

CODEMASTERS

“CD GAMES PACK”

30 GAMES ON CD

INSTRUCTION BOOK V1.0

THE CD GAMES PACK

THIS PACK CONTAINS:

- **COMPACT DISC (CD):** This has 30 games recorded on it, in the same way that a regular CD will have several music tracks recorded on it.
- **CD CABLE:** Allows you to connect your CD Player to your computer.
- **HEADPHONE ADAPTER:** Converts small Headphone plug to large Headphone plug. Use this if you have a large Headphone Socket.
- **CASSETTE/FLOPPY DISK:** Contains a **Software Program** that will allow your computer to load from a CD at high speed.

YOU WILL ALSO NEED:

- **A REGULAR CD PLAYER:** You can use a portable CD Player or a CD Player that is part of a Hi-Fi system – as long as you have a Headphone Socket either on the CD Player itself, or on your Hi-Fi.
- **A CASSETTE RECORDER OR DISK DRIVE:** that can be used with your computer – to load the CD Software Program.

INSTRUCTIONS

- **SET UP YOUR COMPUTER** – First, set up your computer with your TV and Cassette Recorder or Disk Drive, in the same way you would to load a normal game. For now leave the Power off.
- **SET UP YOUR CD PLAYER** – Every CD/Hi-Fi system is different but they all have one thing in common – you can listen to CD music with a pair of Headphones. Set up your system so you are ready to do this, but put the “CD GAMES PACK” CD in the CD Player instead of a music CD, and connect the CD Cable to the Headphone Socket instead of Headphones. You may need to use the Headphone size adapter (included) in order for it to fit.
- **CONNECT CD CABLE** – Plug the other end of the CD Cable into the Joystick Socket of your computer. If you have two Joystick Sockets use Socket 2.
- **RESET CD PLAYER** – Press STOP on your CD Player & set the volume to low.
- **LOAD SOFTWARE PROGRAM** – Turn your computer ON and put the Cassette/Floppy Disk into the Cassette Recorder/Disk Drive. Load it as you would a normal game:

SOFTWARE PROGRAM LOADING INSTRUCTIONS:

Commodore 64 (Cassette):..... Type LOAD press RETURN
Commodore 64 (Floppy Disk):..... Type LOAD "" ,8,1 press RETURN
Spectrum 48K (Cassette):..... LOAD " " press ENTER
Spectrum 128K/+2/+3:..... Press ENTER
Amstrad CPC 464 (Cassette):..... Type RUN" press ENTER
Amstrad CPC 664/6128 (Cassette): Type !TAPE press ENTER
Type RUN" press ENTER
Amstrad CPC 664/6128 (Disk):..... Type RUN" press ENTER

- **ADJUST VOLUME** – The **Software Program** will load in a short time and you will be given several options. **Select Option 1 to set the volume control** of your Hi-Fi to the correct level for loading. Now you are ready to load games from the CD.
- **START LOADER** – Select Option 2 to load a game.

- **SELECT TRACK & PRESS PLAY** – To load any game select the Track number on your CD Player and Press PLAY.
- **WAIT FOR GAME TO LOAD** – The Game will soon load. You will see the screen changing colour in horizontal bands while it is loading, when the game has loaded the screen will become blank, press STOP on your CD Player. The game will start after a few seconds.

TO LOAD ANOTHER GAME

In a playing session you will only need to load the Software Program once from Cassette/Floppy Disk because it remains in your computer until you turn it off.

When you want to load another game you must activate the Fast Loader Software program:

- **For the Spectrum and Amstrad CPC** – press the **Q, U, I and T keys all at the same time. The game will stop.**
For the Commodore 64 – sharply tap the **RESTORE key. The screen will turn blue.**
- **SELECT A NEW TRACK** – The computer is now ready for you to select another track on the CD and press PLAY on the CD Player to load the new game.

TROUBLE SHOOTING:

- **GAME PLAYS BY ITSELF:** If the game seems to be playing itself or you are unable to control it, press STOP on your CD Player or unplug the Joystick end of the CD Cable, as it may be receiving spurious Joystick control data from the CD Player.
- **GAME DOES NOT START AFTER LOADING:** During loading if the border flashes then stops but the game does not start, the volume is too low or the CD may be dirty. Turn the volume up slightly or clean the CD (refer to Care of your CD) and try again.
- **A NEW GAME WILL NOT LOAD:** If you have successfully loaded one or more games but cannot get a new game to load just turn your computer off and start again.

IMPORTANT

Never plug the CD cable into your computer while the power to your computer is switched on.

Never unplug the CD Cable from the Headphone Socket while the Compact Disc is playing. Turn down the volume & press STOP on the CD Player first.

CARE OF YOUR COMPACT DISC

Compact Discs offer remarkable data reproduction but they should be handled carefully, no further cleaning will be necessary if the Compact Disc is always held by the edges and placed in its case directly after use. If Dust or Dirt accumulates on the signal surface (the reverse side of the printed surface) blow lightly or wipe carefully **always from the middle to the edge** with a very soft, clean, dry, lint free, cloth.

COPYRIGHT WARNING

The programs, including the code, graphics, music, artwork and compact disc loading software are the copyright of CodeMasters Software Company Limited and no part may be copied, lent, stored, transmitted or reproduced without the express written permission of CodeMasters Software Limited.

MADE IN ENGLAND

COMMODORE 64 – QUICK REFERENCE GUIDE

TRACK	CONTENTS
1	(VOLUME TEST TRACK)
2	BMX SIMULATOR
3	PRO SKATEBOARD SIMULATOR
4	SUPER ROBIN HOOD
5	GRAND PRIX SIMULATOR
6	VAMPIRE
7	POLTERGEIST
8	REDMAX
9	FRUIT MACHINE SIMULATOR
10	NINJA MASSACRE
11	MAGNUM FORCE
12	RUGBY SIMULATOR (RESTORE FUNCTION INACTIVE)
13	SUPER STUNTMAN
14	LAZER FORCE
15	BMX FREESTYLE
16	SUPER G-MAN
17	DIZZY
18	GHOST HUNTERS
19	ADVANCED PINBALL SIMULATOR
20	PRO SNOOKER SIMULATOR
21	THUNDERBOLT
22	COSMONUT
23	ARCADE FLIGHT
24	MOTO X SIMULATOR
25	SAS COMBAT SIMULATOR
26	ATV SIMULATOR
27	PRO SKI SIMULATOR
28	SUPER HERO
29	TREASURE ISLAND DIZZY
30	BMX 2 – DIRT RIDING – STANDARD
31	BMX 2 – QUARRY RACING – EXPERT
32	STREET SOCCER
33	INDOOR SOCCER
34	11-A-SIDE SOCCER

While a game is loading the screen will flash many different colours. When it has finished the screen will go black for approximately two to three seconds before the game starts. You should press STOP on your CD Player during this time to prevent the CD sending false Joystick controls to the game.

Each game is recorded twice on each track, in case of scratches. If the first one fails to load the computer will automatically wait for the second.

Während des Ladens eines Spieles leuchtet der Bildschirm in vielen verschiedenen Farben. Ist der Vorgang beendet, wird der Bildschirm ungefähr zwei bis drei Sekunden lang schwarz, bevor das Spiel beginnt. Während dieser Zeit solltest Du auf Deinem CD-Spieler STOP drücken, um die CD davon abzuhalten, falsche Joystick-Steuerimpulse an das Spiel abzugeben.

Jedes Spiel ist für den Fall von Kratzern zweimal auf jeder Spur aufgenommen. Kann das erste nicht laden, wartet der Computer automatisch auf das zweite.

SPECTRUM QUICK REFERENCE GUIDE

TRACK	CONTENTS
1	(VOLUME TEST TRACK)
2	BMX 2 – DIRT BIKING – STANDARD
3	TREASURE ISLAND DIZZY
4	SNOOKER
5	FAST FOOD
6	RUGBY SIMULATOR
7	JETSKI SIMULATOR (PART A)
8	DIZZY
9	3D STARFIGHTER
10	BMX 2 – QUARRY RACING – EXPERT
11	PINBALL SIMULATOR
12	11-A-SIDE SOCCER
13	PRO SKI SIMULATOR
14	GHOST HUNTERS
15	JETSKI SIMULATOR (PART B)
16	GRAND PRIX SIMULATOR 2
17	SUPER STUNTMAN
18	FRUIT MACHINE SIMULATOR
19	BMX FREESTYLE
20	ATV SIMULATOR (ALL TERRAIN VEHICLE)
21	STREET SOCCER
22	MOTO X SIMULATOR
23	TWIN TURBO V8
24	DEATH STALKER
25	INDOOR SOCCER
26	BIGFOOT
27	ARCADE FLIGHT
28	SKATEBOARD SIMULATOR
29	SOCCER SKILLS
30	STREET GANG FOOTBALL
31	SUPER ROBIN HOOD
32	VAMPIRE
33	NINJA MASSACRE
34	DEMONSTRATION TRACK – SLIDESHOW
35-66	THE SAME AS TRACKS 2-33

Each game is recorded twice on the CD, in case of scratches. To load the second copy of a game simply add 33 to the games track number, eg. Dizzy is on tracks 8 and 41.

Track 34 is a special demonstration and contains over 40 game pictures. Hold down Q,U,I & T to load another Track.

DIESES PAKET BEINHÄLTET:

- **COMPACT DISK (CD):** Auf ihr sind 30 Spiele aufgenommen, genauso wie auf einer normalen CD mehrere Musikstücke sind.
- **CD KABEL:** Damit kann der CD-Spieler an Deinen Computer angeschlossen werden.
- **KOPFHÖRER-ADAPTER:** Wandelt einen kleinen Kopfhörer-Stecker in einen großen um. Benutze ihn, wenn Du eine große Buchse für den Kopfhörer hast.
- **KASSETTE/FLOPPY DISK:** Enthält ein Software-Programm, das es Deinem Computer ermöglicht, von einer CD mit hoher Geschwindigkeit zu laden.

EBENSO BENÖTIGST DU:

- **EINEN NORMALEN CD-SPIELER:** Du kannst einen tragbaren CD-Spieler oder einen CD-Spieler, welcher Teil einer Hi-Fi – Anlage ist, benutzen – vorausgesetzt, Du hast eine Kopfhörerbuchse am CD-Spieler selbst oder an Deiner Hi-Fi – Anlage.
- **EINEN KASSETTENREKORDER ODER EIN DISKETTENLAUFWERK:** Zum Laden des Software-Programmes kann eines davon mit Deinem Computer benutzt werden.

BEDIENUNGSANLEITUNG

- **EINRICHTEN DEINES COMPUTERS** – Als erstes stellst Du Dir Deinen Computer mit Deinem Bildschirm und dem Kassettenrekorder oder dem Laufwerk genauso auf wie für ein normales Spiel. Laß für den Anfang alles ausgeschaltet.
- **EINRICHTEN DEINES CD-SPIELERS** – Jedes CD/Hi-Fi System ist verschieden, aber eines ist ihnen allen gemeinsam – Du kannst CD-Musik mit Kopfhörern anhören. Stelle Dir Dein System genauso ein, nur lege das "CD SPIELE-PAKET" in den CD-Spieler statt einer Musik-CD und verbinde das CD Kabel mit der Kopfhörer-Buchse statt mit Kopfhörern. Vielleicht wirst Du den Kopfhörer-Größenadapter (beigefügt) zum Anschließen benötigen.
- **ANSCHLIEBEN DES CD KABELS** – Stecke das andere Ende des CD Kabels in die Joystick-Buchse Deines Computers. Hast Du zwei Joystick-Buchsen, benutze Buchse 2.
- **EINRICHTEN DES CD-SPIELERS** – Drücke STOP auf Deinem CD-Spieler und stelle die Lautstärke auf niedrig.
- **LADEN DES SOFTWARE-PROGRAMMES** – Schalte Deinen Computer an und lege die Kasette/Floppy Disk in das Kassettenrekorder-/Disketten-Laufwerk. Das Laden erfolgt wie bei einem normalen Spiel:

ANLEITUNG ZUM LADEN DES SOFTWARE-PROGRAMMES:

Commodore 64 (Kassette):..... LOAD eingeben, RETURN drücken
Commodore 64 (Floppy Disk):..... LOAD "",8,1 eingeben, RETURN drücken
Spectrum 48K (Kassette): LOAD "" drücken, ENTER drücken
Spectrum 128K/+2/+3:..... ENTER drücken
Amstrad CPC 463 (Kassette):..... RUN eingeben, ENTER drücken
Amstrad CPC 664/6128 (Kassette)::TAPE eingeben, ENTER drücken RUN eingeben, ENTER drücken
Amstrad CPC 664/6128 (Disk):..... RUN eingeben, ENTER drücken

- **LAUTSTÄRKE EINSTELLEN** – Das Software-Programm lädt schnell und Du wirst mehrere Optionen

erhalten. Wähle Option 1 zum Einstellen der Lautstärkeregelung Deiner Hi-Fi – Anlage zur richtiger Stärke zum Laden. Jetzt bist Du bereit zum Laden von Spielen von der CD.

- **STARTEN DES LADERS (LOADER)** – Wähle zum Laden eines Spieles die Option 2.
- **WÄHLEN DER SPUR UND DRÜCKEN VON PLAY** – Um ein beliebiges Spiel zu laden, mußt Du die Spur-Nummer auf Deinem CD-Spieler auswählen und PLAY drücken.
- **WARTEN AUF DAS LADEN DES SPIELES** – Jetzt lädt sich das Spiel. Du siehst, wie der Bildschirm in horizontalen Streifen die Farbe wechselt, während das Spiel lädt; ist es fertig, wird der Bildschirm leer. Dann STOP auf Deinem CD-Spieler drücken. Nach ein paar Sekunden wird das Spiel starten.

LADEN EINES ANDEREN SPIELES

Solange Du spielst, mußt Du das Software-Programm nur einmal von der Kassette/Floppy Disk laden, da es solange in Deinem Computer bleibt, bis Du ihn ausschaltest.

Zum Laden eines anderen Spieles mußt Du das Schnell-Lade-Software-Programm aktivieren:

- **Für Spectrum und Amstrad CPC – Q, U, I und T gleichzeitig drücken. Dann hört das Spiel auf. Für den Commodore 64 – Kurz die RESTORE-Taste drücken. Dann wird der Bildschirm blau.**
- **AUSSUCHEN EINER NEUEN SPUR** – Jetzt ist der Computer dafür bereit, daß Du eine neue Spur auf der CD aussuchen und PLAY auf dem CD-Spieler drücken kannst, um ein neues Spiel zu laden.

FEHLERSUCHE:

- **DAS SPIEL SPIELT SELBSTSTÄNDIG:** Falls das Spiel selbstständig zu spielen scheint oder Du nicht in der Lage bist, es zu kontrollieren, drücke auf Deinem CD-Spieler auf STOP oder ziehe das CD-Kabel am Joystickende heraus, da es vielleicht störende Joystick-Steuerdaten vom CD-Spieler empfängt.
- **DAS SPIEL BEGINNT NICHT NACH DEM LADEN:** Falls der Rand während des Ladens blinkt, danach aufhört, das Spiel aber nicht beginnt, ist die Lautstärke etwas höher oder reinige die CD (siehe Pflegeanleitungen für diese CD) und versuche es noch einmal.
- **DAS NEUE SPIEL LÄDT NICHT:** Hast Du schon erfolgreich eins oder mehrere Spiele geladen, kannst aber ein neues Spiel nicht laden, schalte einfach Deinen Computer aus und beginne noch einmal von vorn.

WICHTIG

Niemals das CD Kabel in Deinen Computer einstecken, wenn Dein Computer eingeschaltet ist.

Niemals das CD Kabel aus der Kopfhörerbuchse ziehen solange die CD spielt. Immer zuerst die Lautstärke herunterdrehen und auf dem CD-Spieler STOP drücken.

PFLEGE DEINER COMPACTDISK

Compactdisks bieten bemerkenswerte Datenwiedergabe, sie sollten jedoch vorsichtig behandelt werden; keine weitere Reinigung wird erforderlich sein, wird die CD immer am Rand gehalten und direkt nach Gebrauch in ihrem Behälter verstaut. Sammelt sich Schmutz oder Staub auf der Signaloberfläche (die Rückseite der bedruckten Seite) an, leicht blasen oder vorsichtig mit einem sehr weichen, sauberen, trockenen und fusselfreien Tuch **immer von der Mitte nach außen** abwischen.

■ ARCADE FLIGHT SIMULATOR

COMMODORE C64

Use joystick or keys **Q,A,O,P,SPACE**

Press **1** or **2** to change that player's controls (keys/joystick/computer opponent etc.)

Press **SPACE** to start the game.

In a two player game, press **3** to select your plane/war.

SPECTRUM

This game is compatible with KEMPSTON and SINCLAIR joysticks.

Press **1** or **2** to change that player's controls (keys/joystick/computer opponent etc.)

Press **SPACE** to start the game.

In a two player game, press **3** to select your plane/war.

AMSTRAD

Use a joystick or keys **Q,A,W,E,R**, or **O,L,P,@,[**

Press **1** or **2** to change that player's controls (keys/joystick/computer opponent etc.)

Press **SPACE** to start the game.

In a two player game, press **3** to select your plane/war.

COMMODORE C64, SPECTRUM & AMSTRAD

HINTS

AMMO You can land on your airstrip anytime if you need more ammo. Be careful with your ammunition when you're engaged in combat – you only carry a limited amount and it can be 'embarrassing' to run out during a dogfight.

