computer will prompt you to insert the PROGRAM DISK (the original disk). It should already be in the drive with the FRONT side up, so just press **RETURN**.
5. After a period of time, the computer will prompt you to insert the BACKUP disk. Remove the PROGRAM DISK and insert the BACKUP DISK labelled *World Class Front* and press **RETURN**.
6. The computer will prompt you to change disks several times during

player or team with the most holes won takes the game.

BEST BALL (Partners only). Method of scoring for either Medal or Play. Best score by either partner on a team is used as the team's score. NOTE: If you decide on a Match Play or Best Ball game, you will need to keep track of your scores on a separate sheet of paper. The computer does not keep score in this manner.

GAME TIPS

1. Be sure to CHECK YOUR CLUB - Check to make sure the golf club you want to use is displayed. When you are making final direction adjustment, the golf club can sometimes change accidentally.
2. Always go to the Driving Range before starting. This allows you to get the correct timing on your swing. (DISK ONLY)
3. Remember that the wind can make a substantial difference in your shot, especially short irons and your pitching wedge.
4. Be extra careful in judging distance over water. If your ball falls short and lands in the water, it'll cost you a distance penalty.
5. Learn to use the hook and slice. They can be used to your advantage on difficult shots and when the wind is in play.
6. When using your pitching wedge, make sure you have read whether the distance to the hole is in yards or feet.

ADDITIONAL FEATURES

PRACTICE PUTTING GREEN C64 DISK - Touse the practice putting green, press **G** at the SELECT PLAYER screen. The level of putting is initially set to amateur. To put at professional level, enter player 1 at professional when setting up game play. Then press / to abort game play. Now press **G** to use the practice putting green. To exit, press **I**.

C64 CASSETTE - The level of putting is initially set to professional. To put at amateur level, enter driving range by pressing /, then enter putting green by pressing **G**, to exit press **I**.

DRIVING RANGE (DISK AND C64 CASSETTE ONLY) - To get to the Driving Range Press **R** when the SELECT PLAYER screen appears. Exit by pressing **I**.

ABORT FEATURE - You can return to the SELECT PLAYER screen from almost any point in the game by pressing **I**. This will cancel the game in progress.

REPLAY FEATURE (Disk only) - If you wish to start over at the 1st hole without changing names, etc, press **P** from the SELECT PLAYER screen.

AUTOMATIC DEMO (Disk only) - If left unattended for one minute the computer will start the demo. You may start it manually by pressing **D** from the SELECT PLAYER screen.

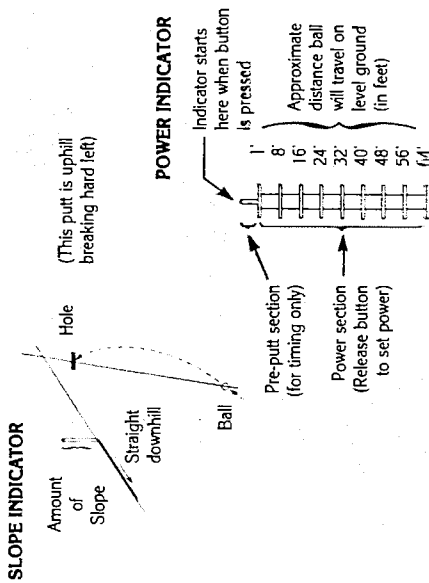
SCORECARD PRINTOUT (C64 Disk only) - At the end of a round, a hard copy printout is available. When PRINT SCORECARD appears, type **Y** for Yes and **N** for No.

HOLE LAYOUT (TOP VIEW) - You may obtain a "bird's eye view" of the current hole being played by pressing **T**. To return to the game play, press **T**.

SHOTS FROM SANDTRAPS AND ROUGH - Any shot taken from the rough will be dampened considerably. In order to get a good shot out of a sandtrap, you must hit the shot within two bars of dead centre (straight shot) on the Power-Snap Indicator. Woods are not a good choice in the sand.

PUNCH SHOT - A "punch shot" is a low flying shot that will go under trees. This shot can also be used to pitch and run on to the green. To use the "punch shot", press **P** before hitting your ball. The letter **P** will appear to the left of the club number. It will automatically cancel itself after the shot. Since the shot requires some skill, it is a good idea to practice this shot at the driving range.

Amount of Slope
Straight downhill
Ball
Hole (This putt is uphill breaking hard left)
Pre-putt section (for timing only)
Power section (Release button to set power)



Putting on Professional Level

Putting is the same as on amateur with one exception, the power indicator will only visibly reflect an accurate reading between 1' and 8'. At 8' the indicator will stop. Now it is up to the golfer to estimate, mentally, how long he should hold the button in order to hit the putt hard enough for the ball to reach the hole.

When the button is released, a marker will appear on the power indicator showing the amount of power set. Example: On Pro Level, the golfer faces a straight, flat 40' putt. He presses the button and the indicator moves down and stops at 8'. The golfer continues to hold the button until he thinks that the indicator has reached the 6th level of power or the 40' mark and then he releases the button. When the button is released, a mark appears on the indicator showing how much power the golfer actually used.

The best way to become a good, consistent putter, is to practice on the practice putting green.

READING THE SCORE

The scoring indicator is displayed on the right of the screen. The indicator shows which player is hitting, which players are in the hole, how many strokes each has taken this hole, and how each player's total score compares to par for the course. Par represents the number of strokes a good player should have used by the time he or she got to this hole. If your score is '-5' for example, that means that you are 5 strokes under par or 5 strokes less than the good player (which is good). An 'E' means you are even par or just equal to the good player. A '+5' means you're 5 strokes over par. The par comparisons do not reflect the scores for the current hole.

SCORING INDICATOR	Name of player now hitting	JACK
	1	2
	2	2
	3	3
	4	3
		4

Number of strokes taken on this hole.

Player #

Number of strokes over or under par (Does not include this hole)

RULES FOR SCORING

1. You receive 1 point (stroke) each time you hit the ball, regardless of the

2. The computer will display four screens of information. Read each screen carefully.

3. At the bottom of the fourth screen you will be asked to select the FAST or SLOW backup process. The FAST process will not work with some hardware configurations. If you are unsure, select the SLOW process by pressing **S**, otherwise press **F** for FAST copy.

4. After a short delay, the computer will prompt you to insert the PROGRAM DISK (the original disk). It should already be in the drive with the FRONT side up, so just press **RETURN**.

5. After a period of time, the computer will prompt you to insert the BACKUP disk. Remove the PROGRAM DISK and insert the BACKUP DISK labelled World Class Front and press **RETURN**.

6. The computer will prompt you to change disks several times during the copying process. Continue to use the FRONT of the PROGRAM DISK and the World Class Front disk until the computer displays COPY COMPLETE. The World Class Front copy is now complete so remove it and set it aside.

7. The computer is now ready to copy the BACK side of the PROGRAM DISK. If you wish to continue, press **RETURN**.

8. Insert the PROGRAM DISK into the drive with the label side DOWN and press **RETURN**.

9. After a period of time, the computer will prompt you to insert the BACKUP DISK. Remove the PROGRAM DISK and insert the BACKUP DISK labelled World Class Back and press **RETURN**.

10. Continue to exchange disks as you did before using the BACK of the PROGRAM DISK and the World Class Back disk.

11. When the computer displays COPY COMPLETE, you are finished.

12. Turn the computer OFF and then back ON again and type **LOAD** "*,*.81 then press **RETURN**.

NOTES ON USING THE BACKUP DISKS FOR GAME PLAY:

There is no information on the reverse side of either BACKUP disk. When instructions say to insert the FRONT SIDE of the disk, you should insert the World Class Front disk instead. When instructions say to insert the BACK SIDE of the disk, you should insert the World Class Back disk instead.

TROUBLE SHOOTING

IF YOUR SHOTS HAVE NO POWER - Either you are releasing the button too soon, too late, or not at all during the backswing. Press the button to start the swing and hold it down until the club is at the top (highest point) of the backswing and then release.

IF YOUR SHOTS CURVE BADLY LEFT OR RIGHT - You are not pressing the button just as the club hits the ball. Re-read the section on "Swinging the Club and Hitting the Ball" and practice your timing on the NOVICE level.