FUEL If you run out of fuel you'll just plummet to the ground. To refuel you must fly very low over a fuel station.

TAKE-OFF Taxi out onto your runway, point the machine in the right direction and use your CLIMB control to take off.

HEIGHT You must go up and down to avoid and chase the enemy planes but be careful not to hit any trees, buildings or even the ground – use your altimeter to watch your height.

GENERAL FLYING TIPS Pull your joystick BACK (DOWN) to climb, push it FORWARD (UP) to dive. LEFT and RIGHT will make the plane bank (turn) in that direction. FIRE will release a deadly hail of lead if you have any ammunition, or do nothing at all if you don't. If you have a bomb on board, press FIRE to drop it.

THE TWO PLAYER GAME

You get to choose which war – then you're both let loose with three planes each. The objective? Simple. Get him before he gets you . . .

COMMODORE C64

DEUTSCH

STEUERUNG

Benutze Joysticks oder die Tasten **Q,A,O,P,LEERTASTE**. Drücke **1** oder **2**, um die Steuerung des jeweiligen Spielers zu wechseln (Tasten/Joystick/Computer als Gegner usw.)

Drücke **LEERTASTE**, um das Spiel zu beginnen.

Bei einem Spiel für zwei Spieler auf **3** drücken, um Dein Flugzeug/Dein Schlachtfeld auszuwählen.

Beim ARCADE FLUGSIMULATOR findest Du Dich der Elite der gegneischen Luftstreikräfte aus drei Weltkriegen gegenübergestellt.

Es gibt Dopperdecker über Deutschland. Turpo-Props über Pearl Harbour und Düsenjäger über Ostafrika. Jedesmal benötigst Du eine andere Verteilung der Waffentechnik und eine andere Taktik für den Zweikampf in der Luft.

DEINE MISSION, FALLS DU DICH ENTSCHLOSSEN HAST, SIE ANZUNEMEN . . .

1. Starte von der Startbahn aus, durchforsche den Himmel nach den feindlichen Banditen und zeige ihnen allen den schnellsten Weg zur Erde zurück.

2. Lande auf Deiner Landebahn und nimm eine Bombe an Bord, sobald der Feind kein Flugzeug mehr hat (achte auf den FEINDZÄHLER auf dem Schirm).

3. Schwing' Dich noch einmal in die Lüfte, lokalisiere den feindlichen Stützpunkt (glücklicherweise hat er ein **B** auf dem Dach) und wirf die Bombe auf ihn. In den Weltkriegen 2 und 3 gibt es mehr als einen Stützpunkt.

HINWEISE

MUNITON Sobald Du mehr Munition benötigst, kannst Du auf Deiner Landebahn landen. Wenn Du in einen Kampf verwickelt bist, sei besser vorsichtig mit Deiner Munition – Du hast nur einen begrenzten geladen und es wäre recht "peinlich", wenn Dir mitten in einem Luftkampf die Munition ausginge.

quando se in combattimento – puoi trasportarne un numero limitato e puo essere 'imbarazzante' rimanere senz durante un combattimento.

CARBURANTE Se resti senza carburante cadrai al suolo. Per rifornirti devi volare a bassa quota su una stazione di servizio.

DECOLLO Fai rullare i motori sulla tua pista, orienta l'apparecchio nella giusta direzione e usa il comando ASCESA per decollare.

ALTITUDINE Devi salire e scendere per evitare gli aerei nemici e per inseguirli ma attento a non colpire gli alberi, palazzi o finache il suolo – usa l'altimetro per controllare l'altitudine.

INDICAZIONI GENERALI DI VOLO Tira la tua leva di comando INDIETRO per prendere quota, spingi AVANTI per scendere a tuffo. SINISTRA e DESTRA faranno andare l'aereo in quella direzione. FUOCO sgancerà una grandinata mortale di piombo se hai munizioni, non usarlo se non ne hai. Se hai una bomba a bordo, premi FUOCO per lanciarla.

PARTITA A DUE

Scegliete quale guerra combattere – poi siete liberi di combatterla con 3 aerei, iascuno. L'obbiettivo? Semplice. Colpiscilo prima che ti colpisca . . .

TREIBSTOFF Wenn Du keinen Treibstoff mehr hast, stürzst Du geradewegs auf die Erde. Zum Auftanken muß Du sehr niedrig über eine Tankstelle fliegen.

START Rolle auf die Startbahn hinaus, zeige mit Deiner Maschine in die gewünschte Richtung und hebe mit Hilfe Deiner STEIGEN-Steuerung ab.

HÖHE Um den feindlichen Maschinen auszuweichen und sie zu verfolgen, muß Du Dich auf – und abbewegen, aber achte darauf, daß Du nicht mit Bäumen, Gebäuden oder gar mit dem Boden Kolliderst – benutze Höhenmesser zur Kontrolle Deiner Flughöhe.

ALLGEMEINE FLUGTIPS Zieh' Deinen Joystick ZURÜCK (RUNTER) zum Steigen, drück' ihn VORWÄRTS (Rauf) zum Sinken. LINKS und RECHTS lassen das Flugzeug in die jeweilige Richtung abdrehen (drehen). FEUERN läßt einen tödlichen Kugelhagel frei, wenn Du Munition hast, oder aber es passiert gar nichts, wenn Du keine mehr hast. Falls Du eine Bombe an Bord hast, kannst Du sie fallen lassen, wenn Du auf FEUERN drückst.

DAS SPIEL FÜR ZWEI SPIELER

Ihr könnt Euch aussuchen, in welchem Krieg Ihr kämpfen wolt – dann werdet Ihr beide mit je drei Flugzeugen losgeschickt. Das Ziel? Ganz einfach. Krieg' ihn, bevor er Dich kriegt . . .

ITALIANO

COMMANDI

Si usino le leve o tasti **Q,A,O,P,SPAZIO**

Si batta 1 o 2 per cambiare i comandi del giocatore (tasti/leve/avversario)

Battere **SPAZIO** per iniziare il gioco.

In una partita a due, si batta 3 per scegliere l'arena di combattimento

SPECTRUM

ITALIANO

COMMANDI

Questo gioco è compatibile con i sistemi KEMPSTON E SINCLAIR.

Si batta 1 o 2 per cambiare i comandi del giocatore (tasti/leve/avversario)

Battere **SPAZIO** per iniziare il gioco.

In una partita a due, si batta 3 per scegliere l'arena di combattimento

Nel simulatore di volo per sale da giochi ti troverai schierato contro la crema della forza aerea avversaria attraverso tre guerre mondiali. Ci sono biplani sulla Germania, Turbo su Pear-Harbour e Jet sull'Africa Orientale. Tutti richiedono diversi spiegamenti di ami tecnologiche e diverse tattiche di combattimento.

COMMODORE C64 & SPECTRUM

LA TUA MISSIONE, SE DECIDI DI ACCETARLA . . .

1. Decolla dalla pista cerca in volo banditi e mostra loro la via piu veloce per la terra.

2. Quando il nemico non ha più aereoplani (controlla sullo schemo il misuratore NEMICO), atterra sulla tua pista e prendi una bomba.

3. Vola di nuovo, individua la base nemica (fortunatamente ha una **B** sul tetto!) e fai cadere la tua bomba. C'e piu di una base su Guerre Mondiali 2 e 3.

CONSIGLI

MUNIZIONI Puoi atterare sulla tua pista ogni volta che ti occorrono più munizioni. Fai attenzione alla tue munizioni

■ ATV SIMULATOR

COMMODORE C64

Press **F1** or **F3** to move selected option up or down. Press **SPACE** to use option.

JOYSTICK

KEYS

Player 1

C= Left
SHIFT Right
E Up
F Down
SPACE Jump

Player 2

CRSR up/down
CRSR left/right
F1
F3
F7

HINTS

- Always keep your front wheel up as you climb over objects
- never land on your front wheel
- go slowly over **all** sharp or steep objects
- jumping objects reduces your chance of crashing into them

DEUTSCH

Mit der F1 – oder der F3 – Taste können Sie die gewählte Option herauf – oder herunterbewegen. Durch Drücken der Leertaste können Sie die Option benutzen.

Hinweise

- Beim Start müssen Sie zu Ihrem ATV rennen und darauf springen.
- Halten Sie immer Ihr Vorderrad hoch, wenn Sie über Objekte springen wollen.
- Sie sollten aber niemals auf Ihrem Vorderrad landen.
- Es empfiehlt sich langsam über scharfe oder steile Gegenstände zu fahren.
- Das Überspringen von Objekten reduziert die Gefahr mit ihnen zusammenzustoßen.

ITALIANO

Per operare le selezioni desiderate premi F1 o F3. Premi la barra spaziatrice per usare l'opzione.

Suggerimenti!

- Alla partenza, corri verso il tuo ATV e saltaci sopra.
- Tieni sempre le tue ruote anteriori in su quando ti arrampichi sopra un oggetto.
- Non atterrare mai sulle ruote anteriori.
- vai piano sopra oggetti taglienti o ripidi.
- se saul sopra gu oggetti riduci le possibilità di andare a shatterci contro.

SPECTRUM

To choose an option on the menu press the ENTER key until it is highlighted, then press SPACE.

To get up steep surfaces wheelie slowly towards them and jump repeatedly to climb up.

If you crash and come off your ATV press jump to get up, run back to your ATV, face in the right direction and jump back onto it.

DEUTSCH

An Steilhänge langsam, im wheelie-Gang heranfahren, dann wiederholt springen, um daran hochzufahren.

Wenn man bel einem Zusammenstoß herausgeschleudert wird, springen, um aufzustehen, dann wider aufs ATV steigen.

FRANÇAIS

Appuyez sur ENTER pour vous déplacer vers une commande et sur SPACE pour la sélectionner.

Pour monter les pentes raides, faites des wheelies lentement en avant puis sautez de façon répétée pour monter la côte.

Si vous tombez du véhicule lors d'un accident, appuyez comme pour sauter pour vous relever et remontez sur votre ATV.

ESPAÑOL

Oprimir ENTER para pasar a un comando y SPACE para seleccionarlo.

Para ascender por pendientes pronunciadas, wheelie lentamente hacia ellas y salta repetidamente para subir.

Si chocas y sales despedido, salta para levantarte y luego montarte en tu ATV.

■ BIGFOOT

SPECTRUM

HINTS

- ★ Find 6 pieces of FUSEWIRE, link them in the right order next to the TNT
- ★ Use the FIREBRAND to light the fuse . . .
- ★ Drop all the soup tins next to the pylon.
- ★ Use the wirecutters on the DISCO sign.
- ★ Use the wire to blow the cage lock and free your girlfriend!

TIPS

- ★ Eat FAIRY CAKES for temporary protection.
- ★ Eat SPINACH to increase maximum energy level for each life.
- ★ Throw rocks to kill swarms of bees.

Bigfoot's aim is to rescue his girlfriend who's been locked in a cage by a sadistic madman.

He must blow the lock on the cage by connecting a high voltage wire to it.

There are two breaks in the electricity cable, the first being by the pylon. Bigfoot must drop soup tins from the top right of the pylon to bridge the gap and make the connection good.

The second break in the cable is by the cage – cut a piece of wire from the DISCO sign and use it to make the connection . . .

Use **Enter/Exit Menu** to bring up the options PICK up, DROP, and USE an object.

CONTROLS

Move LEFT	O
Move RIGHT	P
Jump/Hang on/Climb up	Q
Enter/Exit Menu	A
Throw Rock	SPACE

ESPAÑOL

SUGERENCIAS

- ★ Encontrar 6 trozos de alambre para fusibles, unirlos en el orden correcto junto al explosivo TNT.
- ★ Usar el tizón para encender el fusible.
- ★ Hacer caer de lo alto del pilón, a la derecha, todas las latas de sopa.
- ★ Usar las tenazas para cortar alambre en la señal "DISCOSTECA"
- ★ Usar el mismo alambre para hacer saltar la cerradura de la jaula y liberar a vuestra chica!

CONSEJOS

- ★ Comer los dulces mágicos que os protegerán temporalmente.
- ★ Comer espinacas para aumentar el nivel máximo de energía para cada vida.
- ★ Lanzar piedras contra los enjambres de abejas para matarlas.

El propósito de BIGFOOT es rescatar a su chica que ha sido encerrada en una jaula por un loco sádico.

Debe volar la cerradura de la jaula con la conexión de un alambre de alta tensión unido a ella. El cable eléctrico está desconectado en dos puntos. La primera interrupción está junto al pilón. BIGFOOT debe hacer caer las latas de sopa de lo alto del pilón, en la parte alta de la derecha, para unir los dos extremos del alambre y establecer la conexión. La segunda interrupción está cerca de la jaula – cortar un trozo de hilo de la señal "DISCOTECA", y usarlo para conectar.

Usar el Menú Entrada/Salida para llamar las opciones Coger, Hacer caer y Usar un objeto.

■ BMX FREESTYLE

COMMODORE C64

Compete in all these fantastic freestyle events and show that you're the best there is!

Wheelie trials . . . Ride down the track keeping your front wheel in the air – Watch out for stones and oil slicks.

Ramp jumps . . . Fly off the ramp and leap over a line of your pals in this all action jump spectacular.

Half-pipe . . . A real RAD event – grab air as you do trick turns on the wickedly fast pipe!

Slow race . . . Slow down the rapid pace with this well tricky slow race – you need a spot-on sense of balance for this

Quarter pipe high jump . . . Get airborne in this absolutely brilliant high jump challenge.

Freestyle tricks . . . Pop wheelies, pull bunny-hops, wheelies against walls; reversers and more . . .

CONTROLS

You can use a joystick or the keyboard to control your rider.

	Player 1	Player 2
Left/Pedal Left	W	O
Right/Pedal Right	E	@
Wheel Up	Q	K
Wheel Down	A	'
Kick	Z	/

During a game press **RUN/STOP** to PAUSE.

Press **F5** to quit a game.

THE EVENTS

Wheelies . . . Use RIGHT to control your wheelie for as far as possible

Ramp jump . . . Use RIGHT PEDAL and LEFT PEDAL alternately and rapidly to build up speed, and then KICK hard at the right moment to leap over your pals. It's important to use WHEEL UP to keep your front wheel at the right angle while you're in the air.

Half pipe . . . Execute as many turns as possible in the time allowed . . . use RIGHT when moving right and LEFT when moving left to build up speed, then KICK at the right moment to turn.

Slow Race . . . Keep your balance by pedalling gently LEFT and RIGHT – but don't go too fast!

Quarter-pipe high jump . . . Hold down RIGHT to accelerate, KICK at the right moment to turn.

Freestyle tricks . . . we'll leave you to work this one out . . .

DEUTSCH

KONTROLLEN

Sie können einen Schalthebel oder die Tastatur benutzen, um Ihre Fahrer zu kontrollieren.

	Spieler 1	Spieler 2
Links/fahren Sie links	W	O
Rechts fahren Sie Rechts	E	@
Rad hoch	Q	K
Rad runter	A	'
Kicken	Z	/

Während eines Spieles drücken Sie **RUN/STOP**, um zu pausieren. Drücken Sie **F5**, um aus einem Spiel auszuscheiden.

DIE PROGRAMMPUNKTE

Wheelies (Radfahren mit dem Vorderrad in der Luft) . . . Gebrauchen Sie RECHTS, um Ihr "Wheelie" solange wie möglich zu kontrollieren.

Ramp jump (Rampensprung) . . . Benutzen Sie abwechselnd und schnell das RECHTE und LINKE PEDAL zur Geschwindigkeitserhöhung und dann KICKEN Sie fest im rechten Augenblick, um über Ihre Gefährten zu springen. Es ist wichtig RAD IN DER LUFT zu benutzen, um Ihr Vorderrad im richtigen Winkel zu halten, während Sie in der Luft sind.

Half pipe . . . Führen Sie so viele Drehungen wie möglich in der erlaubten.

Zeit aus . . . benutzen Sie RECHTS, wenn Sie sich nach rechts und LINKS, wenn Sie sich nach links bewegen, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, dann KICKEN Sie im richtigen Drehungsmoment.

Langsames Fahren . . . Halten Sie Ihre Balance, indem Sie leicht LINKS und RECHTS auf die Pedale treten, aber fahren Sie nicht zu schnell.

Quarter-pipe Hochsprung . . . Drücken Sie RECHTS herunter um zu beschleunigen, KICKEN Sie im rechten Moment, um sich zu wenden.

Freistil Tricks . . . diese auszudenken, überlassen wir Ihnen . . .

ITALIANO

CONTROLLI

Potete usare la leva o la tastiera per controllare il vostro corridore.

	Giocatore 1	Giocatore 2
Sinistra/Pedale Sinistro	W	O
Destra/Pedale Destro	E	@
Ruota In alto	Q	K
Ruota In basso	A	'
Spinta	Z	/

Durante il giocopremere **RUN/STOP** per fare una pausa.

Premete **F5** per lasciare il gioco.

GLI EVENTI

Pedalaro con il manubrio sollevato . . . Usate il tasto DESTRA per correre tenendo il manubrio sollevato il piú a lungo possibile.

Saltate la rampa . . . Usate il PEDALE DESTRO e il PEDALE SINISTRO alternativamente e rapidamente per guadagnare velocità, poi SPINGETE forte al momento giusto per saltare sopra i vostri compagni. E importante usare il tasto RUOTA IN ALTO per mantenere la ruota davanti nella giusta angolazione mentre siete sollevati.