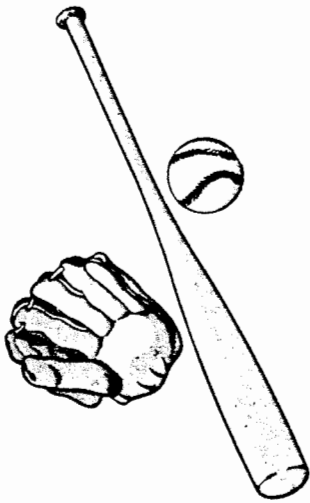
IF YOUR PROGRAM FAILS TO LOAD - Remove the program disk, turn off the computer and disk drive, and try again. If the program still fails to load try the slow load option.

LOST SECURITY KEY - C64 Disk - Replacement security keys are available for £5.00 each obtainable from U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.



© 1987 U.S. Gold Ltd. All rights reserved.
Unauthorized copying, lending or resale by any means strictly prohibited.
Manufactured in the U.K. under license from ACCESS Software by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 356 3388.

WELCOME TO WORLD SERIES BASEBALL



GETTING STARTED

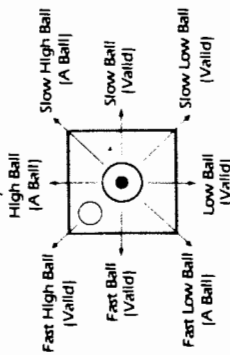
Pressing ESC will get you out of Title Screen/Demo and restart the game (and will display the controls and instructions on screen).

PLAYING

As in real baseball your aim in World Series Baseball is to outscore your opponent in 9 innings (extra innings if drawn on 9th innings).

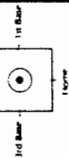
PITCHER THROW

When pitcher appears you may select type of ball you wish to pitch by positioning the joystick in one of the positions shown.



PITCHER'S STEAL

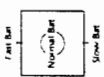
This aspect is incorporated into the normal fielding action.



BATTER and RUNNER

A runner can be got out by tagging him if your fielder has the ball or by stepping onto the base

he is forced to run to. The batter can be got out by any fielder who catches the ball. A forced runner is one who has to run to the next base because the preceding runner is running to the base he is on. If a batter hits a fair ball he is forced to run. Once the ball has been thrown you may select

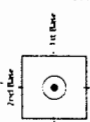


RUNNER STEALS

The players of the batting side on the pitch may "Steal" a run by running to the next base after the forced run is complete. Control the runner with the Joystick or the Keys.

FIELDERS

Fielders are controlled by the joystick. You may catch or pick up a ball. This is done automatically if you are close to the ball. To throw a ball to another fielder move the joystick to the required position, press and release the fire button.



SPECIAL FEATURES

Outfield may be selected IN or OUT with the joystick when 'OUTFIELD OUT' and 'OUTFIELD IN' appears on the screen. 'OUTFIELD OUT' positions fielders for wide fielding and 'OUTFIELD IN' positions your fielders for close fielding.



STATUS and SCORING

STRIKE - a pitch that crosses home plate between batter's shoulders and knees. Three STRIKES equals an OUT.

BALL - a pitch that is high or low out of strike zone. Four balls results in WALK. (batting players on field will have free walk to next base).

OUT - catching fly balls, tagging runners with a fielder who is holding the ball or achieving three STRIKES off the BATTER equals an out. There are three outs per half innings.

BATTING ORDER - Visitors bat top of innings; home-team or computer bats bottom of innings.

RUNS - Score runs by moving around all three bases and finally to HOME PLATE. Team ahead after 9 innings wins the game. If score is tied after 9 innings, extra innings will be played until one team wins.

FOUL - A ball which lands outside of the playing square. THREE STRIKES or FOULS equals an out

5 ► WRIGGLER

© 1985 ROMANTIC ROBOT

There are many routes you may take, but to successfully complete the game you must expect to go through four basic areas:

- 1) **THE GARDEN** - a complex maze out of which you will probably not find your way until you have played the game several times...
- 2) **THE SCRUBLAND** - where you can relax a little and try to bring your energy back to scratch...
- 3) **THE UNDERGROUND** - containing amongst else moving floors and rising heads which you must carefully balance on to cross crevasses or climb walls. One slip and you may end up in HELL.....
- 4) **THE MANSION with THE LIFT SHAFT** - You will need not only the left but also the right key to the right doors - and one may lead to the Planet Surface ...

As your play progresses you will encounter new and varied creatures, learn about the value and the importance of different objects and their influence on your energy and score. Your way to the finish will never be the same as each game is set up differently.

Xeno

Souvenir Programme for the
2386 Earth Congress Xeno Championship Games

The flat face of Io stretched into the distance. The only buildings were a scattering of E.A. (Earth Atmosphere) huts, and the only lifeforms a small crowd of miners and pioneers. Across an improvised field two suited men pursued an ice puck, pushing, kicking and propelling in any other way they could think of, two large blocks of solidified methane gas. They were not too gentle about it, either. If a block hit a man instead of the puck, it was just too bad.

Then one kicked his gas block into the puck hard and accurately enough to ricochet it between two metal poles stuck into the iron-hard ground. He danced clumsily in the air, encumbered by his suit and the uncertain gravity. His pleasure was not very long lived. His opponent rushed at him and knocked him over. Before long a full-scale brawl had broken out, involving players and spectators. Even the referee joined in.

The game we now know as Xeno, named after the Earth colony on Io, began as a rough and almost ruleless pastime among that colony's platinum miners. Labouring long hours in harsh conditions, making big money but having nothing to spend it on, they found that Xeno provided the dual attraction of exciting activity and something uncertain on which to gamble their wages. In the game as played in this pioneer community, almost anything went, although actually killing your opponent was considered unsporting.

That was almost a century ago. Our modern game is a more sophisticated and humane affair, though still a tough test of reflexes and athletic ability, not to mention courage. Using the technology of our age, the players now set atop ground saucers, harnessed and protected, their vital signs electronically monitored to pick up early evidence of physical damage. Danger and accidents are unavoidable, but the methane blocks and the unbridled brutality are gone, thank goodness!

Today, versions of Xeno are played by children on frozen lakes and at ice rinks. There are computer and table-top versions, enjoyed

by all age groups. The great players - such as Kreon, the current Earth Champion - are folk heroes. This series of Championship Games will be watched by tens of billions throughout the inhabited galaxy, and revenues from advertising, vidcast and stadium receipts alone run into trillions of credits every season. In the mining camps and the trading stations, though, Xeno is still played with the same 'vigour' and disregard for the niceties as in it's early days on Io.

THE OBJECT

Xeno has one- or two-player, keyboard or joystick options. Each player controls a manoeuvrable disc in an attempt to push a smaller puck through his opponent's goal. The winner is the player who scores most goals in the game.

SETTING THE GAME VARIABLES.

You can vary certain aspects of the game to suit your level of playing ability. This facility gives Xeno infinite variability.

DEFINING KEYS

If you take the keyboard option, Xeno will ask you to define each key function in turn. If you also choose two-player mode, be sure to define your keys carefully so that both players can easily operate them without getting in each other's way during the course of the game.

SETTING THE SHOT TIME-OUT

Control of the cursor showing the direction your saucer disk will travel switches automatically from player to player after a pre-set time interval. This interval is the time-out period. It is entered as a single number of seconds, from 1-9. By entering 0 you can disable the time-out facility.

SETTING THE LENGTH OF QUARTERS

Xeno is played in four quarters of equal duration, which may be varied from 1-9 minutes.

SETTING THE COMPUTER HANDICAP.

You can handicap the computer by slowing down its response to your shot. The handicap values range from 0-9.

The Xeno program has default settings. Follow the screen instructions if you wish to change these.

You are now ready to play Xeno.

GAMEPLAY HINTS The rules of Xeno are very simple. Play proceeds in turns from one side to the other, each player moving his disc in such a way that the puck is deflected in the desired direction.

You may knock your opponent's disc out of position, or retreat to cover a possible shot at goal. In either case it is not necessary to make contact with the puck.

When setting the variables, give some thought to the consequences. With a very short time-out, you may have insufficient time to react. Also, if a quarter is too long, you will have to maintain your concentration for a considerable time.

DEUTSCH

DIE ZIELE DES SPIELS

Das Ziel ist es, alle 15 Spielstufen erfolgreich abzuschließen! Wenn Sie durch die Tür einer Spielstufe gehen, erhalten Sie einen Buchstaben, notieren Sie sich die 15 Buchstaben. Diese Buchstaben geben Ihnen verschlüsselten Hinweis auf die wahre Natur des XOR. Sie können übrigens erst durch die Tür gehen, wenn Sie alle Masken auf der jeweiligen Spielstufe eingesammelt haben.

Beachten Sie, daß Sie die Irrgärten 11, 13 und 15 erst betreten können, wenn Sie die Spielstufen 10, 12 bzw. 14 abgeschlossen haben. Bei der Erforschung der Irrgärten treffen Sie auf sinkende Fische, zwei verschiedene Kerfächer, Federgespinnne, Hühner, Zerschobnen und Druckbomben, BMUS (Beim Me Up Scottie), Puppen, Türen, Lagepläne und Masken, die nicht immer das sind, was sie zu sein scheinen.

Manchmal verraten wir Ihnen nicht - dann der Spaß bei dem Spiel liegt im Entdecken der Eigenschaften dieser verschiedenen Features! Natürlich müssen Sie Ihre beiden Schutzschilde oft einsetzen. Die Spiele sind abgestuft, und die unteren Spielstufen sind glatter Selbstmord!

SPIELANWEISUNGEN

XOR konfrontiert Sie, während das Programm lädt. Drücken Sie eine beliebige Taste, um aus der nachfolgenden Szenario-Szene herauszugehen.

Für SPECTRUM-Benutzer - um die passende Joystick-Schnittstelle oder Tastatur zu wählen, drücken Sie die Taste der Nummer Ihrer Wahl und anschließend RETURN.

Beachten Sie, daß die folgenden Joystick-Schnittstellen unterstützt werden: KEMPSTON, PROTEK, SINCLAIR (Anschluß 1).

Für AMSTRAD und COMMODORE-Benutzer - Joystick und Tastatur funktionieren gleichzeitig.

Um einen Irrgarten auszuwählen, bewegen Sie den Cursor mit dem Joystick oder den Tastatursteuerungen (siehe unten) auf der Liste der Irrgärten auf und ab und drücken bei der gewünschten Wahl auf RETURN.

TASTATURSTEUERUNG

X nach LINKS bewegen

Z nach RECHTS bewegen

P Spectrum, (Amstrad, Commodore nach OBEN bewegen

L Spectrum, Amstrad, Commodore nach UNTEN bewegen

RETURN oder Joystick-Schalter Fire, um Held zu wechseln.

M für SPECTRUM und AMSTRAD-Benutzer, um zwischen Irrgärten und Lageplan umzuschalten.

E für AUSGANG gegenwärtiger Irrgarten

V/N für Spielhandlung Neublauf/Neubeginn

H für Spielhandlung anhalten (während Neublauf)

Leeraste, um Spielhandlung in Einzelschritten zu durchlaufen (während Neublauf).

O, um Ton ein- oder auszuschalten

Die Anzahl der einzusammelnden Masken, die Anzahl der Masken, die Sie bereits eingesammelt haben, und die bisherigen Bewegungen werden in Fenstern auf dem Spiel-Bildschirm angezeigt.

Wenn Sie auf allen 15 Stufen erfolgreich sind, sind Sie bereit, Mitglied des XOR-Ordens zu werden (mit Urkunde und Abzeichen als Nachweis).

Send the decoded anagram to the address on the front of this booklet.

XOR

© LOGOTRON/ASTRAL SOFTWARE

AMSTRAD CPC CASSETTE/DISK
SPECTRUM 48/128K CASSETTE
COMMODORE 64/128 CASSETTE/DISK

ENGLISH/FRANÇAIS/DEUTSCH



LOGOTRON LIMITED, DALES BREWERY, GWYDOR STREET, CAMBRIDGE CB1 2LU ENGLAND

DISCOVERY

DISCOVERY IS A HIGHLY SOPHISTICATED TAPE TO DISC 77 HEADER PROGRAM & DISC MANAGEMENT PROGRAM FOR THE ABSTRACT CPC 464/664 COMPUTER

WHEN DISCOVERY HAS LOADED YOU WILL SEE A MENU WITH FOUR OPTIONS:-

1. TAPE TO DISC TRANSFER.

IF YOU SELECT THIS OPTION YOU WILL BE ASKED IF YOU WANT YOUR PROGRAMS TO BE TRANSFERRED AUTOMATICALLY. CHOOSING DISCOVERY PERFORMS ALL THE HARD WORK OR WHETHER YOU WANT TO HAVE FULL CONTROL OF THE TRANSFER PROCESS.

IN MANUAL MODE YOU HAVE THE OPTION TO RENAME PROGRAMS & ADD RELOCATORS IF REQUIRED. PROGRAMS IN AUTOMATIC MODE DISCOVERY WILL MAKE A VALID DISC FILENAME OUT OF THE TAPE FILENAME & WILL ADD A SMALL 14 BYTE RElocator PROGRAM TO THOSE PROGRAMS THAT OVERWRITE THE DISC AREA OF MEMORY.

TO START TRANSFERRING PRESS PLAY ON THE DATADISK & DISCOVERY WILL TELL YOU THE NAME OF THE PROGRAM & THE HEADER DETAILS. IF THE PROGRAM NEEDED TO BE RELOCATED YOU WILL BE TOLD OF ITS NEW LOCATION & EXEC. IN MANUAL MODE YOU WILL BE ABLE TO RENAME THE PROGRAM.

WHEN ALL THE PROGRAMS HAVE BEEN TRANSFERRED HIT THE ESC KEY TO RETURN BACK TO THE MENU.

2. FULL CATALOGUE.

WHEN YOU SELECT THIS OPTION PLEASE ENSURE THAT YOU HAVE A DISC IN THE DRIVE. THIS PART OF DISCOVERY WILL LIST ALL THE PROGRAMS ON DISC & WILL DISPLAY RELEVANT INFORMATION ABOUT EACH PROGRAM (LENGTH START ADDRESS ETC).

YOU MAY RENAME & ERASE PROGRAMS FROM THIS OPTION.

3. CATALOGUE.

THIS PROVIDES A SHORTER CATALOGUE OF THE DISC.

YOU MAY RENAME & ERASE PROGRAMS FROM THIS OPTION.

4. CPM.

THIS IS THE EQUIVALENT OF THE BASIC COMMAND CPM.

WE HAVE WRITTEN DISCOVERY TO BE AS EASY TO USE AS POSSIBLE. AT ALL STAGES DISCOVERY WILL GIVE YOU ON SCREEN PROMPTS & INSTRUCTIONS TO HELP YOU.

SETTING PROGRAMS TO RUN.

AS YOU ARE PROBABLY AWARE YOU CANNOT ALWAYS EASILY TRANSFER SOFTWARE FROM TAPE TO DISC. THERE ARE MANY PROBLEMS THAT CAN OCCUR:-

FILENAMES, TAPE BASED FILENAMES CAN BE UP TO 16 CHARACTERS IN LENGTH & MAY CONTAIN VIRTUALLY ANY CHARACTER. DISC FILENAMES CAN ONLY BE 8 CHARACTERS LONG & CANNOT CONTAIN CERTAIN CHARACTERS (E.G. /). DISCOVERY WILL MAKE ALL FILENAMES VALID IN AUTOMATIC MODE & WILL ALLOW YOU TO ALTER THE NAME IN MANUAL MODE.