A metà tubatura . . . Fate quante piú giravolte potete nel tempo a disposizione . . . Usate DESTRA quando vi spostate a destra e SINISTRA quando vi spostate a sinistra per aumentare la velocità, poi SPINTA al momento giusto per girare.

Corsa lenta . . . Mantenete l'equilibrio pedalando dolcemente a SINISTRA e a DESTRA – ma non andate troppo forte.!

Salto alto a metà tubatura . . . Tenete abbassato il tasto DESTRA per accelerare, SPINTA al momento giusto per voltare.

A ruota libera . . . lasciamo a voi di cercare la soluzione . . .

SPECTRUM CONTROLS

You can use a joystick or the keyboard to control your rider.

	Player 1	Player 2
Left/Pedal Left	W	O
Right/Pedal Right	E	P
Wheel Up	Q	K
Wheel Down	A	.
Kick	Z	,

During a game press **1** to PAUSE.

Hold down **CAPS SHIFT** and press **2** to QUIT a game.

THE EVENTS

Wheelies . . . Use RIGHT to control your wheelie for as far as possible

Ramp jump . . . Use LEFT PEDAL and RIGHT PEDAL alternately and rapidly to build up speed, and then KICK hard at the right moment to leap over your pals.

Half pipe . . . Execute as many turns as possible in the time allowed . . . use RIGHT when moving right and LEFT when moving left to build up speed, then KICK at the right moment to turn.

Slow Race . . . Keep your balance by pedalling gently LEFT and RIGHT – but don't go too fast!

Quarter-pipe high jump . . . Hold down RIGHT to accelerate, KICK at the right moment to turn.

Freestyle tricks . . . we'll leave you to work this one out . . .

FRANÇAIS CONTRÔLES

Ce jeu est compatible avec les interfaces/adaptateurs marches à balai SINCLAIR, KEMPSTON et CURSOR.

Au cours d'un jeu appuyez sur **1** pour vous arrêter.

Tout en appuyant sur **CAPS SHIFT**, pressez sur **2** pour quitter un jeu.

LES ÉVÉNEMENTS . . .

Équilibre sur les roues . . . Utilisez DROITE pour contrôler votre équilibre sur roue aussi loin que possible.

Saut de dénivellations . . . Utilisez la pédale de gauche et la pédale de droite en alternance pour gagner de la vitesse, et puis donnez un bon coup au bon moment pour dépasser vos copains, puis utilisez HAUT et BAS pour contrôler l'atterrissage.

Sauts de demi-tuyaux . . . Exécutez autant de tours qu'il est possible dans le temps alloué . . . utilisez DROITE en allant à droite et GAUCHE en allant à gauche pour gagner de la vitesse, puis un COUP au bon moment pour tourner.

Course lente . . . Pédalez lentement à GAUCHE et à DROITE – mais n'allez pas trop vite!

Saut en hauteur – quart de tuyau . . . Appuyez sur DROITE pour accélérer, COUP au bon moment pour tourner.

Evolutions de style libre . . . à vous de vous débrouiller . . .

ESPAÑOL CONTROLES

Este juego es compatible con las palancas 'interfaces/adapters' (adaptadores/entrecaras) de SINCLAIR, KEMPSTON y CURSOR.

Durante el partido pulsar **1** para parar.

Sujetar **CAPS SHIFT** y pulsar **2** para abandonar el juego.

LOS EVENTOS . . .

Equilibrio sobre el camino . . . Utilizar DERECHA para controlar vuestro equilibrio sobre el carrino tanto tiempo como sea posible.

Salto en los declives . . . Utilizar el pedal izquierdo y el pedal alternativamente para ganar velocidad, y entonces dar un fuerte golpe impulsor en el momento apropiado para pasar a tus compañeros, después utilizar hacia arriba y hacia abajo para controlar el aterrizaje.

Salto de media-cañería . . . Ejecutar tantas vueltas como sea posible en el tiempo permitido . . . usar DERECHA al ir hacia la derecha e izquierda al ir hacia la izquierda para ganar velocidad, entonces dar un golpe impulsor en el momento apropiado para dar la vuelta.

Carrera lenta . . . Dar al pedal suavemente izquierda y derecha – pero no ir demasiado de prisa!

Salto hacia arriba, cuarto de cañería . . . Sujetar DERECHA para acelerar, dar un golpe impulsor para dar la vuelta.

Evoluciones de estilo libre . . . a ti te toca resolver este problema . . . !!

■ BMX SIMULATOR

COMMODORE C64

JOYSTICK

Player 1 in Port 1		Player 2 in Port 2
Fire button "on"	=	Accelerate
Fire button "off"	=	Brake
Joystick Left	=	Rotate bike left
Joystick Right	=	Rotate bike right

KEYS

Player 1

S	Accelerate
Z	Brake
C=	Rotate bike left
SHIFT	Rotate bike right

Player 2

F5
F7
CRSR
CRSR

ACTION REPLAY

Press A at the end of each course for the ACTION REPLAY. Then hold down S for the special Slow-Motion feature (SLO-MO).

You are then told. **Riders Ready – Pedals Ready – Go!**

Press Accelerate the instant you are told to go – timing is vital, don't lose precious tenths of a second.

Race as though you are in a real BMX Championship. The burms help you turn, the rough ground slows you down. All the hills and different grade surfaces affect the rider as in real life.

Number of laps raced and time elapsed are shown at the bottom of the screen for both riders.

The 'time limit' is shown in the centre of the screen on the bottom line.

Only two players qualify for Championship Awards.

■ **BMX 2 PARTS 1 & 2**

COMMODORE C64

Press **S** to start the race. You are then told RIDERS READY – PEDALS READY – GO!

Press accelerate the instant that you are told to go – timing is vital, don't lose precious tenths of a second. Race as if you are in a real ground slows you down. All the hills and different grade surfaces affect you as in real life.

For **DIRT BIKING**, remember that speed is the essence, and use the burms frequently to keep your speed up.

For **QUARRY RACING**, you must use the momentum gained from steep downward slopes to carry you up the difficult ramps.

DIRT BIKING is easier for beginners than **QUARRY RACING**.

QUARRY RACING

Each player will be asked to select their preferred tyre width and chainwheel size before the start of the game. Narrow tyres are not as effective in turning, but give increased speed because of the reduction in drag. Small chainwheels allow snappy acceleration, but give a lower top speed.

The riders can crash into each other and fall off their bikes, so be careful to avoid your opponents.

DEUTSCH

Um zu starten, drücken Sie **'S'** Sie hören dann: **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Im gleichen Augenblick, wenn Sie GO hören, tasten Sie ACCELERATE, die Wahl des richtigen Zeitpunkts es ist äusserst wichtig, Sie dürfen keine Zehntelsekunde verlieren!

Rennen Sie, als ob Sie in einem wirklichen BMX – Weitrennen wären. Die überhöhten Kurven helfen beim Wenden, unebene Strecken halten Sie auf. Hügel und alle verschiedene-nen Oberflächen der Bahn beeinflussen ihr Rennen im Spiel wie auf einer richtigen Rennbahn.

Vergessen Sie nicht, dass auf dem DIRT TRACK Geschwindigkeit von grösster Wichtigkeit ist, darum machen Sie häufig Gebrauch von den Böschungen, um die Geschwindigkeit hoch zu halten.

Beim QUARRY RACING müssen Sie den Schwung, den Sie gewinnen, wenn Sie an steilen Abhängen hinunterfahren, ausnützen, um an schwierigen Rampen schneller hochzukommen.

In dem Spiel für Spezialisten wird jeder Spieler gebeten, vor dem Start die von ihm bevorzugte Reifenweite und kettenkrangröss auszuwählen. Schmale Reifen sind nicht sehr effektiv beim Wenden, aber vermehren die Geschwindigkeit durch Verringerung des Widerstandes. Kleine Kettenräder geben schnelle Beschleunigung aber niedrigere Splitzengeschwindigkeit.

SPECTRUM CONTROLS

You can use Kempston and Sinclair joystick interfaces with this game.

The controls are clearly displayed in the game.

Press **L** to change the difficulty level.

The letters that appear under the joystick graphics mean:

1 = Sinclair Port One

C = Cursor Joystick

2 = Sinclair Port Two

K = Kempston Joystick

Press keys **1** thru **4** to change the control method for each player, or select a computer rider.

HINTS

Tap **Q** at any point during a game to return to the title screen.

Press **S** to start the race. You are then told RIDERS READY – PEDALS READY – GO!

Press accelerate the instant that you are told to go – timing is vital, don't lose precious tenths of a second.

Race as if you are in a real BMX championship. The burms help you turn, the rough ground slows you down. All the hills and different grade surfaces affect you as in real life.

For **DIRT BIKING**, remember that speed is the essence, and use the burms frequently to keep your speed up.

For **QUARRY RACING**, you must use the momentum gained from steep downward slopes to carry you up the difficult ramps.

THE DIFFICULT LEVEL

Each player will be asked to select their preferred tyre width and chainwheel size before the start of the game. Narrow tyres are not as effective in turning, but give increased speed because of the reduction in drag. Small chainwheels allow snappy acceleration, but give a lower top speed.

The riders can crash into each other and fall off their bikes, so be careful to avoid your opponents.

ESPAÑOL CONTROLES

Se puede usar Sinclair o Kempston joystick intercara o el teclado para controlar las bicis BMX.

En la pantalla titulo, oprimir teclas de 1 a 4 para seleccionar el método de control para cada bici. También se puede elegir la opción "Computer Rider" para cada bici.

Estas letras aparecerán contiguas a cada joystick simbolo para que se sepa la modalidad que es al momento seleccionada.

1 = Sinclair Port Uno

C = Cursor joystick

2 = Sinclair Port Dos

K = Kempston joystick

SUGESTIONES

Interceptar **ESC** en cualquier tiempo durante el juego para volver a los rótulos en la pantalla.

Pulsar '**S**' para comenzar la carrera. Entonces se les dirá **RIDERS READY – PEDALS READY – GO!**

Pulsar ACCELERATE en el momento exacto que se les diga adelante – la cronometración es vital, no pierdan unas preciosas décimas de segundo.

Corra como si estuviera en un campeonato real BMX. Las curvas en inclinación ayudan a dar la vuelta, los terrenos accidentados hacen disminuir la velocidad. Todas las colinas y los diferentes niveles de la superficie le afectan como en la vida real.

Para el DIRT BIKING, recuerde que la velocidad es lo esencial, y use las curvas en inclinación a menudo para mantener su alta velocidad.

Para el QUARRY RACING, debe usar el impetu ganado en las acusadas bajadas para continuar en las difíciles subidas.

Los neumáticos estrechos no son tan efectivos al dar la vuelta, pero dan una mayor velocidad por la reducción de la resistencia. Las cadenas pequeñas permiten aceleraciones rápidas, pero dan una velocidad máxima inferior.

Además, en la versión expertos, los corredores pueden chocar unos con otros y caerse de sus bicidetas; es necesario evitar a los otros contrincantes.

■ COSMONUT

COMMODORE C64

Your Super-Robot power level is shown on an indicator at the top of the display – labelled ROBOT POWER. If you allow this to drop to zero you have lost the battle.

START

You enter the robot in a corner of the internal bio-mechanical workings of its head. Shoot and destroy any swarming aliens which you encounter – do not allow them to make direct contact with you.

RECHARGING

The small pulsating cubes can be used to recharge your neon laser. Use only when necessary and conserve laser power at all times.

SHIELD ACTIVATION

The larger rectangular pedestals allow you to activate your liquid jade suit which shields you from the enemy.

ROOM DEGENERATION

You must neutralise and degenerate all of the rooms which have been placed there by the enemy to drain your robots power. These are accessed by entering the pulsating portholes and must be deactivated as follows:

Meteor Room

Simply travel to the opposite side of the room, against the current of meteors.

Radio Active Waste Dump

You must travel the length of this tunnel being very careful to avoid the nuclear waste which rolls towards you.

Megalaser Room

You will find a swarm of aliens which must be destroyed within the time limit. To fire a Quad-laser make sure you are in front of the control panel and press FIRE. You can exit the room by leaving either side.

There is also one other type of porthole, this will allow you to enter the Super-Robot control room. Here is where you get the chance to boost your robots power back up to maximum by helping out in the battle.

Fire lasers at the enemy robot to force him back. When he is out of range your robots power is boosted to maximum, CONDITION GREEN. You can exit this room at any time by pressing the SHIFT key.

When all the rooms have been degenerated in the first maze a door will be opened to allow you into the second maze.

When this maze is completed a door will open to allow you into the CENTRAL CONTROL ROOM. At this point your robot is so powerful that a few good hits will cause the ultimate destruction of the enemy!

HINT

For each room you degenerate the next will be harder, so choose carefully the order in which to tackle them.

CONTROLS

Use a Joystick in Port 2 or the keys:

A—Up, Z—down, *—Left, ↑—Right, SPACE—Fire

The SHIFT key is used to exit the Control Room.

DEUTSCH

Steuerung

Benutzen Sie entweder einen Joystick (Port 2) oder die folgenden Tasten:

A	hoch
Z	herunter
*	links
↑	rechts
Leertaste	Feuer

Die SHIFT – Taste dient zum verlassen des Kontrollraums.

Zusammenfassung

Sie befinden sich im Kopf eines gigantischen Super-Roboters, der sich in einem Kampf bis zur letzten Konsequenz befindet.

Ihre Aufgabe besteht darin, die Massen von Aliens unschädlich zu machen und alle Räume in den beiden Labyrinthen zu neutralisieren. Wenn Sie dies geschafft haben, öffnet sich die Tür zum zentralen Kontrollraum, von wo aus Sie Ihren Kampf zuende bringen können. Um die Räume neutralisieren zu können, müssen Sie erst Ihre Aufgabe in jedem dieser Räume erfüllen. Um Ihre Robot-Kraft zu verstärken, betreten Sie einen ROBOT CONTROL ROOM. Feueren Sie dann so lange auf Ihren Gegner, bis dieser auf Stufe Grün (CONDITION GREEN) zurückgeht. Verlassen Sie dann den Raum, indem Sie die SHIFT – Taste drücken.

DEATH STALKER

SPECTRUM CONTROLS

MOVE LEFT
MOVE RIGHT
UP/JUMP/ENTER
DOWN/ACTION
HACK/FIRE

KEYS
O
P
Q
A
B,N,M,SPACE

JOYSTICK
LEFT
RIGHT
UP
DOWN
FIRE

Press **DOWN** and **FIRE** at the same time to throw the axe. Press **UP** when standing in front of a door to go thru it. Hold down **CAPS SHIFT** and press **T** to toggle music on and off. Hold down **CAPS SHIFT** and press **P** to pause the game. Press **BREAK** to quit the game.

Press **DOWN** (when you aren't on a ladder) to bring up the COMMANDS/OBJECTS menu. Use **MOVE LEFT** and **MOVE RIGHT** to move to commands or objects, and use **FIRE** to choose a command/object. For some commands you will have to choose an object as well before they will work (ie DROP).

You are only strong enough to carry five objects maximum.

Free prisoners to find a special gift!

DIZZY

COMMODORE C64

PLAYING THE GAME . . .

You start with three lives, and these can be increased by finding eggs. The bouncy mushrooms can be used to jump higher. Watch out for booby traps!

To defeat the wizard, you must light the fire under the cauldron and drop the magic ingredients into it. Then drop the empty flask into the cauldron, which will be magically filled and shot back out.

Finally, smash the flask next to Zaks and you have won!

HINT

Try greasing the Old Rusty Mining Cart.

CONTROLLING DIZZY . . .

Press **SPACE** or **FIRE** to start the game.

ACTION	KEYBOARD	JOYSTICK
MOVE LEFT	Z	Joystick LEFT
MOVE RIGHT	X	Joystick RIGHT
JUMP	SHIFT	Joystick UP
DROP/USE	PICK UP/ RETURN	Joystick FIRE

DEUTSCH

Um ZAKS, den Hexenmeister zu schlagen, muß mn unter dem Kessel Feuer machen und die Zutaten in den Kessel werfen. Dann das leere Fläschchen füllen und neben ZAKS zerschlagen – so gewinnt man! Wenn man Eier findet, kann man länger weiterspielen.

Ein Tip: Den rostigen alten Begwekskarren mal schmieren und sehen was dann passiert!

STEUERUNG

Tasten	Joystick	Wirkung
SPACE (Leertaste)	Knopfdrucks	Das Spiel beginnt
Z	nach links	nach links laufen
X	nach rechts	nach rechts laufen
SPACE (Leertaste)	nach oben	springen
ENTER	Knopfdruck	aufheben/fallen lassen/ benutzen

SPECTRUM

'Fill a portion bottle with cooked Leprechauns wig, clouds silver lining, Vampire dux feather and some troll brew – cook the potion and throw it at Zaks to dissolve his reign.'

He covered it up and quickly made ready to liberate the land of **KATMANDU**.

Playing the Game

You have three lives, this can be increased by finding eggs. The bouncy mushrooms can be used to jump higher. Watch out for booby traps!

To defeat the Wizard you must light the fire under the cauldron and drop the ingredients into it. Then drop the empty flask into it and it will be filled and magically shot out.

Finally, smash this flask next to Zaks and you have won!

Hint:

Try greasing the Old Rusty Mining Cart.

Controls

Keys	Joystick	Action
SPACE	Fire	Start Game
Z	Left	Left
X	Right	Right
SPACE	Up	Jump
ENTER	Fire	Pick up/Drop/Use

(Press K to start game using a Kempston Joystick).