IF YOU HAVE A GAME THAT HAS A SMALL BASIC PROGRAM THAT PRINTS OUT THE TITLE OF THE GAME & LOADS IN THE GAME, THEN YOU WILL PROBABLY HAVE TO CHANGE THIS SMALL LOADER PROGRAM SO THAT IT LOADS THE CORRECT PROGRAM FROM DISC. AS DISCOVERY WILL HAVE PROBABLY CHANGED ITS NAME. EXAMPLE:- YOU HAVE A PROGRAM CALLED MEGABARE WHICH WHEN LOADED PRINTS UP ON THE SCREEN THE MESSAGE IS LOADING & THEN LOADS IN A PROGRAM CALLED THE MEGABARE. DISCOVERY WILL ALTER THE SECOND PROGRAMS NAME TO "THREASBAR" (ONLY 8 CHARACTERS ALLOWED ON DISC). YOU WILL THEN HAVE TO LOAD THE LOADER PROGRAM FROM DISC & FIND & ALTER THE LINE OF THE PROGRAM THAT LOADS IN THE SECOND PART. IT SHOULD LOOK SOMETHING LIKE "GET
100 LOAD "THE MEGABARE"
OR 100 GET "THE MEGABARE"
OR 100 LOAD **
OR 100 RUN ** IN EITHER CASE YOU WILL HAVE TO INSERT "THREASBAR" IN BETWEEN THE ** IN LINE 100. DISCOVERY AUTOMATICALLY PROVIDES PROTECTION FROM BASIC PROGRAMS NOT TO LOAD & LIST THE BASIC PROGRAM USE LOAD "PROGRAM NAME" ALWAYS ENTER ONE LINE IS THE NAME OF THE

Wie Dr. Richter will

SCHNEIDER

Das Programm zur Verfügung stellt die Möglichkeit, Programme von einer Diskette auf eine Diskette zu kopieren. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

ONS SPEL

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

STEUERUNGS

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

JOYSTICK

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DIAGONAL JUMP

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DIAGONAL JUMP

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

LUZERN

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DISKETTES

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

JOYSTICK

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DIAGONAL JUMP

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DIAGONAL JUMP

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DIAGONAL JUMP

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DISKETTES

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DISKETTES

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DISKETTES

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DISKETTES

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DISKETTES

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

DISKETTES

Das Programm ist ein Spiel, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Es ist ein sehr nützliches Programm, das Ihnen ermöglicht, Ihre Programme zu sichern und zu übertragen. Sie können auch Programme von einer Diskette auf eine Diskette kopieren, wenn Sie dies wünschen.

Y10-Ar Klinge Fe

YIE AR KUNG FU

It's program code, graphics, representation, and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved Worldwide. Yie Ar Kung Fu runs on the Amstrad 464, 664 and 6124 micro computers.

THE GAME

Yie Ar Kung Fu is a test of skill development in the traditional Martial Arts. It features Oolong in his attempt to become a Grandmaster in the ancient skills in honour of his father, a kung-fu master before him.

Your ultimate goal is to become a grand-master but to achieve this you must defeat a variety of opponents each more deadly than the last. They are armed with differing skills and weapons and must be overcome with a combination of 10 different attack moves.

The controls are by means of joystick or keyboard (which is user definable) and the game has a one or two player option.

The fun and excitement of Kung-Fu is about to begin as you face your foe. Your honourable opponents are...

BUCHU - A huge kung-fu fighter who can attack by flying through the air.

STAR - A beautiful girl warrior who is expert at throwing deadly stars or shuriken.

NUNCHU - Master of the NUNCHAKU - beware his reach.

POLE - Attacks with the ancient rod or BO.

CLUB - This fighter is armed with a shield to deflect your blows and a club to strike back.

SWORD - Sword carrying opponent, a lonesome and

deadly foe.

TONFUN - Skilled in the art of fighting with flailing sticks or IONIA.

BLUES - The Kung-Fu master himself, has all the skills and moves of Oolong, but faster. If you can win this final battle you truly will become a Grand Master.

LOADING

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 "APE" then press ENTER key then type "RUN" and press the ENTER key. In case of difficulty refer to chapter two of the User Instruction Booklet.

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

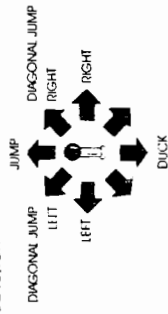
Note: Each of the two versions of the game, The Temple and The Mountain, are on alternate sides of the cassette. **DISK** - Insert the game disc into the disk drive. Now type "I DISC" to make sure that the machine can access the disk drive. Now type "RUN" "KUNGFU" (type KUNGFU as one word), and press RETURN. The game will now load automatically.

CONTROLS

Oolong is controlled as follows: Joystick control plus FIRE button creates some of the attack moves. SPACE bar switches between KICK and PUNCH.

ESCAPE - Pause
ESC then SHIFT - Restart
ESC then DEL - Return to Menu
ESC then SPACE - Music ON/OFF

JOYSTICK



KEYBOARD

Keyboard controls in default are as follows (but can be redefined):

LEFT - 4
RIGHT - 6
JUMP UP - 8
DUCK - 2
JUMP RIGHT - 9
JUMP LEFT - 4
FIRE - Ø

ATTACK MOVES JOYSTICK KEYBOARD

	FIRE and 8		FLYING KICK
	FIRE and 7		FLYING PUNCH
	FIRE and 6		ROUND HOUSE KICK
	FIRE and 1		LUNGE PUNCH
	1		ANKLE KICK

KURZ - ANLEITUNG "ZEDIS II"

"ZEDIS II" bietet nach dem Laden folgende Befehls-Möglichkeiten:

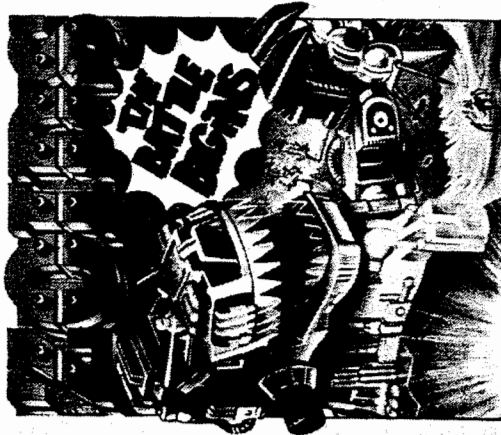
- A A+Adresse in HEX, aber ohne "&". Speicherinhalt wird von der angegebenen Adresse disassembliert.
Mit "O" wird die Anzeige jeweils um Code oder ASCII ergänzt.
Mit den Cursor-Tasten läßt sich die Anzeige scrollen: 'links'=rückwärts; 'rechts'=vorwärts; 'oben'=scrollt den Text weiter; 'unten'=cls.
- B "ZEDIS II" wird mittels RESET verlassen. Alle Daten sind verloren.
- E Erlaubt die Ausführung eines Programms. Nach der Abfrage der Start-Adresse kann ein Breakpoint gesetzt werden, was erlaubt, die Register zu untersuchen, sonst wird das Programm bis zum nächsten RET ausgeführt. Breakpoints müssen im RAM gesetzt werden. Mit Breakpoint wird ZEDIS die AF, BC, DE, HL, IX und IY-Register in den COPY-SET kopieren (Siehe R und X) und dann den Code ausführen. Beim Breakpoint werden dann alle Z80-Register zwecks Überprüfung in den COPY-SET geladen.
- " Die Adressen, wo der eingegebene Code gefunden wird, werden angezeigt. Normalerweise HEX-Code, STRINGS müssen in "" eingegeben werden.
- I Die eingegebenen Werte werden auf die oberste Adresse der Anzeige überschrieben. Reihen bis 127 HEX-Codes können auf einmal eingegeben werden (z.B. 3ED5FFFA1BC44C9) oder auch ASCII-Strings in "".
- L Hiermit kann ein MC-Programm geladen werden. Man kann einen Namen angeben, oder auch eine fremde Lade-Adresse (z.B. 4000 für Programme, die normalerweise unter &4000 geladen werden). Große Codes kann man vorher aufteilen, indem nach dem Einladen, das Programm in entsprechenden Teilen abgespeichert wird.
- M Mit diesem Befehl wird Code entsprechend der Abfrage im Speicher verschoben. Vorsicht!
- P Wenn ein Drucker angeschlossen ist, passiert die Ausgabe zusätzlich am Drucker.
- R Lädt die Register zwecks Veränderung vor Benutzung von "E". ENTER springt zum nächsten Register-Paar.
- S Sichert Code entsprechend der Abfrage.
- X Ansehen der Register nach "E".
- Z Manchmal verschiebt sich die Ausgabe, wenn man gebREAKt hat. Mit Z wird ZEDIS II neu aufgebaut.

Heißer Tip!! Mit ZEDIS II kann das Betriebssystem ausgelesen werden. Folgender Code bewirkt das Auslesen nach Adresse &4000:

```
ROM von &0000-&3FFF           Anzeige:
A 8000<ENTER>                 8000 CALL &B906
I CD06B92100001100400100     8003 LD   HL,&0000
  40EDB0C9<ENTER>            8006 LD   DE,&4000
E 8000<ENTER> "NO BKPT"      8009 LD   BC,&4000
                              800C LDIR
                              800E RET
```

```
ROM von &C000-&FFFF
A 8000<ENTER>                 8000 CALL &B900
I CD00B92100C01100400100     8003 LD   HL,&C000
  40EDB0C9<ENTER>            8006 LD   DE,&4000
E 8000<ENTER> "NO BKPT"      8009 LD   BC,&4000
                              800C LDIR
                              800E RET
```

ZEDIS rechnet relative Adressen und zeigt sie, während absolute Adressen nicht verändert werden.



48K SPECTRUM
and
AMSTRAD

marteck

TOMY

ZOIDS — THE BATTLE BEGINS

ZOID HISTORY

Zoidstar

At the heart of the Galaxy, millions of light years from Earth, lies the Red Planet of ZOIDSTAR.

Its rock and desert surface is scorched and barren. Its lifeless atmosphere hangs in a perpetual heat haze. What little water there is simmers on the point of boiling.

Over vast spans of recorded time, this desolate planet has been the scene of centuries of searing battle, conflict without quarter, warfare without end...

Galactic Wars

Here strode an ancient race of galactic warlords, their entire civilization geared to conquest... the ZOIDARYANS.

On Zoidstar stood the cities where they planned their imperial domination. Deep within these cities were the mammoth construction plants that spawned the terrifying war machines known as ZOIDS.

Possessed of devastating firepower the ZOIDS carried the warlords into battle. Nothing could withstand them. Through the epoch of the Galactic Wars they subjugated whole star systems. No mercy was shown to the victim worlds.

Heroic Combat

When all the know worlds had been conquered the ZOIDARYANS turned their Zoids upon each other. Fierce duels to the death of one or both combatants satisfied their lust for battle, but HEROIC COMBAT threatened disaster for the Zoidaryans. They bore offspring only rarely, their survival depending on their great life expectancy. The

escalating death toll of Heroic Combat would inevitably lead to the extinction of their race.

Androids were developed, programmed to pilot the ZOIDS into battle.

ZOID continued to fight with ZOID and the survival of the Zoidaryan race was secure. The androids became increasingly sophisticated eventually taking over the design and construction of new and even more terrible ZOID war machines.

The Meteor Storm

When the skies over Zoidstar burned in a blaze of colour the end of the Zoidaryan race was nigh.

Gazing in wonder at the stunning spectacle in the skies above them the ancient Warlords were unaware of the devastation to come.

ZOIDSTAR was doomed by the poison from the skies. Within fourteen days, every living organism on ZOIDSTAR had perished. Only machines survived.

Zoid Wars

Left to their own devices the androids continued to create even more fearsome ZOIDS. Supplies of ZOIDAR POWER began to dwindle. Now ZOID turned on ZOID as the only means of obtaining the fuel necessary for existence. No longer the Heroic Combat of the great age. Only the strongest and most cunning would survive in this new and hostile environment.

The Blue Moon

The Zoidaryans kept a battleforce of ZOIDS on stand-by out in the galaxy. When the meteor storm struck the battleforce attempted a landing on the Blue Moon, a frozen and inhospitable world. The majority of the convoy carrying the ZOIDS and their androids survived, but the Zoidaryan Battle

Cruiser crashed and burst into flames.

The surviving androids soon discovered that the icy cold was their worst enemy. The ZOIDS had to be made capable of survival... to be transformed from cold metal into boiling fluid machines. Thus the Zoids on the Blue Moon began their mutation into a new fighting force. The RED ZOIDS were being created.

The Red Zoids Attack

On the Blue Moon Heroic Combat was an impossible luxury. Their unity forced upon them by the desperate need to survive, the RED ZOIDS learnt how to operate together as a unified fighting force. For the androids, now encased in a silver coating to protect them from the temperature inside their heat-engorged war machines, the urge for combat was superseded by the urge for conquest.

The RED ZOID battle squadrons were made ready for the return to ZOIDSTAR.

The Blue Zoids Attack

The BLUE ZOIDS on Zoidstar still locked in individual combat, were taken by surprise. The devastating onrush of the RED ZOIDS threatened to destroy them completely. City after city fell to the RED ZOID IMPERIAL LEADER, REDHORN THE TERRIBLE, a mutant monster hell-bent on destruction.

The BLUE ZOIDS were forced to unite. Away from the carnage the androids, programmed for survival, set to work to create a BLUE ZOID that could challenge the might of REDHORN THE TERRIBLE. The centuries of conquest, war and combat gave shape to a new and menacing champion, THE SUPREME BLUE ZOID COMBAT LEADER ZOIDZILLA!

Earthman

Into the messtrom of this never ending struggle plunged a small and insignificant spacecraft. A BLUE ZOID patrol reached the wreckage first and the androids recognised a HUMANOID pilot, still living.

The humanoid from another Galaxy was repaired. Called EARTHMAN after his home planet, he quickly learned the ways of this new and terrifying world. He became skilled in the art of ZOIDTHOUGHT, the means by which a pilot communicates directly with the ZOID which carries him.

Connected to the Zoid via a neuro-emphatic reflex arc, the Earthman learned to merge minds with the machine. They became as one.

A Fateful Mission

The battle raged and the EARTHMAN quickly showed himself to be a fearless and cunning adversary, a quality not often found in androids. For the BLUE ZOID BATTALIONS the war was not going well. A plan was devised by the EARTHMAN which would strike at the very heart of the enemy. He would merge minds with the MIGHTY ZOIDZILLA and be landed in the middle of the RED ZOID city complex, there to seek out and destroy in Heroic Combat, REDHORN THE TERRIBLE. A spacecraft which could carry ZOIDZILLA was created and the mission began. At the last moment disaster struck. As the spacecraft descended it was hit by an enemy missile and destroyed. A RED ZOID patrol was dispatched to recover the wreckage, but there was no sign of any HUMANOID LIFE.

In the explosion ZOIDZILLA had been shattered into pieces. As a precaution against the BLUE ZOID capturing the pieces and rebuilding ZOIDZILLA, the RED ZOID buried the six pieces under six different city domes. Without their leader the BLUE ZOID waited for the inevitable RED ZOID ATTACK.

LIVE THE GAME. BECOME THE MACHINE!

You are EARTHMAN. Incredibly, you have survived the crash landing in the midst of enemy RED ZOID territory.

The RED ZOID failed to notice that a small SPIDERZOID has also survived. You climb into its command capsule and merge minds with the machine. Instantly you are as one.

Your eyes are closed. Your body motionless. Into your mind the ZOID projects his experiences. Everything you see and feel will help you make the right decisions. You do not control the ZOID, you are the ZOID.

INSTRUCTIONS

The joystick and/or keyboard represent the neuro-emphatic reflex arc. By using these you can communicate your decisions to the Zoid.

The screen represents the images the ZOID is projecting into your mind. Do not expect to see things as you would with your eyes. You must learn to interpret these images. They have been designed over many centuries to be efficient.

Remember, a ZOID'S primary driving force is to survive. If the ZOID feels his existence is threatened, his own feelings will affect the decisions you make.

OPTION SCREEN (Spectrum 48K)

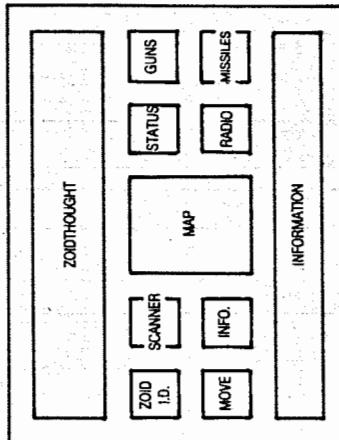
1. KEMPSTON — plus Keyboard
2. KEYBOARD — or other Joysticks plus Keyboard
3. RE-DEFINE KEYS
4. LOAD PREVIOUS GAME — Saved onto tape

OPTION SCREEN (Amstrad 464, 664, 6128)

1. JOYSTICK
2. KEYBOARD
3. LOAD PREVIOUS GAME — Saved onto tape

SCREEN LAYOUT

All other images will be projected onto this screen in much the same way as a thought may pop into your mind.