FRANÇAIS

Règle du jeu

Pour vaincre le magicien ZAKS vous devez allumer le feu sous le chaudron et y mettre les ingrédients. Remplissez ensuite le flacon vide et finalement brisez ce flacon à côté de Zaks et vous avez gagné! Votre nombre de vies peut être augmenté en trouvant des oeufs.

Conseil: Essayez de graisser le vieux chariot de mine rouillé.

(Appuyez sur K pour commencer le jeu si vous utilisez un Joystick Kempston).

ITALIANO

Desarrollo del juego

Para vencer a Zaks el brujo, deberás encender el feugo bajo la caldera y echar los ingredientes a la misma. Luego, llena el recipiente vacío y finalmente rompe este recipiente junto a Zaks y habrás salido vencedor. Se pueden incrementar las vidas encontrando huevos.

Sugerencia: Trata de engrasar la vieja oxidada vagoneta de mina.

(Oprimir K para inioiar of jugo usando un Kompston Joystick)

■ FAST FOOD

SPECTRUM CONTROLS

	Keys	Joystick
Left	Z	LEFT
Right	X	RIGHT
Up	K	UP
Down	M	DOWN

Press **P** to pause during play.

Press **Q** to quit the title screen.

■ FRUIT MACHINE SIMULATOR

COMMODORE C64

Each player is limited to putting in 1.20 per turn.

SETTING UP THE GAME

At the start of a game type the number of players, then press RETURN. Then Select the type of game by typing a number followed by RETURN. If you select option two you will be asked to enter a win limit, if a player reaches this limit he will have won the game.

Then you will be asked to type the names of each player, followed by RETURN.

TO PLAY THE GAME

Use the keyboard or a Joystick in Port 1.

JOYSTICK FIRE or SPACE – Enter coin

JOYSTICK DOWN or RETURN – Start game (when enough coins have been entered)

JOYSTICK LEFT or SHIFT (left key) – Move hand left

JOYSTICK RIGHT or X – Move hand right

JOYSTICK FIRE or V – Enter coin/push button

RUN/STOP – Cancel

S – Show Status panel of players current money info.

N – Auto Nudge

Tap R to quit and start a new game.

Use left and right to move the hand over the buttons and use fire to press the button. You can only press the buttons which are flashing.

ITALIANO

Istruzioni

All'inizio del gioco batti il numero di giocatori, quindi premi RETURN. Seleziona il tipo di gioco battendo un numero seguito da RETURN. Se selezioni l'opzione due ti verrà chiesto di introdurre un tetto di vincita, se il giocatore raggiunge quel tetto, avrà vinto il gioco.

Alla fine introduci, digitandoli, i nomi di ogni giocatore, seguito da RETURN.

Tastiera o joystick in porto 1.

	Tastiera	Joystick
Muovi mano a sinistra	SHIFT	SINISTRA
Muovi mano a destra	X	DESTRA
Inserisci moneta/ premi il bottone	V	FUOCO
Inizia il gioco (Quando hai inserito un numero sufficiente di monete)	RETURN	GIU'
RUN/STOP – Cancella		
S – Per vedere lo stato del gioco		
N – Gioco automatico		

DEUTSCH

Geben Sie bei jedem Spielstart die Anzahl der Mitspieler ein und drücken Sie dann die RETURN-Taste.

Wählen Sie dann die Art des Spiels aus, indem Sie die entsprechende Zahl eingeben.

Wenn Sie Option 2 wählen, müssen Sie eine Gewingrenze festlegen. Falls ein Spieler dieses Limit erreicht, hat er das Spiel gewonnen.

Geben Sie nun die Namen der einzelnen Spieler (jeweils gefolgt von RETURN) ein.

Das Spiel

Joystick links oder

SHIFT

Hand nach links bewegen

Joystick rechts oder X

Hand nach rechts bewegen

Feuerknopf oder oder

Münze einwerfen und Knopf drücken

V

Joystick nach unten oder

Spiel starten (nach dem genügend Münzen eingeworfen worden sind

RETURN

Abbruch

RUN/STOP

S

Statusbericht über die einzelnen Spieler mit aktuellem Geld-Info

N

automatischer 'Nudge'

SPECTRUM

Keys for Inserting Coins

1	10p
2	20p
5	50p
0	£1
R	Reject
G	Give up (in multi-player game)
ENTER	When you have finished

Your coins are shown at the top of the display.

If you give up you can't register on the HIGH-WINS table. For the winner to register, press ENTER before inserting coins, and walk away.

Each player is limited to putting in between 40p and £1.10 per turn.

Game Control

SPACE	Start/Gamble
ENTER	Feature Stop/Collect
1	Hold reel 1
2	Hold reel 2
3	Hold reel 3
N	Compu-Nudge
S	Stake coin
C	Cancel

You can only see these keys when the appropriate light is flashing.

ESPAÑOL

Las monedas de que usted dispone se muestran en la parte superior de la pantalla.

Si se da por vencido, no queda registrado en la tabla de GANADORES, algo solo permitido al vencedor. Para que el ganador se retire pulse ENTER antes de introducir las monedas.

Cada jugador tiene limitado el dinero de cada apuesta entre 40 peniques o 1 libra, pasando el turno al siguiente jugador.

ITALIANO

Le monete a tua disposizione si trovano in alto sullo schermo. Se abbandoni il gioco non puoi scrivere il tuo nome sullo schermo degli HIGH-WINS, solo il vincitore può farlo. Il vincitore prima di andarsene deve premere ENTER prima di inserire le monete.

Ogni giocatore non può inserire più di 40 pences/1.10 sterline alla volta, poi sarà il turno del prossimo giocatore.

■ GHOST HUNTERS

COMMODORE C64

Press **1** or **2** to start a game with that many players. Press **3** to select joystick or keyboard control, and to redefine the control keys.

During a game, press **Q** to quit.

The game can be played by one or two players. However, they don't play against each other but instead control different aspects of the same character.

JOYSTICK	PLAYER ONE	PLAYER TWO
Left	N	:
Right	M	;
Up	A	O
Down	Z	L
Fire	SPACE	RETURN

PLAYING THE GAME – ONE PLAYER

Using the movement controls without holding down FIRE allows you to control the movement of the man. With FIRE held down you control the movement of your gun sight.

PLAYING THE GAME – TWO PLAYERS

Player ONE controls the movement of the man. Player TWO controls the gun sight and shoots bullets.

DEUTSCH

KONTROLLEN

Drücken Sie **1** oder **2** um das Spiel mit der gleichen Anzahl von Spielern zu beginnen. Drücken Sie **3**, um den Schalter oder Schalttafelkontrolle zu wählen und um die Kontrollschlüssel zu redefinieren.

Während des Spiels drücken Sie **Q** um auszuscheiden.

Das Spiel kann von einem oder zwei Spielern gespielt werden. Jedoch spielen sie nicht gegen einander, sondern kontrollieren verschiedene Aspekte des gleichen Zeichens.

SCHALTHEBEL	SPIELEREINS	SPIELERZWEI
Links	N	:
Rechts	M	;
Rauf	A	O
Runter	Z	L
Feuern	LEERTASTE	RÜCKKEHR

WIE MAN DAS SPIEL SPIELT – EIN SPIELER

Wenn Sie die Bewegungskontrollen gebrauchen, ohne FIRE herunterzuhalten, können Sie die Bewegung des Mannes kontrollieren. Wenn Sie FIRE herunterhalten, kontrollieren Sie die Bewegung Ihrer Gewehrsicht.

WIE MAN SPIEL SPIELT – ZWEI SPIELER

Der erste Spieler kontrolliert die Bewegung des Mannes. Spieler ZWEI kontrolliert die Ansicht des Gewehr und schießt Kugeln.

ITALIANO

CONTROLLI

Premete **1** o **2** per cominciare un gioco con i giocatori richiesti.

Premete **3** per scegliere il controllo della leva o della tastiera e ridefinire i tasti di controllo.

Durante il gioco, premete **Q** per uscire.

Il gioco può essere condotto da uno o due giocatori. Tuttavia, non giocano l'uno contro l'altro, controllano invece diversi aspetti dello stesso personaggio.

LEVA	GIOCATORE 1	GIOCATORE 2
Sinistra	N	:
Destra	M	;
Su	A	O
Giù	Z	L
Fuoco	SPAZIO	RITORNO

GIOCARE – Un giocatore

Se usate i controlli per gli spostamenti senza premere Fire potete controllare il movimento dell'uomo. Se tenete premuto Fire potete controllare il movimento del vostro cannone.

GIOCARE – Due giocatori

Il giocatore 1 controlla il movimento dell'uomo. Il giocatore 2 controlla il mirino del cannone e spara i colpi.

SPECTRUM

CONTROLS

The game can be played by one or two players. However, they do not play against one another but instead control different aspects of the same character.

	PLAYER 1	PLAYER 2
LEFT –	Z	B
RIGHT –	X	N
DOWN –	A	M
UP –	Q	K
FIRE –	C	L

One Player Game

Using the movement controls without holding down FIRE allows you to control the movement of the man. With FIRE held down you control the movement of your gun sights.

Two Player Game

Player one controls the movement of the man. Player two controls the gun sights and shoots bullets.

MAP

When playing the game press P to view the map of Nightmare Mansion.

■ GRAND PRIX SIMULATOR

COMMODORE C64

CONTROLS

Press SPACE to go to controls screen. Then press SPACE repeatedly until the desired combination of keys or Joysticks is shown. Then press Return.

Press 1 or 2 to start a 1 or 2 player race.

You can exit a game by pressing F1.

THE RACE

RED CAR	Player 1
BROWN CAR	Player 2
PURPLE CAR	Drone, driven by the computer

Each race is three laps, if one of the players finishes last or does not complete the race then he is out of the competition.

Collect the tools for BONUS points.

ITALIANO

Istruzioni

Premi SPACE per vedere lo schermo dei controlli. Continua a premere SPACE fino a che avrai ottenuto la combinazione desiderata di joystick o tastiera. Quindi premi RETURN.

Premi 1 o 2 per 1 o 2 giocatori.

La Gara

Auto Rossa Giocatore 1
Auto Marrone Giocatore 2
Auto Bordeaux Guidata dal computer.

Ogni gara consiste di tre giri, se un giocatore finisce per ultimo o non completa la gara, allora viene escluso dalla competizione.

Raccogli gli attrezzi lungo il percorso che ti danno dei punti extra.

DEUTSCH

Steuerung

Brücken Sie die Leertaste, um zum Steuerungsbildschirm zu gelangen. Durch weiteres wiederholtes Drücken der Leertaste können Sie die verschiedenen Kombinationen von Joystick – und Tastatursteuerungsmöglichkeiten abfragen.

Betätigen Sie dann die RETURN – Taste, wenn die von Ihnen gewünschten Kontrollen auf dem Bildschirm erscheinen. Drücken Sie 1 für einen, und 2 für zwei Spieler.

Das Rennen

Rotes Auto Spieler 1
Braunes Auto Spieler 2
Violettes Auto computergesteuertes Auto

Jedes Rennen besteht aus drei Runden.

Wenn ein Spieler als letzter ankommt, oder das Rennen nicht vollständig geschafft hat, wird er disqualifiziert.

Sammeln Sie das Werkzeug, um Bonuspunkte zu bekommen.

SPECTRUM

CONTROLS

This game is compatible with Kempston and Sinclair joystick interfaces/adapters.

Choose to be player 3 if you want to use a joystick.

Press **SPACE** to start the game.

Press **P** to pause during play, and again to restart the game.

Press **Q** to quit during play, or go back to the pits screen during an action replay.

Press **R** on the pits screen to see an action replay of the last race.

	Player 1 Keyboard	Player 2 Keyboard	Player 3 Keyboard
Turn LEFT	Z	N	LEFT
Turn RIGHT	X	M	RIGHT
Forward	R	O	UP/FIRE
Reverse	D	K	DOWN

PLAYING THE GAME . . .

Any time that you have left over after finishing a race will be carried thru into the next race. You will need to take advantage of this because the time limits on some of the later tracks are very tight.

Crashes are registered on your damage meter (On the screen next to your countdown timer). Your car's performance will suffer as it gets more damaged.

There's a lap counter under each player's damage meter at the top of the screen, so you know how far you must race.

FRANÇAIS CONTRÔLES

Ce jeu est compatible avec les leviers de contrôle interfaces/adaptateurs Kempston et Sinclair. Prenez la place du joueur no.3 si vous voulez utiliser un levier.

Appuyez **ESPACE** pour commencer le jeu.

Appuyez **P** pour marquer une pause durant le jeu, et une fois encore pour relancer le jeu.

Appuyez **Q** pour quitter le jeu ou pour retourner aux stands sur l'écran durant une action replay.

Appuyez **R** sur les stands le l'écran pour voir une action "replay" de la dernière course.

	Joueur no.1	Joueur no.2	Joueur no.3	
		Clavier	Clavier	Clavier
Tourner à gauche		Z	N	GAUCHE
Tourner à droite		X	M	DROITE
Vers l'avant		R	O	HAUT/FEU
Vers l'arrière		D	K	BAS

JOUER LE JEU:

Le temps que vous préservez à l'issue d'une compétition sera porté à la prochaine course. Vous pourrez en bénéficier plus tard car les limites temporelles de certains jeux seront très serrées.

Les grinçages sont notés sur le compteur de dégâts (situé sur l'écran à côté du minuteur du compte à rebours). La performance de votre voiture en souffrira conséquemment.

Il y a un compteur de tours ou de circuits sous le compteur de dégâts de chaque joueur, situé en haut de l'écran, ce qui vous permettra d'évaluer jusqu'à quel point vous devez faire la course.

CONSEILS UTILES:

- ★ Faire grincer votre voiture ne servira qu'à l'endommager mais aussi à ralentir votre course. Vous perdrez ainsi des secondes précieuses.
- ★ N'oubliez pas d'utiliser vos freins!
- ★ Prendre la ligne droite dans un virage vous donnera une meilleure chance d'en sortir.
- ★ Jouez serré car vous aurez besoin de préserver le temps gagné pour d'autres courses.
- ★ Vous aurez un pourcentage de score quand vous atteindrez les stands. Ceci vous aidera à déterminer à quel point de jeu vous êtes arrivé

INTERNATIONAL RUGBY SIMULATOR

SPECTRUM USING THE MENU

Move the highlight bar up and down using the cursor keys. Press **ENTER** to choose the option under the highlight bar.

CONTROLS

Keyboard/Joystick control.

KEMPSTON/SINCLAIR compatible.

During a game, pressing **ENTER** will pause the action. Pressing it again will continue. While in pause mode, press **Q** to quit the game. **1** and **2** will let you change playing policies. (See FOR ADVANCED PLAYERS).

STARTING A GAME

Watch the digital display on the stadium roof to see who is playing the first match. The team on the left of the scoreboard is controlled by player 1, and the team on the right by player 2.

PLAYING THE GAME

During a game, you control one of the players on your team. This player is highlighted with a circle overhead so that you can see him easily. The member of your team holding the ball is controlled by you, or, if your team doesn't have possession of the ball, pressing FIRE will change control over to the member of your team nearest to the ball. This means you have control of all of your players, and stay on top of the action.

While you control the active player, all your other team members will be using their artificial intelligence and following the chosen team playing policy.

ON THE FIELD . . .

If you're not using a joystick, then use the keys that correspond the joystick movements mentioned below . . .

PASSING – Hold the joystick in the direction of the pass and press FIRE – you cannot pass forward.

KICKING – Hold the joystick in the direction of play and push FIRE. The 'KICK POWER' indicator will appear and start growing. Release the button when you have the power that you want, and the direction bar will start. Push FIRE again to kick.

SCRUMMAGE – This happens if you are tackled and don't throw the ball back. The scrummage indicator will appear then waggle left and right quickly to win the scrum and gain possession.

THROW-IN – Moving left or right selects the controlled player. Up/down will reposition the player. The ball holder will throw the ball when FIRE is pushed.

SCORING A TRY – Press FIRE when you are over your opponents try line with the ball.

CONVERSION – Use left/right to position the arrow. Press hold FIRE when the arrow points towards the goal. The 'POWER BAR' starts growing. Release FIRE to make the conversion when the power bar has sufficiently grown.

FOR ADVANCED PLAYERS: TEAM PLAYING POLICIES

Your team playing policy governs how the rest of your team play – remember you only control one man at a time! You can change your strategy at any point during the game by pressing ENTER (to pause the action) and then pressing 1 (for player 1) to 2 (for player 2). Press the ENTER key to step through the preset policies, and move the highlight bar to LEAVE MENU to select the policy that's on the screen.

You can also make your own policies (before starting a game) by selecting the POLICIES option in the OPTIONS menu. You can then select which player you want to move with your joystick/control keys. Hold down FIRE to drag the player to where you want him in your new policy.

ESPAÑOL

PARA USAR EL MENU

Mover la línea luminosa hacia arriba y hacia abajo, usando el cursor de teclas. Pulsar ENTER para escoger la opción bajo la línea luminosa.

CONTROLES

Tablero/control de mando (planca)

KEMPSTON/SINCLAIR compatible.

Durante el juego, el pulsar ENTER dará una pausa en la acción. El pulsar otra vez, la hará continuar.

Mientras esté en la colocación de pausa, pulsar Q para abandonar el juego.

1 y **2** te permitirán cambiar los planes de acción. (Ver FOR ADVANCED PLAYERS/Jugadores avandos de juego).