ZOIDTHOUGHT

Represents the state of mind of the ZOID. With experience this signal can be interpreted.

MAP

The RED ZOID CITY NETWORKS cover a large area. This map screen will only ever show you a very small section of this territory.

The map will be displayed in two possible magnifications.

- (a) LONG RANGE MAP (i.e. Not Magnified)
Taken straight from your ZOIDS computer banks and showing all the features of the latest intelligence reports.
- (b) SHORT RANGE MAP (i.e. Magnified)
Displays a magnification of that area of the map in your immediate vicinity. Your position is shown at the centre. Onto this map your ZOID projects the signals from his short range RED ZOID DETECTOR.

INFORMATION

Used to display STATUS and other helpful information.

EIGHT ICONS

You can select any of these eight options by moving the cursor to the relevant icon and pressing Fire.

1. Zoid I.D.

Used to identify enemy RED ZOIDS. These are detected by your ZOID and their position and movement displayed on the Short Range Map.

To identify a Zoid, move the cross over the Zoid you wish to identify and press Fire.

by your ZOID using your SCANNER. Slitherzoids can be replaced by correctly functioning CITY DOMES.



Spineback

3. Spineback
A ferocious and mean mutant Red Zoid with Gun and Missile Systems. A sinister and deadly opponent. Spinebacks are kept on stand-by inside CITY DOMES. If alerted by Hellrunners they will attack intruders without mercy. Spinebacks which are destroyed can be replaced by correctly functioning CITY DOMES.



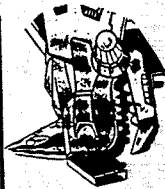
Serpent Power Zoid

4. Serpent
A mutant Red Zoid with terrifying speed and power. Equipped with Gun and Missile Systems. There is usually one serpent for each city network. He has set patrols, looking for intruders to destroy. If destroyed himself, he cannot be replaced.



Mammoth The Destroyer

5. Mammoth the Destroyer
A cruel renegade Zoid who has defected to the Red Zoids. Heavily armoured, he has special ultra-sonic radar ears which can detect signals transmitted from the BEACONS. Equipped with very powerful Gun and Missile Systems, he roams between the CITY NETWORKS. He is irreplaceable.



Redhorn The Terrible

6. Redhorn the Terrible
Seek and merciless, Redhorn is the ultimate Red Zoid mutation. He is the imperial Red Leader and deadliest enemy of the Blue Zoids. Like Mommoth, he roams between the CITY NETWORKS. If alerted by a BEACON, he makes straight for the enemy. He is irreplaceable.

BLUE ZOIDS IN ASCENDING ORDER OF POWER



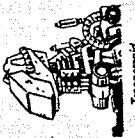
Spiderzoid

1. Spiderzoid
The most deadly of the original Zoids because of its great speed.



Scorpozoid

2. Scorpozoid
Heavily armoured fighting machine. Usual in rear-guard.



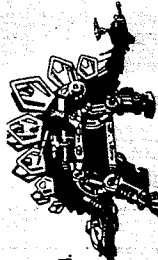
Trooperzoid

3. Trooperzoid
Heavily armoured ground attack machine. The front runner in any Zoid conflict.



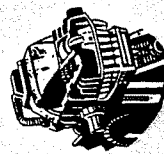
Tank

4. Tank
A four wheel drive gun carrier.



Great Gorgon

5. Great Gorgon
A huge heavy attack Zoid.



Mighty Zoidzilla

6. Mighty Zoidzilla
Supreme Zoid combat leader. The most menacing Zoid ever created.

LEFT
RIGHT
UP
DOWN

Function

Moves gunsight or moves cross over the map

5
8
7
6

JOYSTICK Spectrum Amatrak

FIRE

Selects or fires

SPACE
H
A
G
S

SPACE
H
A
G
S

De-selects

Freezes game

Abandons held game. Press release to confirm

Releases held game

Have blank tape ready. You can't save game if your ZOID feels threatened

2. Scanner
Scans the immediate vicinity for objects on or just under the ground.

▲ = ZOIDAR POWER POD/RAW MATERIAL
● = A PIECE OF ZOIDZILLA

Any objects shown on the scanner will be automatically picked up by your ZOID, otherwise, they will be ignored.

3. Status

Calls up information about the Status of your ZOID (Zoidar Power Pods, Missiles, Guns, Damage) and also your progress (Number of pieces of ZOIDZILLA collected).

4. Guns

If an enemy RED ZOID launches a missile attack, and if your ZOID is able to counter the missiles sophisticated masking system, you will see the missiles flight path towards you on the Short Range Map.

The Guns form your defensive weaponry. When under attack the Guns are used to shoot down incoming enemy missiles. A 3-Dimensional Perspective Enhancer is projected over the image of the incoming missiles to assist you in aiming the gun. Any missiles which you fail to hit will strike home, damaging or destroying you.

5. Missiles (Short Range)

These missiles form your ZOIDS offensive weaponry. Using missiles you can attack enemy RED ZOIDS, POWER PLANTS, MINES, BEACONS OR CITY DOMES. Select the target by moving the cross over the desired location on the Short Range Map and pressing Fire.

The missiles are equipped with cameras and must be guided through the hills and mountain ranges to the target. Once a

missile is launched you will see its progress towards the target as shown by the camera and then presented to your mind by the ZOID. You will be in direct control of the missiles flight path. The target will first appear as a cross on the horizon. You will need very quick reactions to hit a target.

6. Radio Base

Allows you to communicate directly with base. There are two requests you can make of base.

(a) Long range missile strike against a POWER PLANT, MINE, BEACON OR CITY DOME. Select the target by moving the cross over the desired location on the Long Range Map and pressing Fire. Once launched, the long range missiles home in on their target. It takes approximately 30 seconds for a missile to reach its target.

(b) To despatch a spacecraft to pick up a piece of ZOIDZILLA which you have found. The pieces are too large for you to carry.

Every time a spacecraft collects a piece of ZOIDZILLA your own ZOID is upgraded becoming larger and more powerful.

7. Information

Identifies any features seen on the Long Range Map. Move the cross over the feature that you want to identify and press Fire.

8. Move

Use the cross shown on the Long Range Map to trace out the route you want your ZOID to follow then press Fire. The ZOID will follow this route if he is able to. If he feels threatened or becomes involved in combat he may override your decision.

SCENARIO
Your mission is to recover the six pieces of ZOIDZILLA. Once this has been done the BLUE ZOID COMBAT LEADER will be reconstructed. You will once more have a chance to merge minds with the powerful machine and become ZOIDZILLA, trying to seek out REDHORN THE TERRIBLE and destroy him in Heroic Combat.

The RED ZOID territory contains ten ZOID CITY NETWORKS, separated by mountain ranges but connected by relatively passable valleys.

Each network contains eight CITY DOMES, one POWER PLANT, one MINE and one BEACON.

The CITY DOMES contain the massive construction plants within which the androids make new RED ZOIDS. The dome is a powerful force field which protects the City from missile attack.

The POWER PLANT provides the ZOIDAR POWER necessary to fuel the RED ZOIDS. It is also connected directly to each of the eight CITY DOMES and provides each of them with the power necessary to keep their protective force fields in place. The POWER PLANT is of immense importance to the CITY NETWORK. It has no protective force field itself, but if attacked, it switches its ZOIDAR POWER supply to an incredibly powerful Deflector Shield. This has the dangerous effect of draining the network of ZOIDAR POWER temporarily, but the POWER PLANT survives.

The MINE provides the raw materials necessary for RED ZOID production.

The BEACON sends out a continuous signal which alerts REDHORN THE TERRIBLE and MAMMOTH THE DESTROYER of any intrusions by BLUE ZOIDS into that CITY NETWORK.

At the beginning of the game, you are somewhere in a valley between two impassable mountain ranges. The pieces of

ZOIDZILLA have been buried under six different CITY DOMES with no more than one piece allocated to any CITY NETWORK. Four CITY NETWORKS therefore, have no pieces of ZOIDZILLA at all. (Note: Where the pieces are buried may be different every time you play the game).

To find a piece of ZOIDZILLA you must first destroy the CITY DOME. Once you are inside the destroyed CITY you can use your SCANNER to see if a piece of ZOIDZILLA is present.

ENEMY RED ZOIDS IN ASCENDING ORDER OF POWER

1. Hellrunner

Long-legged mutant Red Zoid. Mounted with guns for defence but has no missile system for attack.



Hellrunner

Very fast moving. Hellrunners are used to patrol all important locations. If their location is attacked they are then despatched at great speed to bring help, usually in the form of Spinebacks. Hellrunners which are destroyed are easily replaced by correctly functioning CITY DOMES.

i.e., those with sufficient ZOIDAR POWER and RAW MATERIAL.

2. Slitherzoid

A sleek, merciless mutant Red Zoid with concealed Gun and Missile systems. Slitherzoids travel between the MINES, POWER PLANTS and CITY DOMES carrying supplies of RAW MATERIAL and ZOIDAR POWER PODS. If a Slitherzoid is destroyed these may not be damaged and can be picked up



Slitherzoid

Das Ziel : Finden Sie Benzin.
 Aber Vorsicht ! Eine zweite Gruppe macht Ihnen Konkurrenz. Sie hat zwar kein Benzin-Problem, aber Hunger. Und man nennt sie die Hells Angels !

Die icons

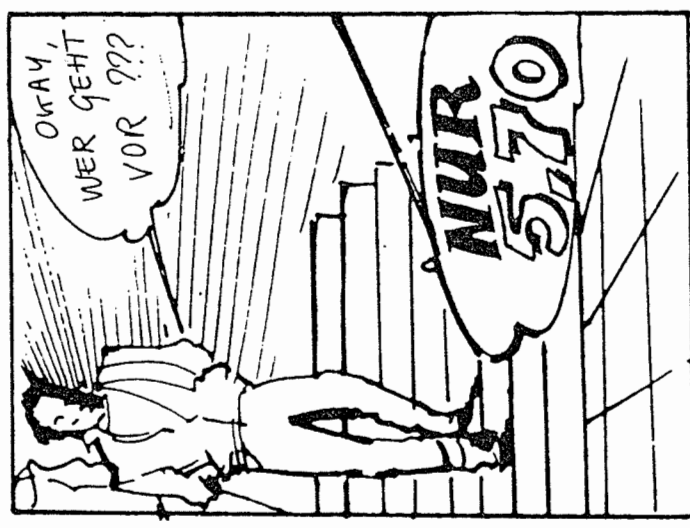
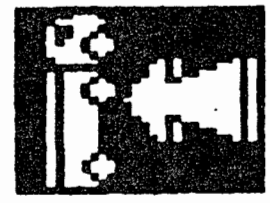
— BEWEGUNGEN :

Wählen Sie in der dreidimensionalen Windrose mit einer Taste die gewünschte Richtung und drücken Sie dann FIRE oder COPY.

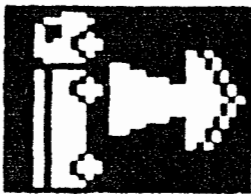


— EINSTEIGEN :

Gilt sowohl für Autos als auch für den Hubschrauber.

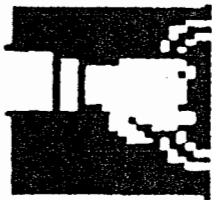


— **AUSSTEIGEN.**



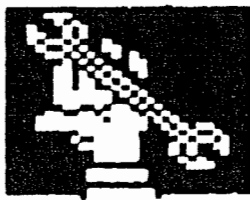
— **AUFNEHMEN :**

Setzen Sie den Cursor mit den Cursor-Tasten oder mit dem Joystick auf gewünscht Objekt und drücken Sie FIRE oder COPY.



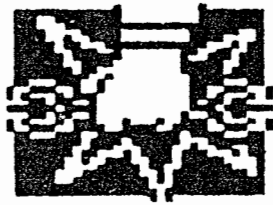
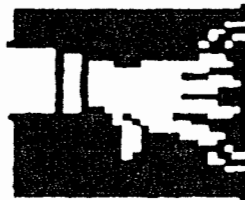
— **ERGREIFEN :**

Wählen Sie den Gegenstand mit dem Cursor und ergreifen Sie ihn mit FIRE oder COPY.



— **ABSTELLEN :**

Wählen Sie mit den Cursor-Tasten oder dem Joystick und drücken Sie FIRE oder COPY.



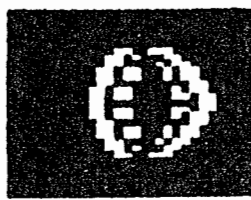
— **BENUTZEN :**

Sie können nur einen Gegenstand zur Zeit einsetzen.

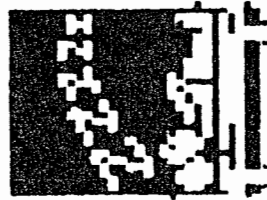


— **AKTIVIEREN :**

Wählen Sie mit dem Cursor den Gegenstand, den Sie aktivieren wollen.

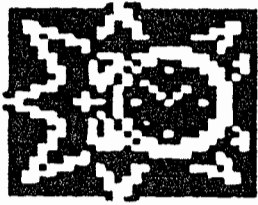


— **ESSEN / TRINKEN.**



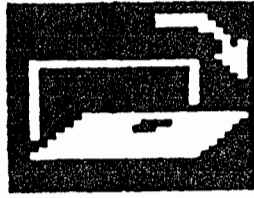
— **SCHLAFEN :**

Natürlich nur in einem Bett !
Übrigens : Eine Schlafperiode dauert acht Stunden.



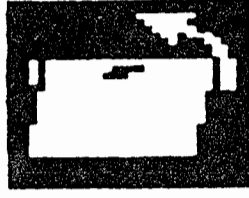
— **AUFWECKEN :**

Wählen Sie mit dem Cursor die Person, die geweckt werden soll.



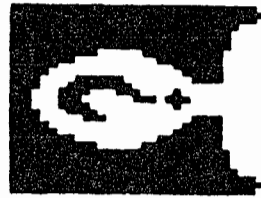
— **ÖFFNEN :**

Mit dem Cursor öffnen Sie Gegenstände und Fenster, mit der Windrose Türen. Mit der Taste (F) wechseln Sie zwischen "öffnen" und "Schließen".

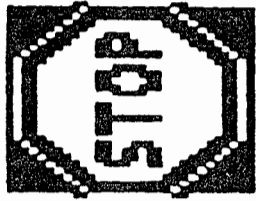


— **SCHLIEßEN :**

Wie vor, nur werden Gegenstände, Fenster und Türen geschlossen.

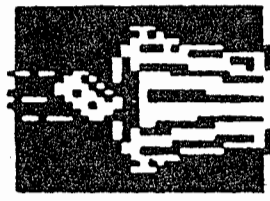


— **WECHSEL DES CHARAKTERS.**

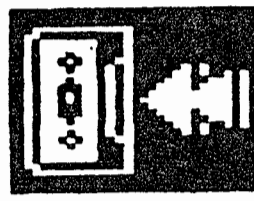


— **PAUSE :**

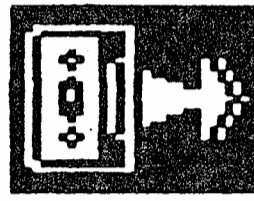
Drücken Sie eine beliebige Taste um das Spiel fortzusetzen.



— **AUFGEBEN.**



— **SPIELSTAND SICHERN.**



— **ALTEN SPIELSTAND LADEN.**

DER KAMPF:

Zwei Möglichkeiten des Kampfes gibt es:

- 1 - Mann gegen Mann im Ringkampf ohne Regel. Und viel Zeit haben Sie nicht, denn nach ca. acht Sekunden werden Sie angegriffen.
- 2 - Auf Distanz, mit einer Waffe. Ergreifen Sie die Waffe und Benutzen Sie sie.