AL EMPEZAR UN JEUGO

Mirar la visulización digital en el tejado de estadio para ver quién esta jugando el primer partido. El equipo a la izuierta del tablero de resultados es controlado per el jugador 1, y el equipo a la derecha por ej jugador 2.

AL JUGAR

Durante el juego, ti controlas uno de los jugadores en tu equipo. Estate jugador es iluminado por un circulo sobre la cabeza para que le puedas ver fácilmente. El miembro de tu equipo que tiene el balón es controlado por ti, ó, si tu equipo no tiene posesión del balón, el pulsar FIRE dará control al miembro de tu equipo que esté más cerca del balón. Esto significa que tienes el control de todos tus jugadores, y con él control de la acción.

Mientras controlas al jugador activo, todos los otros miembros del equipo estarán usando su inteligencia artificial, siguiendo el plan de acción del equipo escogido que está jugando.

EN EL CAMPO

Si no estás usando un mando (palanca), entonces usa las teclas que corresponden a los movimientos de mando mencionados a continuación . . .

PASSING (para pasar) – Mantener el mando-en la dirección de pasa-y pulsar FIRE no puedes pasar hacia adelante.

KICKING (para darle al balón) – Mantener el mando en la direccien de juego y pulsar FIRE. El indicador 'KICK POWER' (puntapié potente) aparecerá y comenzará a crecer. Deja de pulsar el boton cuando ten gas la potencia que quieres, y la línea de dirección empezará. Pulsa otra vez FIRE para darle al balón.

SCRUMMAGE (Lineas cerradas de los delanteros de los equipos que se enfrentan) – Esto sucede si tú eres atajado y no devuleves el balón. El indicador "scrummage" aparecerá entonces meneándose rápidamente ala izuierta y a la derecha para vencer en el "scrummage" y ganar posesión.

THROW-IN (Lanzamiento) – El mover a la izquierda ó a la derecha selecciona el jugador controlado. Hacia arriba/hacia aba o restablecerá al jugador. El que tenga el balón lo lanzará cuando FIRE es pulsado.

SCORING A TRY (Marcando un Tanto) Pulsar FIRE cuando estés-sobre tes oponentes "Try line" con el balón

CONVERSION (Conversión) – Usa derecha/izquierda para situar la flecha. Pulsar y mantener FIRE, cuando la flecha apunta hacia le portería. La "POWER BAR" (línea de potencia) comienza a crecer. Deja de pulsar FIRE para hacer la conversion cuando a línea de potencia ha credido bastante.

PARA JUGADORES AVANZADOS: PLANES DE JUEGO DEL EQUIPO

El plan de juego de tu miembro en juego dicta como juega el resto de tu equip – recuerda que sólo puedes controlar un jugador a la vez! Puedes cambiar tu estrategia en cualquier momento durante el juego pulsando ENTER (para detener la acción) y después pulsando **1** (para jugador 1) ó **2** (para jugador 2). Pulsar la tecla ENTER para llevar a cabo los actuales planes de juego y mover a línea iluminada LEAVE MENU (dejar el menu) para seleccionar el plan de juego que está en la pantalla.

También puedes hacer tus propios planes (antes de empezar un juego) seleccionar la opción (los planes de juego) POLICIES en el menú de OPCIONES. Puedes seleccionar entonces qué jugador quieres mover con tu mando/ palanca de control. Mantener FIRE para mover al jugador a donde le quieras en tu nuevo plan de juego.

JETBIKE

EASY & HARD

LOADING THE GAME

Easy version contains the lake courses.

Hard version contains the dock courses. You will need to have mastered the basics of jet skiing to complete this arduous section.

CONTROLS

Player 1

A

S

D

Keyboard

LEFT

RIGHT

THRUST

Player 2

N

M

ENTER

P = Pause

Q = Quit

FRANÇAIS

POUR CHARGER LE JEU

La easy version contient le circuit du lac.

La hard version contient le circuit des docks qui est plus difficile. Il est indispensable d'avoir bien maîtrisé les bases du jet ski avant d'entreprendre cette section ardue.

ITALIANO

CARICAMENTO DEL GIOCO

Easy version contiene I percorsi lagho questa è la versione piu facile del gioco.

Hard version contiene I percorsi banchine che sono molto più difficili. Dovrai prima aver appreso gli elemeti di base di jet skiing per completare questa ardua sezione.

LAZERFORCE

COMMODORE C64

CONTROLS

Use a Joystick in Port 2 to move and fire lasers.

Use the SPACE BAR to detonate an Energy Divergence Bomb.

You pilot a delta-wing star fighter of awesome destruction power. There are 32 stunningly different levels, each with four sections to conquer. But be warned – it's far from easy – even to defeat the first.

SECTOR 1 Main Attack

SECTOR 2 Guardian Zone

You must destroy 4 WOP's to gain enough energy to be auto-teleported to the next sector.

SECTOR 3 Refuelling Stage

Dock precisely on the centre of the refuelling ship, using FIRE to thrust. Before docking your controls are slow to respond because of the lack of fuel.

SECTOR 4 Corridor

Fly as far as you can into the corridor within the time limit to get a higher bonus.

IMPORTANT

After you have completed every 3 levels you can start the next game at that point by using the keys A to J instead of selecting from the menu.

e.g. Press A to start level 4, Press B to start level 7 etc.

DEUTSCH

Steuerung

Für Austrichtung und Abfeuern der Laser benötigen Sie einen Joystick, der an Port 2 angeschlossen wird.

Drücken Sie die Leertaste, um die Energiedivergenz-Bombe detonieren zu lassen.

Es gibt 32 Level, von denen jedes aus vier Sektoren besteht:

1 "Main Attack": schießen Sie die gesamte Strecke

2 "Guardian": schießen Sie vier "Wops" ab

3 "Re-Fueling": docken Sie das Raumschiff an

4 "Corridor": fliegen Sie so weit Sie können

Wenn Sie 3 Level erfolgreich beendet haben, können Sie das

Spiel an dem folgenden Level starten. Drücken Sie dafür die Tasten A bis J.

z.B. Drücken Sie die Taste A um beim Level 4 zu starten. Drücken Sie die Taste B um beim Level 7 zu starten etc.

MOTO X SIMULATOR

COMMODORE C64

THE GAME

You must complete 5 skills sections and 4 time trials. You start with three bikes, and are given a bonus bike at the end of every section.

CONTROLS

ACTION

CONTROLS

JOYSTICK

UP

DOWN

LEFT

RIGHT

FIRE

KEYBOARD

Q

A

W

E

Z

TIME

TRIALS

Wheel up

Wheel down

Jump

SKILL

SECTION

Accelerate/Wheel down

Brake/Reverse/Wheel up

Left

Right

Jump

Use Joystick in either Port 1 or Port 2.

Press **F3** to quit a game.

HINTS 'N' TIPS

- ★ Make sure that you wheelie before you hit a jump, otherwise you'll fall off.
- ★ Jump over small obstacles like logs and rocks with the JUMP button
- ★ Use the JUMP button to leap off ramps and slopes.
- ★ Whenever you jump in the Time Trial you'll see a side view of your bike at the top left of the screen – use this to make sure that you land on your back wheel.

DEUTSCH

DAS SPIEL

Sie müssen 5 Fertigkeiten Sektionen und 4 Zeitproben beenden.

Sie beginnen mit drei Fahrrädern, und am Ende jeder Sektion wird Ihnen ein Bonus Fahrrad gegeben.

KONTROLLEN

AKTION

ZEITPROBEN

Rad hoch

Rad runter

Sprung

FERTIGKEITS-SEKTION

Beschleunigen/Rad runter

Bremsen, Rückwärts fahren/

Rad hoch

Links

Rechts

Springen

KONTROLLEN

SCHALTHEBEL	TASTATUR
RAUF	Q
RUNTER	A
LINKS	W
RECHTS	E
FEUERN	Z

Benutzen Sie den Schalthebeln entweder in Hafen 1 oder Hafen 2.

Drücken Sie F3, um aus dem Spiel auszusteigen.

HINWEISE UND TIPS

- ★ Seien Sie sicher, dass Sie das Vorderrad in der Höhe haben, bevor es zu einem Sprung kommt, sonst werden Sie herunterfallen.
- ★ Springen Sie über kleine Hindernisse wie Holzklötze und Felsen mit dem SPRING Knopf.
- ★ Gebrauchen Sie den SPRING Knopf, um von Rampen und Abhängen zu springen.
- ★ Jedesmal, wenn Sie in der Zeitprobe springen, werden Sie einen Seitenblick von Ihrem Rad oben links auf dem Bildschirm zu sehen bekommen – machen Sie davon guten Gebrauch, um zu versichern, dass Sie auf Ihrem Hinterrad landen.

ITALIANO

CONTROLLI

IL GIOCO

Vanno completate 5 sezioni di abilità e 4 prove di tempo. Si comincia con tre moto, poi ne viene data una premio alla fine di ogni sezione.

CONTROLLI

AZIONE

PROVE	SEZIONE
TEMPO	ABILITA
Ruota su	Accelerare/Ruota giù
Ruota giù	Frenare/Andare in retromarcia/ Ruota su
	Sinistra
	Destra
Salto	Salto

CONTROLLI

JOYSTICK	TASTIERA
UP (SU)	Q
DOWN (GIU')	A
LEFT (SIN.)	W
RIGHT (DES.)	E
FIRE (FUOCO)	Z

Usare il joystick indifferentemente nel porto 1 o 2.

Premere **F3** per smettere di giocare.

SUGGERIMENTI

- ★ E' importante fare un'impennata prima di saltare, altrimenti si cade.
- ★ Saltare piccoli ostacoli come tronchi e rocce con il tasto SALTO (JUMP).
- ★ Usare il tasto SALTO per spiccare il salto da rampe e pendii.
- ★ Quando si salta nella 'Prova di Tempo' ('Time Trial') si vede una proiezione laterale della mete in alto a sinistra nello schermo – questa va usata per esser sicuri di scendere sulla ruota posteriore dopo il salto.

SPECTRUM

THE GAME

You must complete 5 skills sections and 4 time trials. You start with three bikes, and are given a bonus bike at the end of every section.

ACTION		CONTROLS
TIME TRIALS	SKILL SECTION	KEYBOARD
Wheel up	Accelerate/Wheel down	Q or Y
Wheel down	Brake/Reverse/Wheel up	A or H
	Left	W or O
	Right	E or P
Jump	Jump	Z or N

CONTROLS

This game is compatible with KEMPSTON, SINCLAIR and CURSOR joysticks.

Hold down CAPS SHIFT and press ENTER to pause the game.

Pressing any key will restart the game.

Hold down CAPS SHIFT and press SPACE to quit a game.

HINTS 'N' TIPS

- ★ Make sure that you wheelie before you hit a jump, otherwise you'll fall off.
- ★ Jump over small obstacles like logs and rocks with the JUMP button
- ★ Use the JUMP button to leap off ramps and slopes.
- ★ Whenever you jump in the Time Trial you'll see a side view of your bike at the top left of the screen – use this to make sure that you land on your back wheel.

FRANÇAIS

LE JEU

Vous devez compléter 5 sections de techniques et 4 reprises d'épreuve.

Vous commencez avec 3 vélos, vous gagnez un vélo en prime à la fin de chaque section.

CONTRÔLES

Ce jeu est compatible avec les leviers Kempston, Sinclair et Cursor.

Maintenez **CAPS SHIFT** en bas et appuyez **ENTER** pour marquer une pause dans le jeu.

Appuyez un bouton quelconque pour commencer le jeu à nouveau.

Maintenez **CAPS SHIFT** en bas et appuyez **SPACE** pour quitter le jeu.

CONSEILS UTILES

- ★ Vous devez virevolter sur la roue arrière tout en levant la roue quand vous effectuez un saut, sinon vous risquez de tomber du vélo.
- ★ Sautez des obstacles mineurs comme des bûches ou des pierres en appuyant le bouton "Jump".
- ★ Utilisez le bouton "Jump" pour sauter des talus et des pentes.
- ★ Chaque fois que vous effectuez un saut pendant le temps de l'épreuve, vous aurez une vue oblique de votre vélo qui apparaîtra en haut de l'écran, à gauche. Aidez-vous de cela pour vous assurer de votre atterrissage sur la roue arrière.

■ NINJA MASSACRE

COMMODORE C64

HINTS

Fight **hand to hand** and **throw death stars** to annihilate the suicidal hordes of **bokken warriors** . . . some are tough and need to be hit a few times before they fall.

Grab RICE and SAKI to keep your strength up, it's hard work decimating the emperor's minions!

Find **keys** to open locked doors and **treasure chests**.

Use your **throwing star** to destroy the **trap doors** that the monsters emerge from.

After every fifth level you'll find a **password** – select ENTER

PASSWORD from the start options and type it in, then you'll start future games at that level . . .

There are **fifty HUGE levels** to fight thru . . . find the staircases to move up thru them.

Try two players at the same time for a real oriental blood bath!!!

CONTROLS

Press **RUN/STOP** to pause the action while playing the game.

Use the menu to select keyboard or joystick control.

MORE HINTS . . .

Fight to gain extra shot power, reflective shots, smart bombs, extra weapons and more!

Look for destructible walls, secret passages, transporters and trap doors.

DEUTSCH

HINWEISE . . .

Kämpfe Mann-gegen-Mann und benütze die Wurfsteme, um die selbstmörderischen Horden der Bokken-Krieger auszulöschen . . . manche sind zäh und müssen mehrfach getroffen werden bevor sie fallen. Greif' Dir Reis und Saki um Deine Kräfte aufrechtzuerhalten – es eine schwere Aufgabe, die Diener des Kaisers zu dezimieren!

Find die Schlüssel um verschlossene Türen und Schatzkisten zu öffnen. Verwende Deinen Wurfstem um die Falltüren zu zerstören, aus denen die Monster auftauchen.

Nach jeder 5. Stufe wirst Du ein Passwort finden – wähl' Password-Eingabe (ENTER PASSWORD) aus dem Startoptionen und gib ein Passwort ein, daraufhin kannst Du weitere Spiele auf dieser Stufe beginnen . . . Es gibt 50 riesige Stufen zum Durchkämpfen . . . Du mußt die Treppen finden, Dir durch diese Stufen helfen.

Versuch' das Spiel mit 2 Spielern zur gleichen Zeit – das ergibt ein echtes orientalisches Blutbad!!!

Kämpfe um zusätzliche Schußkraft, reflektierte Schüsse, intelligente Bomben, zusätzliche Waffen und mehr zu erreichen! Schau nach zerstöbaren Mauern, geheimen Durchgängen, Transportern und Falltüren.

ITALIANO

COMMANDI . . .

Premi **RUN/STOP** per fermare l'azione mentre in gioco.

Tieni premuto **RUN/STOP** e batti **RESTORE** se vuoi abbandonare il gioco.

Usa la lista per scegliere la tastiera o il pannello delle leve di comando.

Se stai giocando con le leve di comando, usa i tasti CAMBIO (SHIFT) per gettare un incantesimo. Il giocatore 1 è il CAMBIO SINISTRO. Il giocatore 2 è CAMBIO DESTRO.

CONSIGLI . . .

Combatti per guadagnare extra colpi, colpi riflessi, bombe potenti extra armi e più!

Cerca i muri da distruggere, i passaggi segreti, i trasportatori e le porte tranello.

Combatti corpo a corpo e lancia stelle della morte per annientare le orde di guerrieri bokken . . . alcuni sono molto robusti e hanno bisogno di essere colpiti più volte prima di cadere.

Afferra RISO SAKE per tenerti in forze – decimare gli schiavi dell'imperatore richiede molta fatica!

Cerca il tasto per aprire le porte chiuse a chiave e gli scrigni con i tesori.

Usa le stelle per distruggere le porte trappola da dove emergono i mostri.

Dopo ogni quinto livello troverai una parola d'ordine. Scegli ENTRA PAROLA D'ORDINE (ENTER PASSWORD) dalle tue scelte iniziali e battila. Poi comincia il gioco successivo a quel livello . . .

Ci sono cinquanta ENORMI livelli da combattere . . . cerca le scale per salire attraverso essi.

Prova due giocatori simultaneamente per un vero bagno di sangue orientale!!!

SPECTRUM

CONTROLS

This game works with SINCLAIR PORT 1/PORT 2 and KEMPSTON joystick interfaces.

While holding down the **EXTEND MODE** key, press **Q** to quit the game, **P** to pause or **T** to turn the music on/off.

Use the **CHOOSE CONTROLS** option on the menu to choose the keys/joystick you want to use.

MORE HINTS . . .

Fight to gain extra shot power, reflective shots, smart bombs, extra weapons and more!

Look for destructible walls, secret passages, transporters and trap doors.

FRANÇAIS

CONTRÔLES

Ce jeu marche avec SINCLAIR PORT 1/PORT 2 et les interfaces manches à balai KEMPSTON.

Tout en appuyant sur la touche **EXTEND MODE**, appuyez sur **Q** pour quitter en jeu, **P** pour vous arrêter ou **T** pour allumer ou éteindre la musique.

Utilisez l'option **CHOOSE CONTROLS** sur le menu pour choisir les touches/manches à blai que vous voulez utiliser.

ESPAÑOL CONTROLES

Este juego funciona con SINCLAIR PORT 1/PORT 2 y la palanca KEMPSTON ENTRECERAS. Mientras tienes sujeta la tecla **EXTEND MODE**, pulsa **Q** y para abandonar un juego, **P** para hacer una pausa o **T** para poner y quitar la música.

Use la opción **CHOOSE CONTROLS** en el menú para escoger las teclas/palancas que quieras usar. Hay CINCUENTA INMENSOS niveles para cruzar luchando . . . encuentra las escaleras para avanzar por ellos. Inténtlo con dos jugadores al mismo tiempo para conseguir un baño de sangre oriental!!! Lucha para ganar poder extra para disparar, disparos reflectivos, bombas destructivas, armas extra y más! Busca muros destrucitbles, pasadizos secretos, trasportadores y escotillones (trampas).

■ PHANTOMAS

SPECTRUM

Ways to rob The Treasure

You must get hold of a strongbox hidden somewhere in the place. To get it you must throw 36 levers, found in the labyrinth of the place. When the alarm sounds you will know you have succeeded.

You must also get the jewels which are hidden in the caves. Goldter keeps them in an armour-plated chamber which cannot be entered without solving the riddle:

"If you wish to enter where the jewels are and you have no fear of the dark, seek the sun which blinds all eyes. Advance without rest until you reach the yellow and there where fatigue drains your strength you will receive our reply as the tree gives its fruit without knowing who will pick it when it is ripe."

But your difficulties do not end here. After entering the chamber the door closes behind you. The only way out is by using the clues in another riddle!

"If from the trap you wish to escape, you must fight with ??? and fire, seek the hidden door and with the firing of your strength fresh air you will find."

Phantomas has found what he was looking for, his struggle has been rewarded. However, his profession is full of surprises and at the last moment something unexpected happens . . .

What nightmare awaits Phantomas at the end of his adventure? Only the cleverest will see the danger hanging over him.

■ ADVANCED PINBALL SIMULATOR

COMMODORE C64

CONTROLS

Use the **SPACERBAR** to pull back the spring, release to fire the ball into play. The left and right **SHIFT** keys control, the flippers (Left **SHIFT** key for the left pair and right **SHIFT** for the right pair).

Press **A** to quit back to the menu screen.

HINTS

- Knock down the targets to light up features. You're looking for a BUBBLING WEATHER POTION and a MAGIC COTTAGE
- Some of the targets demolish the Evil Wizard's castle
- Roll over the letters in the lanes to earn bonus points. Light up MAGIC to get the spellbook, then again to open it.
- Rolling over L or R opens the trapdoors. Do it again to close them.
- **Extra ball awarded every 10,000 points.**

DEUTSCH

DIE KONTROLLEN

Gebrauchen Sie die **LEERTASTE**, um die Feder zurückzuziehen, lassen Sie los, um den Ball ins Spiel zu feuern. **Left Shift** und **Right Shift** kontrollieren die Fipper (**Left Shift** für das link Paar und **Right Shift** für das rechte Paar).

Drücken Sie **A**, und der Spieler muss den Tisch verlassen.

HINWEISE

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

SPECTRUM

THE CONTROLS

Use the **SPACE** key to pull back the spring, release to fire the ball into play.

Z and **M** control the flippers (**Z** for the left pair and **M** for the right pair).

During a game press **P** to pause the action, then press it again to restart.

Press **Q** to quit the player on the table, or hold down **SYMBOL SHIFT** and press **Q** to quit all the players.

ESPAÑOL

LOS CONTROLES

Usar la **TECLA D LOS ESPACIOS** para tirar hacia atrás el resorte; soltar para lanzar el balón al campo de juego.

Z y **M** controlan las aletas (**Z** para el par de la izquierda y **M** para el par de la derecha).

Durante el juego pulsar **P** para obtener una pausa en la acción; entonces, pulsar otra vez y volver a empezar.

Pulsar **Q** para dejar al jugador en el tablero, o tener sujeto **SYMBOL SHIFT** y pulsar **Q** para dejar a todos los jugadores.

■ POLTERGEIST

COMMODORE C64

The Briefing

Your mission is to blast through all 32 worlds, destroying the life-force generators that are hidden in the scenery. Avoid all alien life forms – Contact with any alien depletes your shields, leading ultimately to the loss of a ship.

Freak Bombs annihilate all life that is visible, and should be used sparingly. Hit **SPACE** to activate a Freak Bomb.

Shoot or bomb gun turrets, launchers, fuel dumps, bubbles and alien ghosts for extra points . . .

When all the life-force generators on a level have been decimated, lights on the teleport pad will flash, indicating that EXORCIST may touch down on it and be teleported to the next world.

Life-force generators look like small, flashing boxes. They can be demolished by bombing or blasting, but not by Freak Bombs.

CONTROLS

Use a joystick in Port Two to manoeuvre EXORCIST. You may hit any of a cluster of keys on the left side of the keyboard to select a new weapon.

These keys are:

1	2	3	
CTRL			Q
RUN/STOP			A

Hitting the **spacebar** will activate a Freak Bomb.

DEUTSCH

Ihre Aufgabe ist es, eine Reise durch 32 Welten zu unternehmen, indem Sie die Lebensgeneratoren zerstören, die in diesem Spielablauf versteckt sind. Vermeiden Sie dabei alle fremden Geister. Kontakt mit Fremden kann letztendlich sogar zum Verlust Ihres Raumschiffes führen!

FREAK BOMBS vernichten alles sichtbare Leben und sollten nur sparsam verwendet werden. Drücke auf "SPACE", wenn das richtige Bild (ICON) aufleuchtet, um eine FREAK Bombe loszulassen. Schußgefechte, Zusammenstöße und fremde Geister für extra Punkte . . .

Lebenskraftgeneratoren sehen aus wie kleine Signalboxen. Sie können entweder durch Bombenanschläge oder durch Zusammenstöße vernichtet werden aber nie durch FREAK Bomben. Wenn alle Lebenskraftgeneratoren zerstört sind, wird ein Licht auf dem Bildschirm aufblitzen; das bedeutet, daß Dein Raumschiff in die nächste Welt eintauchen wird.

■ PRO SKATEBOARD SIMULATOR

COMMODORE C64 PROFESSIONAL SKATEBOARD SIMULATOR

You can select how many players/lives/joysticks on the title screen – just press the appropriate key (1 thru 7) for the option you want to change.

The game is played over seven levels, each with two parts, a 3D SKATEPARK section and an overhead CROSS COUNTRY section. On both parts of each level, your time remaining is indicated at the top left of the screen, and the number of flags left to pick up/skate between is shown at the top right.

THE SKATEPARK

You're up against time – you must move lightning fast to collect all the flags in the park before the timer runs out. Don't stake onto the rough ground – you'll get a time penalty for leaving the tarmac. Sometimes you'll have to jump over rough ground to get to ther parts of the park. If you come off the course, you will be given a pointer – put this where you want the skater to reappear, then press FIRE to start skating again.

THE SKATEPARK: CONTROLS

Pushing the joystick LEFT or RIGHT turns the skater in that direction.

Push FORWARD on the joystick repeatedly to make the skater boost himself along.

Pull BACK on the joystick to slow the skater down (or spin thru 180 degrees when he's standing still. Pulling hard back on the joystick is very useful for recovering from panic situations)

Press FIRE on the joystick to Ollie (jump)

THE CROSS COUNTRY EVENT

In this part of each level, you have to skate cross-country to a finish post, passing thru pairs of flags. Again, you are up against the clock. Be careful to avoid water, trees, and buildings – hit these and you SLAM in a big way.

DEUTSCH

PROFESSIONELLER SKATEBOARD (Rollbrett) SIMULATOR

Sie können wählen, wieviele Spieler/Leben/Schalthebel auf dem Hauptbildschirm sein sollen-drücken Sie nur je nach Wahl den entsprechenden Knopf (1-6).

Das Spiel wird auf 7 Stufen gespielt, jede mit zwei Teilen, eine 3D SKATEPARK Sektion und eine darüberliegende CROSS COUNTRY (Quer durchs Land) Sektion.

Auf beiden Teilen jeder Stufe ist Ihre Ihnen verbleibende Zeit links oben auf dem Bildschirm angegeben, und die Anzahl der übriggebliebenen Flaggen, die zu nehmen sind/mit denen zu fahren ist, wird oben rechts gezeigt.

DER SKATEPARK

Es geht um Zeit – Sie müssen sich blitzschnell bewegen, um alle Flaggen im Park zu sammeln, bevor die Zeit abäuft. Fahren Sie nicht auf rauhen Grund, Sie bekommen eine Zeitstrafe, wenn Sie den geteerten Boden verlassen. Manchmal werden Sie über rauhen Boden springen müssen, um andere Teile des Parks zu erreichen. Wenn Sie vom Pfad abkommen, wird Ihnen ein Zeiger gegeben. Setzen Sie den dahin, wo der Läufer wieder erscheinen soll, dann drücken Sie FEUER, um wieder anzufangen zu fahren.

DER SKATEPARK: KONTROLLEN

Das Schieben des Schalthebels nach LINKS oder RECHTS sendet den Fahrer in die jeweilige Richtung. Schieben Sie wiederhold VORWÄRTS auf dem Schalthebel sodass sich der Fahrer selbst verstärken kann. Ziehen Sie ZURÜCK auf dem Schalthebel, um den Fahrer zu verlangsamen (oder drehen Sie ihn um 180 Grad, wenn er stillsteht. Es ist sher nzlich, den Schalthebel heftig zurückzuziehen, um sich von Paniksituationen zu erholen).

Drücken Sie FEUER auf dem Schalthebel uf Ollie (springen).

DAS CROSS COUNTRY (Quer durchs Land) EREIGNIS

In diesem Teil jeder Stufe müssen Sie quer durchs Land fahren zu einem Endposten, indem Sie durch Flaggenpaare fahren. Wiederum ist es eine Frage der Zeit. Seien Sie vorsichtig, Wasser, Bäume and Gebäude zu vermeiden – wenn Sie an diese stossen, gibt es einen grossen Sturz.

SPECTRUM

BEFORE YOU START SKATING

When the game has loaded, you'll be asked to enter a code letter before you can play. Just look up the co-ordinates on this table, and enter the letter that you find there; eg. if asked what's at D5, you type Z. If you get it wrong three times . . .

	0	1	2	3	4	5	6	7
A	E	J	U	Y	F	V	A	L
B	R	F	X	K	T	C	I	U
C	I	S	Q	M	L	E	F	G
D	B	Y	B	T	G	Z	P	G
E	N	W	S	R	D	H	Z	H
F	P	I	C	W	O	M	Q	A
G	O	H	J	D	D	A	N	J
H	E	C	K	V	K	X	L	B

PROFESSIONAL SKATEBOARD SIMULATOR

You can control your skater with SINCLAIR or KEMPSTON joysticks, or by using the keyboard.

	JOYSTICK	KEYS
Turn left	LEFT	Z
Turn right	RIGHT	X
Boost	UP	O
Stop/Spin	DOWN	K
JUMP	FIRE	P

You can select controls and how many players on the screen – just press the appropriate key (1,2 or 3) for the option you want.

The game is played over seven levels, each with two parts, a 3D SKATEPARK section and an overhead CROSS COUNTRY section.

On both parts of each level, your time remaining is indicated at the top left of the screen, and the number of flags left to pick up/skate between is shown at the top right.

THE SKATEPARK

You're up against time – you must move lightning fast to collect all the flags in the park before the timer runs out.

THE CROSS COUNTRY EVENT

In this part of each level, you have to skate cross-country to a finish post, passing thru pairs of flags. Again, you are up against the clock. Be careful to avoid water, trees, and buildings – hit these and you SLAM in a big way.

ESPAÑOL

ANTES DE QUE EMPIECES A PATINAR

Puedes seleccionar los controles y tantos jugadores como quieras en la pantalla de rótulos – solamente pulsar la tecla apropiada (**1,2 ó 3**) para encontrar la opción que quieres.

El juego consiste en siete niveles, cada uno con dos partes, una sección 3D de CIRCUITO EN PARQUE y una sección más avanzada des CAMPO A TRAVES. En las dos partes de cada nivel, el tiempo que te queda esta indicado en la parte superior izquierda de la pantalla y el número de banderas que te quedan por recoger en el recorrido restante se indica en la parte superior derecha.

CIRCUITO EN PARQUE

Es contro reloj – te debes mover rapidísimo para recoger todas las banderas en el parque antes de que el tiempo se acabe.

RECORRIDO DE CAMPO A TRAVES

En esta parte de cada nivel, tienes que patinar campo a través hasta la llegada, pasando a través de parejas de banderas. También es contra reloj. Ten cuidado de evitar agua, arboles y edificios – si los tocas es un choque total.

■ PRO SKI SIMULATOR

COMMODORE C64

CONTROLS

Press **1** or **2** on the title screen to start a one- or two- player game.

HOW TO MOVE YOUR SKIER . . .

PLAYER ONE

Joy 1 LEFT or RUN/STOP

Joy 1 RIGHT or Q

Joy 1 FIRE or C=

ACTION

Rotate LEFT

Rotate RIGHT

FIRE

PLAYER TWO

Joy 2 LEFT or @

Joy 2 RIGHT or ↑

Joy 2 FIRE or ,

To quit a game, press **R** to return to the title screen. Press **P** if you want to pause the game, then the **SPACEBAR** to continue playing. Pressing **N** while on the title screen will let you enter new names for the players.

HINTS

Press the FIRE button repeatedly to make the skier pick up speed. If you hold the FIRE button down while on a slope, your skier will crouch and therefore go faster.

Yellow bars at the top of the screen tell you how far off the ground your skier is when he jumps – don't try to thrust or turn while you're in the air, you'll land awkwardly and crash!

There are rumours that a YETI roams the slopes . . .

DEUTSCH

KONTROLLEN

Drücken Sie **1** oder **2** auf dem kleinen Bildschirm, um ein Ein- oder Zweispieler Spiel zu beginnen.

WIE IHRE SKIFAHNER ZU BEWEGEN SIND . . .

SPIELER EINS

Schaltung 1 LINKS oder RUN/STOP

Schaltung 1 RECHTS oder Q

Schaltung 1 FEUER oder C=

AKTION

UMKREISEN SIE LINKS

UMKREISEN SIE RECHTS

FEUER

SPIELER ZWEI

Schaltung 2 LINKS oder @

Schaltung 2 RECHTS oder ↑

Schaltung 2 FEUER oder ,

Um aus einem Spiel auszusteigen, drücken Sie **R**, um zum kleinen Bildschirm zurückzukehren. Drücken Sie **P**, wenn Sie eine Pause im Spiel einlegen wollen, dann den **LEERTASTE**, um weiter zu spielen. Wenn Sie **N** drücken, während Sie auf dem Titelbild sind, werden Sie neue Namen für die Spieler eintragen können.

HINWEISE

Drücken Sie mehrmals den FEUER Knopf, damit der Skifahrer seine Geschwindigkeit erhöht. Wenn Sie den FEUER Knopf halten, während der Fahrer auf einem Abhang ist, wird Ihr Skifahrer sich ducken und deshalb schneller fahren.

Gelbe Striche oben auf dem Bildschirm zeigen an, wie hoch über dem Boden Ihr Skifahrer ist, wenn er springt – versuchen Sie nicht sich zu strecken oder zu wenden, solange Sie in der Luft sind; Sie werden unglücklich landen und stürzen.

Gerüchten zufolge soll ein YETI auf den Abhängen umherstreifen . . .

SPECTRUM

Keys: (use Redefine key before starting race)

R – Redefine keys/joystick

I – Instructions

N – Enter new players names

1 or **2** – Start a 1 or 2 player race

Controls:

Just like in real skiing the controls will take a little while to get used to – but its worth it!

The LEFT and RIGHT controls refer to the skiers view, not the camera view. So, when you are going downhill, pressing LEFT will make him move to the RIGHT. It makes sense when you get used to it.

You may find that if you ski too slow you will go off the top of the camera range, you will then have to play using the radar display on the right, or you can press Q to quit, have another game, and beat it!

There are rumours that a YETI roams the slopes

ITALIANO

Tasti

La ridefinire prima di iniziare.

I – Istruzioni

R – Ridefinire tasti/Joystick

N – Introduzione del nome del nuovo giocatore.

1 o **2** – Inizio per 1 o 2 giocatori.

Controlli

Come nello sci reale, ci vuole un po' di tempo per abituarsi ai comandi, ma ne vale la pena!

I tasti DESTRA e SINISTRA si riferiscono alla vista degli sciatori e non a quello dello schermo. Quindi quando stai scendendo, se premi SINISTRA girerai a destra e viceversa.

A volte ti puoi trovare sopra, al di fuori del raggio della cinepresa, allora dovrai usare lo schermo del radar, oppure puoi premere Q per uscire.

ESPANÔL

Teclado

(Use la opción Redefinir antes de comenzar):

I – Instrucciones

R – Redefinir teclas/Joystick

N – nuevos nombres de jugadores

1 o 2 – inicio de juego par 1 o 2 jugadores

Controles

Igual que si estuviera esquiando, le sera un poco dificil habituarse a los movimientos, pero vale la pena.

Las teclas de DERECHA e IZQUIERDA se refieren a la vision del esquiador, no a la de camera. Cuando se deslice hacia abajo, si pulsa izquierda se desplazara hacia la derecha.

Puede darse el caso de que desaparezca del radio de accion de la camera, debiendo utilizar el radar para jugar o pulsar 'Q' para unular el juego.

■ PRO SNOOKER SIMULATOR

COMMODORE C64

Control Keys . . .