SONDERBELEGUNG DER TASTATUR

- ESC : Löscht die letzte Handlung.
- COPY : Feuert eine Waffe und bestätigt eine gewählte Aktion.
- Z und X : Diese Tasten drücken Sie im direkten Kampf Mann gegen Mann abwechselnd um sich zu wehren.
- F : Schaltet zwischen den Befehlen "öffnen" und "Schließen".

EIN PAAR TIPS UND TRICKS...

- 1 - Einige Gegenstände können auch als Waffe benutzt werden.
- 2 - Sylvia kann mit dem Gewehr und mit einigen anderen Waffen nicht umgehen.
- 3 - Jede Handlung hat Einfluß auf den Spielverlauf, auch wenn dieser nicht sofort ersichtlich ist.
- 4 - Wenn Sie dem Rechner einfach nicht klar machen können, was Sie wollen, versuchen Sie als letzte Möglichkeit "BYE".

Copyright 1987.

ZYNAPOS

von Dominic Robinson und John Cumming

SZENARIO

Zynaps ist ein waschechtes Ballerspiel, inszeniert in einem Planetensystem, das von Außerirdischen heimgesucht wird. Es beginnt damit, daß unser Held sich aus der Raumstation der Aliens befreit und hinaus in die Tiefen des Alls entkommt. Durch heftige Asteroiden-Stürme flüchtet er sich auf einen nahegelegenen Planeten, wo er sich aus zerstörten feindlichen Raumfahrzeugen Waffen und Hyperspace-Einheiten zusammensucht und sich dann aufmacht, die geheime Festung der Außerirdischen zu finden.

Nach unzähligen schrecklichen Kämpfen im gesamten Sonnensystem stößt unser Abenteurer auf den feindlichen Stützpunkt. Und hier wird es erst so richtig spannend. . . .

BEDIENUNG

Definieren Sie mit Hilfe des Joysticks Ihre eigenen Tastenbelegungen zur Simulation von links, rechts, hoch, runter und FEUER (nur Spectrum und Schneider Versionen). Innerhalb der Titelsequenz kommt den folgenden Tasten eine Spezialfunktion zu:

Spectrum & Schneider	Commodore	Wirkung
Tasten 1 und 2	f1 f2	1 oder 2 Spieler wählen
Keine Entsprechung Taste 3	Keine Entsprechung	Joysticks Tastenbelegung
Taste 4	Keine Entsprechung	Definieren High Score
Feuer	Feuer	Anzeige Spiel starten

Während des Spiels dient der Feuerknopf zum Feuern der Waffen. Durch längeres Festhalten wird das Treibstoff-Fordersystem aktiviert. Manche Waffen funktionieren erst, wenn der Feuerknopf festgehalten wird. Zum Einlegen einer Verschnaufpause dient die Taste 4 (bzw. RUN/STOP auf dem Commodore). Zur Wiederaufnahme des Spiels den Feuerknopf drücken, zum Abbrechen die Q-Taste (bzw. CLR/HOME auf dem Commodore).

26

SPIELOPTIONEN

Die folgenden Einstellungen sind im Titelschirm über die Tastatur vorzunehmen:

Taste 1 oder 2 für 1 oder 2 Teilnehmer
Taste 3 zur Definition der Tastenbelegungen
Taste 4 zur Anzeige des High-score

Die Joystick-Einstellung erfolgt automatisch und wird beim Drücken des Feuerknopfs zum Spielstart aktiviert.

DAS SKORPION-KAMPFFLUGZEUG

Der MK1 Skorpion ist mit einer Vielfalt an raffinierten Einrichtungen und Waffensystemen ausgestattet, die über ein intern eingebautes Treibstoffaggregat betrieben werden.

ANTRIEB

Die Haupttriebwerke können auf vier Energiestufen laufen, angefangen von "Niedrig" für präzises Manövrieren in engen Räumen, bis zu "Maximum" für Hochgeschwindigkeitskämpfhandlungen im All

WAFFENSYSTEME

Impuls-Laser ideal zum Abknallen von Aliens. Diese an den Flügeln montierten Laser verfügen ebenfalls über vier verschiedene Einstellungen.

Plasmabomben Zwei autonome Bombenwerfer garantieren verbereitende Zerstörung aller am Boden befindlichen Ziele.

Homing-Raketen Diese mit Eigenantrieb ausgelegten Raketen tragen kleine Sprengköpfe. Einmal auf ein Ziel angesetzt, vernichten sie praktisch jedes große feindliche Schiff.

Such-Raketen Das Neueste vom Neuen im Bereich intelligenter Waffensysteme. Die Suchraketen sind mit automatischen Zielerfassungs-Schaltkreisen bestückt, wodurch sie sich automatisch jedem potentiellen Ziel anhängen, das sie vernichten können.

DAS TREIBSTOFFAGGREGAT

Liefert die notwendige Energie zur Aktivierung der Hauptsysteme im Skorpion. Zur Aktivierung einer Einheit (Waffensysteme, Schub, usw.) muß so viel Treibstoff aufgetankt werden, daß die gewünschte Position auf der Waffenenaktivierungs-Anzeige her- vorgehoben wird, und anschließend, jetzt im ACTIVATION-Modus, nochmals eine Portion Treibstoff.

27

Der Übergang in den ACTIVATION-Modus erfolgt, indem man den Feuerknopf festhält, bis das Schiff von gelb auf blau wechselt (bzw. auf dem Commodore von blau auf blinkendes grau). Die Feuer Taste muß weiterhin gedrückt bleiben, während man aufklickt. Die betrieblende Einheit wird dann aktiviert oder ihre Energieeinstellung erhöht, während die Anzeige auf Position 1 zurückgestellt wird (Speedup).

Die WAFFENAKTIVIERUNGS-ANZEIGE gibt Auskunft über die folgenden Funktionen:

<i>Speedup</i>	Geschwindigkeit erhöhen
<i>Firepower</i>	Laserenergie hochschrauben
<i>Bombs</i>	Bombenwerfer aktivieren
<i>Raketen</i>	Raketen-Lenkung aktivieren
<i>Seeker</i>	Suchrakete aktivieren
<i>Recommended Fuel Source</i>	(Empfohlene Treibstoffquelle) Energiemodul von vernichteten Aliens (Nichts wie los...)

DIE FEINDE

In ZYNAPS tritt der Feind in fünf gefährlichen Formen auf:

Raumschiffe Kleine Flugkörper, die in der Regel mit einem einzigen Treffer aus der Laserkanone mit einer Bombe oder einer Suchrakete unschädlich gemacht werden können. Homing-Raketen können nicht "anbändeln".

Bodeninstallationen Gefährliche planetengebundene Verteidigungseinrichtungen können nur mit mehreren Treffern aus der Laserkanone oder mit einer einzigen Bombe oder einer Suchrakete vernichtet werden.

Feindliche Kommandoschiffe Große Flugkörper, schwer bewaffnet und gut geschützt. Zur Vernichtung sind mehrere Trüfer aus der Laserkanone oder Homing-Raketen erforderlich.

Mutterschiffe Riesengroße Dinger von derselben Machtart wie die Kommandoschiffe – aber eben um einiges gewaltiger!

Natürliche Gerahren Hierunter fallen vor allem die Asteroiden und andere im All umherfliegende Brocken, vor denen man sich in Sicherheit bringen sollte.

WARNUNG: Soviel bekannt ist, sind die Feindschiffe mit einer Vielfalt von Raketen, Homing-Raketen und Minen ausgestattet!

PUNKTE Punkte gibt es für das Abklicken von einzelnen Aliens; Spezialprärien werden bei Vernichtung kompletter Formationen gefährlicher Feinde verliehen.

Zusätzliche Leben kann man sich bei Erreichen von 1000 Punkten und danach jeweils bei 20000 Punkten sichern.

TECHNISCHE DATEN

<i>Comimodore 64</i>	50 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende Scrollfunktion 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Multiplex-Sprite-Prozessor
<i>Spectrum</i>	25 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Myriaden von Sprites
<i>Schneider</i>	17 Rahmen pro Sekunde Hochauflösende mehrfarbige Scroll-Grafik 3-dimensionales Parallax-Sternenfeld Myriaden von Sprites Regenbogenfarben-Prozessor