Q	Rotate cue clockwise quickly
W	Rotate cue anticlockwise slowly
E	Rotate cue clockwise slowly
I,J,K,M	Move spin position
SPACE	Player one shoots
RETURN	Player two shoots
SHIFT A	Ask opponent to play again after a foul
SHIFT C	Concede
S	Slow-motion (hold down while balls are moving)
SHIFT P	Practice mode
0 thru 7	Nominate ball (0 for white)
N	Next ball (after nominating red ball)
SHIFT I,J,K,M	Move nominated ball (practice mode)
CTRLT	Take a ball off the table (practice mode)
G	Game mode
SHIFT N	New game
RUN/STOP and RESTORE	Return to title screen, then demo mode
SHIFT R	Restore balls to previous position
R	Instant Replay of last shot

SPECTRUM COMMANDS:

Q	Rotate cue clockwise quickly
W	Rotate cue anti-clockwise slowly
E	Rotate cue clockwise slowly
SYMBOL	
SHIFT cursors*	Move spin position
SPACE	Player one shoots
ENTER	Player two shoots
CAPS SHIFT A	Ask opponent to play AGAIN
CAPS SHIFT C	CONCEDE
CAPS SHIFT N	NEW game
CAPS SHIFT S	SAVE game to tape
CAPS SHIFT L	LOAD game from tape
R	Instant REPLAY of last shot
CAPS SHIFT cursors	Move nominated ball
CAPS SHIFT P	Enter PRACTICE mode
CAPS SHIFT R	RESTORE balls to last position
SYMBOL SHIFT R	REMOVE nominated ball
G	Return to GAME mode

*Cursor keys refer to keys 5,6,7 and 8.

0 to 7 Select Ball

■ REDMAX

Intruder alert . . . REDMAX is fueled and ready to go . . . De-activate 27 fission mines on the surface, proceed to lift and descend to engineering level, turn on 8 backup nuke-core cooling systems, shut down 4 power plants, return to lift and descend to hibernation complex re-animate 9 crew members.

CONTROLS

JOYSTICK IN PORT 1

Left
Right
Fire "On"
Fire "Off"

Rotate Left
Rotate Right
Accelerate
Brake

KEYS

C=
SHIFT
S "On"
S "Off"

RELEVANT DATA

MINES . . . Black with yellow pulsing LED'S – De-activate on contact

LASER FENCES . . . Four units surround complex/de-activated using numbered switches

LASER GATES . . . Divide City/De-activate – no known way

FUEL PODS . . . Usually white/pulsing auto-fill on contact

COOLING SWITCHES . . . Flash blue and white/turn green on contact

REACTOR SWITCHES . . . Flash green and yellow/will not pulse or activate until coolant switches are green

LIFT . . . In centre of complex/circular central floor-pad activates lift

SLIME . . . Green biological growth which impedes steering and destroys tyres

SUSPENDED ANIMATION UNITS . . . Blue/bed shaped/switch controlled

■ INTERNATIONAL RUGBY

COMMODORE C64

CONTROLS

If you've only one joystick, plug it into port 1. You will only be able to play the one player game. If you have another joystick, plug it into port 2.

During a game, pressing **RUN/STOP** will pause the action. Pressing it again will return to the game.

While in pause mode, press **Q** if you want to quit the game. **F3** and **F5** will let you change playing policies. (See FOR ADVANCED PLAYERS).

Pressing **H** will bring up the help screens.

USING THE MENU

Move the highlight bar up and down using either joystick. Press **FIRE** to choose the option under the highlight bar.

PLAYING THE GAME

Instructions for playing are within the game. Select the HELP SCREENS option from the menu.

During a game, your joystick controls one of the players on your side. This player is highlighted in a different colour so that you can see him easily. The member of your team holding the ball is automatically controlled by your joystick, or, if your team doesn't have possession of the ball, pressing FIRE will change control over to the member of your team nearest to the ball. This means you have control of all of your players, and stay on top of the action.

While you control the active player, all you other team members will be using their artificial intelligence and following the chosen team playing policy.

THE LEAGUE

If you start a league, the computer will want to know how many teams are involved. It assumes there are 6 unless you tell it otherwise. Decide amongst yourselves which team you want to be. If you want to change your team name, go to the OPTIONS selection, then choose TEAM NAMES. Move the highlight bar over the current name of your team and hit FIRE. You can then type the name of your favourite team (followed by RETURN).

When playing in a league, be careful to see that the right people play the right matches by watching the scoreboard the beginning of the game.

FOR ADVANCED PLAYERS:

TEAM PLAYING POLICIES

Your team playing policy governs how the rest of your team play – remember you only control one man at a time! You can change your strategy at any point during the game by pressing **RUN/STOP** (to pause the action) and then pressing **F3** for the team using joystick port 1, or **F5** for the team using joystick port 2. Press the

COMMODORE LOGO key to step through the present policies, and press **RUN/STOP** to select the one that's on the screen.

You can also make your own policies (before starting a game) by selecting the POLICIES option in the OPTIONS menu. You can then select which player you want to move with the joystick. Hold the FIRE button down and drag the player to where you want him in your new policy.

There are 8 players on each team, 3 are the pack and 5 are forwards or line members. The pack always follows the ball (either just behind it in the case of the possessing side or 'on' it for the defending side).

The line members follow the policy (either for attacking or defending).

When defending, a player can either be in a fixed ZONE on the pitch he can 'MARK' his opposite number in the attacking team.

When attacking, the ZONE determines where the players run in relation to the pitch. The ball FOLLOWERS move in relation to the ball and you can set their relative positions. (The line in the centre represents the ball position).

The best way to learn about policies is to experiment with them . . . try a few different ones and see what happens.

■ SAS COMBAT SIMULATOR

COMMODORE C64

CONTROLS

Use a joystick in port 2 to control your combat commando.

ACTION	JOYSTICK
LEFT	Left
RIGHT	Right
UP	Up
DOWN	Down
FIRE	Fire

To lob a grenade, face in the right direction and hold down your fire button until the grenade is thrown.

HINTS 'n' TIPS

Pick up Codemasters logos for bonus features . . .

A JEEP or TANK armours you against the enemy's bullets, but not armour piercing grenades

SMART BOMBS annihilate everything in the immediate area

RAPID FIRE gives you superior firepower

Also, pick up any ammunition that you find – it'll top up your supply of grenades.

DEUTSCH

Du kannst Dein Gefechtskommando mit dem Joystick.

	JOYSTICK
LINKS	Links
RECHTS	Rechts
AUF	Auf
AB	AB
FEUER	Feuer

Wenn Du eine Handgranate werfen willst, musst Du in die gewünschte Richtung zielen und den Feuerknopf solange gedrückt halten, bis die Handgranate geworfen ist.

HINSWIESE UND TIPS

Verwende die CodeMasters Logos als Zusatzfunktionen . . .

Ein Jeep oder ein **Panzer** schützen Dich feindliche Kugeln, aber nicht gegen durchdringende Handgranaten.

Intelligent Bomben vernichten alles im angrenzenden Bereich

Schnellfeuerer gibt Dir überlegene Feuerkraft Also, nimm alle Munition, die Du finden kannst – sie wird Deinen Vorrat an Handgranaten auffüllen.

SPECTRUM

CONTROLS

	KEYS	JOYSTICK
LEFT	O	Left
RIGHT	P	Right
UP	Q	Up
DOWN	A	Down
FIRE	SPACE	Fire

■ 4 SOCCER SIMULATORS

SPECTRUM

USING THE MENU

Press the **SPACEBAR** to move the arrows.

Press the key **ENTER** or **RETURN** to choose an option.

From the menu you can change player/team names and select the length of the game.

The SPECTRUM version of the game is compatible with KEMPSTON, CURSOR, SINCLAIR PORT 1 and SINCLAIR PORT 2 interfaces.

DEUTSCH

WIE DAS MENU ZU GEBREUCHEN IST

Drücken Sie den Leertaste, um die Pfeile zu bewegen.

Drücken Sie den Knopf **ENTER** oder **RETURN**, um eine Option zu wählen.

Vom Menu können Sie die Namen des Spiels oder der Mannschaft ändern und die Länge des Spiels wählen.

Die SPECTRUM Version des Spiels ist kompatibel mit KEMPSTON, CURSOR, SINCLAIR PORT 1 und SINCLAIR PORT 2 Interfaces.

ESPAÑOL

UTILIZACIÓN DE LA LISTA DE ALTERNATIVAS O MENU

Pulsar **ESPACIADOR** para mover las flechas.

Pulsar la tecla **ENTER** o **RETURN** para escoger una opción.

Puedes cambiar los nombres del jugador/equipo así como seleccionar la duración del partido desde el menú.

La versión SPECTRUM del juego en cuestión es compatible con la versión KEMPSON, CURSOR y las zonas interfaciales SINCLAIR PUERTA 1 y SINCLAIR. PUERTA 2.

ITALIANO

COME USARE IL MENU

Premete **SPAZIATORE** per muovere le frecce.

Premete i tasti **ENTER** o **RETURN** per scegliere una delle opzioni a vostra disposizione.

Per mezzo dell'indice potete modificare il nome dei giocatori o delle squadre, e decidere la durata dellapartita.

La versione SPECTRUM del gioco è compatibile con le interface KEMPSTON, CURSOR, SINCLAIR PORT 1 e SINCLAIR PORT 2.

■ 3D STARFIGHTER

SPECTRUM

CONTROLS

Player 1

Z

X

R

D

T

SPACE

Q

P

Left

Right

Up

Down

Fire

=

=

=

Player 2

B

N

K

M

L

Shield (use sparingly)

Quit

Pause

■ STAR RUNNER

CONTROLS

keyboard
S – Turn Left
X – Turn Right
H – Stop
. – Jump

You will find that some surfaces have a high resistance and should be avoided if possible.
At all costs avoid the **fire pits** and the **teleport pads** but try to pick up the **clocks** as they will give you extra time.

■ STREET GANG FOOTBALL

SPECTRUM CONTROLS

This game is compatible with KEMPSTON, CURSOR and PORT 1 and 2 interfaces/adapters.
Use SPACE to move through the options on the menu and ENTER to select an option.

Select a one or two player game to play.

Use the OPTIONS menu to tailor your game to suit your skill level.

The AUTOKICK option decides whether the players keep possession of the ball while dribbling or kick it away.
Use CHOOSE CONTROLS to choose keys or joysticks to control the game.

	Player 1	Player 2
UP	A	K
DOWN	Z	SYM SHIFT
LEFT	W	O
RIGHT	E	P
KICK	C	M

THE FIGHT SCENE

When the teams have a very bad argument they will start fighting. Press LEFT and RIGHT fast and alternately to hit the other gang's members. The fight is settled when one of the gangs runs out of energy.

HINTS

In a two player game, turning autokick ON often makes the game more fun.

In a one player game, the higher the difficulty level is the more you'll have to kick and pass to play well.

ESPAÑOL CONTROLES

Este juego es compatible con KEMPSTON, CURSOR y los adaptadores entrecaras Port 1 y Port 2. Usar **ESPACIO** para ir de una opción a otra en el menú y **ENTRADA** para seleccionar la opción.

Para jugar, seleccionar un juego de uno ó dos jugadores.

Usar las opciones en el menú para preparar un juego que se ajuste al nivel de vuestra destreza.

La opción AUTOKICK decide si los jugadores mantienen la posesión del balón al mismo tiempo que avanza o se pierde.

Usar CHOOSE CONTROLS (CONTROLES ESCOGIDOS) para escoger las teclas o palancas para controlar el juego.

LA ESCENA DE LA LUCHA

Cuando los equipos tengan una disputa muy fuerte comenzarán a luchar. Pulsa IZQUIERDA y DERECHA rápidamente y alrnativamente para golpear a los miembros de la otra cuadrilla. La lucha se acaba cuando la energía de una de las cuadrillas se agota.

SUGESTIONES

En los juegos de dos jugadores el encender el autokick (ON) a menudo hace que el partido sea más divertido.

En el juego de un jugador, con el aumento de nivel de dificultad, aumenta el nivel de dificultad en el juego

■ SUPER G-MAN

COMMODORE C64

To complete each level you must move all the way around the moon to enter the transportation hut which will take you to the next moon.

HAZARDS

Do not get hit by the flying aliens.

Do not puncture your space-suit on sharp ledges.

Do not fall down bottomless pits.

Do not fly past the transportation hut or you will have to fly right around the moon again!

CONTROLS

Use the Keyboard or a Joystick in either port.

	Key	Joystick
Thrust	N	Down
Slow Down	C=	Left
Speed Up	SHIFT	Right
Fire	SPACE	Fire

ITALIANO

Hazzards – Istruzioni

Non farti colpire dagli alieni volanti.

Non bucare la tua tuta spaziale avvicinandoti troppo ai bordi taglienti.

Non cadere nei buchi senza fondo.

Non volare vicino alla navicella di trasporto o dovrai volare di nuovo attorno alla luna!

Controlli

Tastiera o joystick in uno dei due porti.

	Tastiera	Joystick
Tirare	N	Giù
Rallentare	C=	Sinistra
Accelerare	SHIFT	Destra
Fuoco	SPACE	Fuoco

DEUTSCH

Gefahren

Lassen Sie sich nicht von den fliegenden Aliens treffen.

Verhindern Sie, daß Ihr Raumanzug von den scharfkantigen Riffen beschädigt wird.

Achten Sie darauf, nicht in die bodenlosen Schächte zu fallen.

Wenn Sie die Transportbaracke verpassen, müssen Sie noch einmal um den ganzen Mond herumfliegen!

Steuerung

Sie können mit Tastatur oder Joystick spielen.

	Tastatur	Joystick
vorstoßen	N	herunter
langsamer werden	C=	links
schneller werden	SHIFT	rechts
feuern	Leertaste	Feuerknopf

■ SUPER HERO

COMMODORE C64

PLAYING THE GAME . . .

The first thing you should do is to explore the complex and find the four magical gifts that Venus has hidden for you – these will endow you with supernatural powers . . . look for the POWER BOOTS which enable you to jump . . . the RETURNING WARHAMMER, for slaying the myriad monsters and ghouls in the corridors . . . a TRANS-DIMENSIONAL BAG which nullifies the mass and size of an object, allowing you to carry it easily . . . and a MYSTICAL HELMET which destines you to be showered with gifts from the watching gods.

THE TREASURES FROM THE GODS

Once you have the Mystical Helmet, gifts from the gods will occasionally be bestowed upon you while you are in the corridors of the complex. Gifts could be:

TELEPORT KEYS for using the teleports . . . MERCURY'S WINGED SHOES for running more swiftly (only temporarily) . . . a PARALYSER to eliminate monsters in the corridors . . . GOLD to buy things from the traders . . . and ESP ACTIVATORS which, when taken to the ESP Orbs (in certain rooms), will guide you towards the next GUARDIAN'S SPIRIT (GREEN means right direction, RED means wrong direction).

ALSO STARRING IN THIS GAME . . .

TRADERS – Bodyiless creatures with winged ears – you can buy things from them with your gold (extra lives, paralyzers, teleport keys, information) or you can gamble with them! Run headlong into a trader to activate him.

ENERGY SPHERES – Fuzzy balls that are found in some of the rooms – they home in and kill you, unless you can jump on top of them.

GUARDIANS – In the corridors your way will sometimes be blocked by one of the 5 EVIL GUARDIANS. The GUARDIANS can only be vanquished by capturing their spirits, which are hidden in rooms in the complex.

Every time you capture a Guardian's Spirit you will be thrown into the Dead Zone – if you survive you are awarded a bonus life.

To complete the game you must eliminate all five Guardians then enter the room behind the final Guardian. When you pause the game the PLAYER STATUS screen is displayed. This will tell you many things, including which of Venus' magical items you have found – you possess the ones that light up in yellow.

DEUTSCH

WIE DAS SPIEL ZU SPIELEN IST

Zuerst sollten Sie das Labyrinth explorieren und die vier magischen Geschenke finden, die Venus für Sie versteckt hat – diese werden Sie mit überirdischen Kräften versehen. Halten Sie Ausschau nach den MACHT-STIEFELN (POWER BOOTS), die Sie befähigen zu springen, dem ZURÜCKEHRENDEN KRIEGSHAMMER (RETURNING WARHAMMER), um die unzähligen Ungeheuer und leichenverzehrenden Dämonen in den Korridors zu vernichten, dem TRANS-DIMENSIONALEN BEUTEL (TRANS-DIMENSIONAL BAG), der die Masse und Grösse eines Objekts zu nichts macht, Ihnen jedoch erlaubt, ihn leicht zu tragen und dem MYSTERIÖSEN HELM (MYSTICAL HELMET), der Sie erwählt, mit Geschenken von den zuschauenden Göttern überschüttet zu werden.

DIE SCHÄTZE VON DEN GÖTTERN

Wenn Sie erst einmal den Mysteriösen Helm haben, dann werden Ihnen gelegentlich Geschenke von den Göttern zufallen, während Sie in den Korridors des Labyrinth sind. Geschenke könnten sein: TELEPORT SCHLÜSSEL um die Teleports zu benutzen, SCHUHE MIT MERKUR-FLÜGEN, mit denen Sie geschwinder laufen können (nur vorübergehend), ein PARALYSATOR, um Ungeheuer in den Gängen zu zerschmettern, GOLD mit dem Sie Güter von den Händlern kaufen können und ESP AKTIVATOREN die, wenn man sie zu den ESP HIMMELSKÖRPERN nimmt (in gewissen Zimmern), Sie zu dem nächsten BESCHÜTZER-GEIST führen werden. GRÜN bedeutet richtige Richtung, ROT bedeutet falsche Richtung).

IN DIESEM SPIEL WIRKEN AUCH MIT . . .

HÄNDLER – körperlose Kreaturen mit Flügelohren – Sie können Dinge von ihnen mit Therm Gold kaufen (Extra-Leben, Paralytoren, Teleport Schlüssel, Informationen), oder Sie können mit ihnen um Geld spielen. Rennen Sie schnurstracks in den Händler, um ihn zu aktivieren.

ENERGIE SPHÄREN – Flaumige Bälle, die in einigen Zimmern zu finden sind – sie dringen ein und töten Sie, wenn Sie nicht auf sie springen können.

BESCHÜTZER – in den Korridors wird Ihr Weg manchmal durch einen der 5 SCHLECHTEN BESCHÜTZER blockiert

sein. Die WÄCHTER können nur überwunden werden, wenn ihr Geist eingefangen wird, der jeweils in den Zimmern des Labyrinth versteckt ist.

Jedesmal, wenn Sie den Geist eines Beschützers einfange, werden Sie in eine TOTE ZONE (DEAD ZONE) geworfen – wenn Sie überleben, bekommen Sie ein Extra-Leben.

Um das Spiel zu beenden, müssen Sie alle 5 BESCHÜTZER eliminieren und dann müssen Sie das Zimmer hinter dem letzten Beschützer betreten. Wenn Sie das Spiel anhalten, kann man den STATUS DES SPIELERS (PLAYER STATUS) auf dem Bildschirm sehen. Dies wird Ihnen viele Dinge verraten, einschliesslich welche der magischen Gegenstände von Venus Sie gefunden haben – Sie besitzen die, die in gelb aufleuchten.

ITALIANO

COME SI GIOCA . . .

La prima cosa da fare è esplorare il tracciato e trovare i quattro magici doni che Venere vi ha nascosto per voi – grazie ad essi sarete dotati di poteri soprannaturali . . . cercate i POWER BOOTS (gli stivali a reazione) che vi consentiranno di saltare . . . il RETURNING WARHAMMER (la mazza di guerra a rientro automatico), per distruggere le miriadi di mostri e di demoni che popolano il percorso . . . la TRANSDIMENSIONAL BAG (la borsa transdimensionale) che riduce la massa e le dimensioni degli oggetti, consentendovi di trasportarli senza fatica . . . e il MYSTICAL HELMET (l'elmo mistico) grazie al quale sarete destinati ad essere ricoperti di doni dei che vi sovrastano.

I TESORI ELARGITI DAGL DEI

Una volta entrati in possesso del MYSTICAL HELMET (l'elmo mistico), di tanto in tanto, mentre vi trovate all'interno del tracciato, gli dei vi elargiranno i loro doni. Questi possono consistere in:

TELEPORT KEYS (le chiavi del teletrasporto), grazie alle quali vi sarà possibile utilizzare i teletrasporti . . . MERCURY'S WINGED SHOES (i calzari alati di Mercurio), per correre più veloci (ma solo per un periodo limitato di tempo) . . . PARALYSER (il raggio paralizzante), col quale eliminare i mostri nei corridoi . . . GOLD (oro), per comperare oggetti dai mercanti . . . e ESP ACTIVATORS (attivatori dei poteri extrasensoriali), che, se accostati alle ESP ORBS (sfere dei poteri extrasensoriali) – che si trovano in alcune delle stanze – vi guideranno al prossimo GUARDIAN'S SPIRIT (lo spirito del guardiano successivo) – VERDE indica direzione giusta, ROSSO indica direzione errata.

IN QUESTO GIOCO POTRETE INOLTRE AMMIRARE . . .

TRADERS (i mercanti) – creature prive di corpo con orecchie alate – da loro potrete acquistare vari oggetti (vite ausiliare, raggi paralizzanti, chiavi per il teletrasporto, informazioni) servendovi dell'oro in vostro possesso, oppure potrete giocare d'azzardo con loro! Puntate dritto su di un mercante per attivarlo.

ENERGY SPHERES (le sfere di energia) – sfere lanugginose che si trovano in alcune delle stanze – vi bersaglieranno e vi uccideranno se non riuscite a saltarci sopra.

GUARDIANS (i guardiani) – nei corridoi il vostro percorso potrà a volte essere bloccato da uno dei cinque EVIL GUARDIANS (guardiani malvagi). I GUARDIANS (guardiani) possono essere eliminati solo catturando i loro spiriti, che si trovano all'interno del tracciato nascosti in alcune delle stanze.

Ogni volta che catturerete lo spirito di un guardiano verete proiettati nella DEADZONE (zona morta) – se sopravviverete vi verrà concesso un bonus di una vita.

Per portare a termine il gioco dovrete eliminare tutti e cinque i guardiani e quindi penetrare nella stanza che si trova alle spalle dell'

ultimo di essi.

Se fate una pausa nel gioco, sullo schermo apparirà il PLAYER STATUS (la situazione del giocatore). Questa vi fornirà una vasta gamma di informazioni, incluso quali dei doni magici di Venere avete già trovato – siete in possesso di quelli che si illuminano in giallo.

■ SUPER ROBIN HOOD

COMMODORE C64

CONTROLS:

JOYSTICK OR KEYS

Press O to change the options and redefine the keys.

JOYSTICK

Left

Right

Up

Down

Fire

ACTION

runs left

runs right

jumps or climbs up ladders

ducks or climbs down ladders

shoots an arrow

KEY

Z

X

]

/

SPACE

You will need skill and quick reflexes to survive in the dangerous castle complex. Watch out for the guards who shoot bolts at you with their crossbows, you can duck or jump to avoid them, or even run away. If you get hit you will lose vital HEALTH points. These start at 99 and if they fall below 00 you are a dead man! There are tablets lying around which will increase your HEALTH points if you can get them.

You must collect the hearts around the castle and then go to the East Tower to save Maid Marion. However, to make progress through the castle you have to get the keys needed to operate the mechanical mediaeval lifts which elevate you to different sections of the castle.

SPECTRUM

CONTROLS:

JOYSTICK OR KEYS

Press **O** to change the options and redefine the keys.

JOYSTICK

Left

ACTION

runs left

KEY

A

Right

runs right

X

Up

jumps or climbs up ladders

K

Down

ducks or climbs down ladders

N

Fire

shoots an arrow

L

You will need skill and quick reflexes to survive in the dangerous castle complex. Watch out for the guards. You must collect the hearts around the castle and then go to the East Tower to save Maid Marion. However, to make progress through the castle you have to get the keys needed to operate the mechanical mediaeval lifts which elevate you to different sections of the castle.

■ SUPER STUNTMAN

COMMODORE C64

As **SUPER STUNTMAN** you must fight your way through fires, explosions, cannonballs and more to complete each scene. All the while the bad guys try to barge you into the blazing fires.

Each scene presents a different challenge.

Scene 1

The deadly **car chase** through the boulder strewn desert

Scene 2

Ultra fast **power boat racing**

Scene 3

Weave your way thru the trees in a forest at **breakneck speed**

Scene 4

Use **turbo boost** to jump the **Grand Canyon . . .** or face a grizzly death on the rocks below

Scene 5

Battle it out with the **violent street gangs** at midnight on the streets of New York

Scene 6

Steer your **power boat** through the **rapids** in the rough **white water** chase

Scene 7

The GRAND FINALE . . .

CONTROLS

Left

Keys

<

Joystick

LEFT

Right

>

RIGHT

Accelerate

D

UP

Brake

C

DOWN

Fire

S

FIRE

Press **Q** to quit a game

Press **RUN/STOP** to pause a game, then **FIRE** or **S** to restart.

HINTS

If you hit the red fires, or if a cannonball hits you, you will crash. On each scene you can crash twice – and get a bonus for showing amazing action. If you crash a third time, the game will be over.

Hitting the rock doesn't harm you.

When you blow up other cars and boats you'll get extra points for showing more action.

HINWEISE

Wenn Sie die Feuer treffen, oder wenn Sie von einer Kanonenkugel getroffen werden, bauen Sie einen Crash. Dies darf Ihnen jedoch nur zweimal in jedes mal einen Bonus, wenn Sie wirklich aufregend Aktion darbieten. Sollten Ihnen aber auch der dritte Versuch mißblingen, werden Sie leider nicht mehr in Lage sein, es noch einmal zu versuchen.

Wenn Sie die Felsen berühren passiert Ihnen nichts; und wenn andere Autos oder Boote rammen, bringt Ihnen das mehr Punkte, Sie noch mehr Aktion zeigen.

ITALIANO

SUGGERIMENTI

Se colpite una dei fuochi rossi, o se una delle palle di canone colpisce voi, vi schianterete. Per ogni tracciato vi sono consentiti due incidenti – ed inoltre vi viene concesso un bonus per ogni impresa particolarmente mozzafiato. Se vi schiantate una terza volta, la partita termina automaticamente. Colpire le rocce non comporta alcuna conseguenza. Ogni volta che fate saltare in aria altre macchine o imbarcazioni, vi vengono assegnati punti extra per la spettacolarità dimostrata.

SPECTRUM CONTROLS

Left	O
Right	P
Accelerate	Q
Brake	A
Fire	M
Quit	1 or EDIT
Pause	2

Scene 1) Deadly CAR CHASE through the boulder strewn desert.

Scene 2) Ultra-fast POWER BOAT race.

Scene 3) Weave your way through the trees of a forest a break-neck speed.

Scene 4) Use turbo-boost to jump the GRAND CANYON . . . or face a grizzly death on the rocks below.

Scene 5) Battle it out with the violent street gangs at midnight on the streets of New York.

Scene 6) Steer your boat through the rapids in the rough white water chase.

Scene 7) The GRAND FINALE

THUNDERBOLT

COMMODORE C64

Use a Joystick in Port 2 to control Thunderbolt and in emergencies press SPACE to activate an energy flash.

Treat all encountered craft as hostile. Avoid buildings and defence barriers.

If the time bearing starts to fluctuate you must land immediately.

Slowly, the effect of the bomb will subside and in many stages you will be warped back to your own time.

DEUTSCH

Benutze einen Joystick in Port 2 um Thunderbolt zu steuern, und im Notfall druecke die Space-Taste um ein Enernie-Flash zu.

Du bist am Steuer des schnellsten und leistungsfahigsten tödlichen Jagdflugzeuges deiner Zeit: Thunderbolt. Unglücklicherweise wirst du nicht mit Gegnern und Raumschiffen deiner Eopche kämpfen müssen, sondern mit

Raumschiffen von der Vergangenheit und mörderischen Fahrzeugen der Zukunft.

Behandle alle entgegen kommen den Raumfahrzeuge als feindlich. Vermeide Bauten und Verteidigungssperren.

Wenn die restliche Zeit Knapp wird mußst du sofort auf einer Landebahn landen.

TREASURE ISLAND DIZZY

COMMODORE C64 CONTROLS

KEYS
Z
X
SHIFT
RETURN

ACTION
LEFT
RIGHT
JUMP
PICK UP/DROP/USE

JOYSTICK
PORT 1
LEFT
RIGHT
UP
FIRE

Press **Q** to quit during a game

Press **P** to pause (any key to restart)

Press **M** to switch between sound effects/music

HINTS

– Be careful in the water – everyone knows that eggs are air breathers!

– Don't wind up fried . . . be careful of fire!

– The wildlife is dangerous, Dizzy looks good enough to eat . . .

– The old chest makes a good step in the right place . . .

There are two ways to complete the game . . .

Solution 1 – Tricky – Find a way off the island and back to the Yolkfolk

Solution 2 – Very Tricky – There are THIRTY pieces of gold hidden on the island; find these before making good your escape . . . some of them are VERY well hidden!

GOOD LUCK

DEUTSCH KONTROLLEN

TASTEN
Z
X
SHIFT
RETURN

AKTION
LINKS
RECHTS
SPRINGEN
AUFHEBEN
FALLEN
LASSEN,
GEBRAUCHEN

SCHALTHEBEL
LINKS
RECHTS
RAUF
FEUERN

Drücken Sie **Q**, um während des Spiels auszusteigen.

HINWEISE

- Seien Sie vorsichtig im Wasser. Jeder weiss, dass Eier Luftatmer sind.
- Ziehen Sie nicht gebraten auf . . . Vorsicht Feuer.
- Das Wildleben ist gefährlich. Dizzy sieht gut genug aus, um gegessen zu werden.
- Die alte Truhe dient als gute Stufe am richtigen Platz.

Es gibt zwei Wege, das Spiel zu beenden.

Lösung 1 – Schwierig. Finde einen Weg weg von der Insel und zurück zum YOLKvolk.

Lösung 2 – sehr schwierig, da sind 30 Goldmünzen auf der Insel versteckt: finden Sie diese, bevor Sie fliehen können – einige von ihnen sind sehr gut versteckt.

SPECTRUM CONTROLS

This game is compatible with SINCLAIR PORT 1 and KEMPSTON joysticks and the keyboard.

KEYS
Z
X
SPACE
ENTER

ACTION
LEFT
RIGHT
JUMP
PICK UP/DROP/USE

JOYTICK
LEFT
RIGHT
UP
FIRE

Press **Q** to quit during a game

HINTS

- Be careful in the water – everyone knows that eggs are air breathers!
- Don't wind up fried . . . be careful of fire!
- The wildlife is dangerous, Dizzy looks good enough to eat . . .
- The old chest makes a good step in the right place . . .

There are two ways to complete the game . . .

Solution 1 – Tricky – Find a way off the island and back to the Yolkfolk

Solution 2 – Very Tricky – There are THIRTY pieces of gold hidden on the island; find these before making good your escape . . . some of them are VERY well hidden!

GOOD LUCK

FRANCAIS CONTROLES

Ce jeu est compatible avec SINCLAIR PORT 1 et manettes KEMPSTON et le clavier.

TOUCHES
Z
X
ESPACEMENT
ENTREZ

ACTION
GAUCHE
DROITE
SAUTEZ
**RAMASSEZ/LAISSEZ TOMBER/
UTILISEZ**

MANETTE
GAUCHE
DROITE
HAUT
FEU

Appuyez sur **Q** pour abandonner la partie.

CONSEILS

- Attention dans l'eau. Tout le monde sait que les oeufs respirent de l'air.
- Ne vous faites pas frire . . . Attention au feu
- La nature sauvage est dangereuse. Dizzy semble assez bonne à manger.
- Le vieux coffre représente une bonne marche au bon endroit . . .

Il y a deux façons de compléter le jeu . . .

Solution 1 – Astucieux – Trouvez un chemin pour vous éloigner de l'île puis de retour au Yolkfolk

Solution 2 – Très astucieux – Il y a trente dollars espagnols cachés sur l'île; trouvez-les avant de mener à bien

ESPAÑOL CONTROLES-MANDOS

Este juego es compatible con las palancas de mando y el teclado de SINCLAIR PORT 1 y KEMPSTON.

TECLAS

Z
X
ESPACIO
ENTER

ACCION
IZQUIERDA
DERECHA
SALTAR

COGER/DEJAR/CAER/USAR

PALANCA
IZQUIERDA
DERECHA
ARRIBA
FUEGO

Pulsar **Q** para abandonar el juego cuando se está jugando.

SUGESTIONES

- Tener cuidado en el agua . . . todo el mundo sabe que los heuvos respiran aire!
- No acabes frito . . . ten cuidado con el fuego.
- La vida salvaje es peligrosa. 'Dizzy' parece bastante bueno para comer!
- El viejo arcón es un buen escalón en el lugar preciso.

Hay dos caminos para completar el juego . . .

Solución 1 - Difícil. - Encuentra un camino para dejar la isla y vuelve a los Yolkfolk (la genteyema)

Solución 2 - Muy difícil. - Hay treinta doblones escondidos en la isla: encuéntralos antes de conseguir escapar . . . algunos están MUY bien escondidos!

Buena suerte!

■ TWIN TURBO V8

SPECTRUM CONTROLS

The aim of the game is to reach the end of all five tracks intact, within a time limit, and beat as many other drivers as you can to the champagne ceremony at the end . . .

You can use either a joystick (Kempston, Sinclair 1 or 2) or the keyboard to control your TwinTurbo V8.

KEYS

Q
A
O
P
SPACE

ACTION

Accelerate
Brake
Steer Left
Steer Right
Change Gear

JOYSTICK

UP
DOWN
LEFT
RIGHT
FIRE

If you need to pause the game, press, **H**. Press it again to restart.
Press **ENTER** to quit a game.

■ VAMPIRE

SPECTRUM

The Plot

In order to destroy Count Dracula, Brok the Brave must descend into the suffocating atmosphere of terror which envelops his castle.

The castle has two parts: the underground, full of dangers and traps and the surface, where nothing is easy. Brok must get 3 keys to open doors, a list of key objects which enable him to progress through the labyrinth, and the three symbols which will finish off the beast Dracula - stake, hammer and cross. To successfully complete the mission Brok must follow the advice of the prophetic poem found in the book of wisdom:

"To destroy the hellish beast whose black teeth absorb all blood. You must descend to where no light will reach. And find the keys which open all doors, Open the shuttered windows and when the rays of sunlight flood the rooms find those magic objects which will destroy the vampire of darkness: Two crossed sticks, the symbol of the power of white magic over black; Thor's weapon, symbol of the power which metes out just vengeance; A pin-sharp stake, symbol of the end of immortality for a vampire."

CodeMasters, PO Box 6, Southam, Warwickshire CV33 0SH