

GAME OVER

AMSTRAD

LADEN

CPC 464

Lege die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe |TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN" und drücke die ENTER Taste. (Das | Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

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

DISKETTE

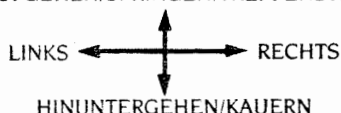
Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe |DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN" DISC und drücke ENTER. Das Spiel lädt sich nun automatisch.

STEUERUNG

Das Spiel wird mit dem Joystick oder mit der ganz redefinierbaren Tastatur gesteuert.

JOYSTICK

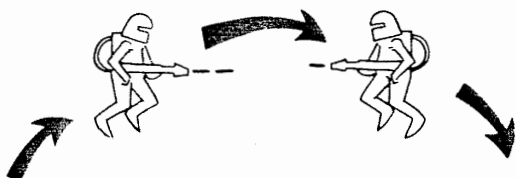
HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPPENSTEIGEN



TASTATUR

- P — RECHTS
- O — LINKS
- Q — HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPPENSTEIGEN
- A — HINUNTERGEHEN/KAUERN
- LEERTASTE — SCHIESSEN
- COPY — BOMBENWERFEN

Die Hauptperson (ARKOS) kann nach rechts und links gehen, sich biegen, Treppen hinauf- und hinuntersteigen und springen. Mitten in einem Sprung kann er sich drehen, die Sprungrichtung bleibt jedoch dieselbe. Deine Steuerung für ARKOS ist in beiden Teilen gleich, aber die Aktion ist nicht dieselbe!



COMMODORE

LADEN

KASSETTE

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren, ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Tasten gleichzeitig drücken. Die Bildschirnmachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY-Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-Knopf drücken.

DISKETTE

Wähle Modus 64. Stecke den Joystick in den Port 2 Deines C64/128. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD"*.8.1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

GAME OVER COMMODORE LOADING

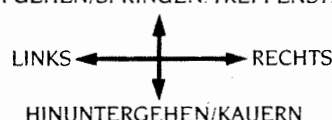
Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, facendo attenzione che il nastro si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo.

STEUERUNG

Das Spiel wird mit dem Joystick in Port 1 gesteuert.

JOYSTICK

HINAUFGEHEN/SPRINGEN/TREPPENSTEIGEN



HINUNTERGEHEN/KAUERN

Kurzer Druck auf den FIRE-Knopf schießt den Laser ab. FIRE-Knopf länger drücken und danach loslassen zum Feuern einer Granate oder andern Waffe. Die Hauptperson (ARKOS) kann nach rechts und links gehen, sich biegen, Treppen hinauf- und hinuntersteigen und springen. Mitten in einem Sprung kann er sich drehen, die Sprungrichtung bleibt jedoch dieselbe. Deine Steuerung für ARKOS ist in beiden Teilen gleich, aber die Aktion ist nicht dieselbe!



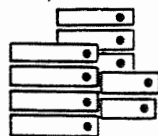
AUS DAS SPIEL

DIE HANDLUNG

Weit weg in einer andern Milchstraße, zu einer andern Zeit, war einmal eine allmächtige Frau — die Regentin, GREMLA. Ihre Allmacht war teilweise durch die ergebene Loyalität ihres treuen Leutnants ARKOS zustande gekommen — zusammen waren sie unbesiegbar. Aber Gremla war falsch — als sich ihre Macht vergrößerte, vergrößerten sich auch ihre Habgier und Grausamkeit. Schließlich wurde es ARKOS zuviel — er entschloß sich, diesem Größenwahnsinn ein Ende zu bereiten und all sein Können und seine Schlaueit dazu einzusetzen, ihr Reich zu zerstören und ihre Dynastie zu unterdrücken... AUS DAS SPIEL.

ERSTE WELT — DER PLANET HYPHIS

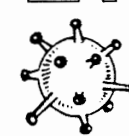
Dies ist eine lineare Welt mit zwanzig Szenen; Du mußt Dich zum Ende durchkämpfen, wo ein Schiff Dich zum nächsten Planeten transportiert. In dieser Welt ist ARKOS mit Granaten bewaffnet (unbegrenzte Schußzahl) und findet auf seiner Reise rote und weiße Fässer — dreimal darauf schießen gibt spezielle Kräfte.



GRANATEN: Gibt drei Granaten mehr.



POW UP: Gibt dem Darsteller mehr Schußkraft und den Granaten einen größeren Aktionsradius.



ENERGIEFELD: Kreiert ein Energiefeld um den Darsteller, wodurch er gegen Schüsse und Kollisionen immun wird.



MINE: Berührung tötet den Darsteller.



ENERGIEHERZ: Wenn der Darsteller es erwischt, bevor es oben auf dem Bildschirm verschwindet, wird sein Energiepotential zum Maximum aufgeladen. Du wirst den folgenden Feinden begegnen — studiere ihre Schwächen und Stärken gut!

WÄCHTER ROBOTER: Gibts nur um Gefangnis. Wenn Du ihm nahe kommst, schießt er und dreht sich, und geht dorthin zurück, wo er herkam. Er kann mit einem Schuß zerstört werden, aber ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten. Wenn Arkos angeschossen wird, verliert er eine Energieeinheit.

PRIMO MONDO — IL PIANETA HYPHIS

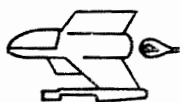
Questo è un mondo lineare di 20 schermi, lo scopo è di combattere fino alla fine dove una nave vi trasporta al prossimo pianeta. In questo mondo ARKOS è armato di granate (i colpi sono illimitati) e durante il viaggio scopre dei barili rossi e bianchi — sparandovi contro tre volte, si possono ottenere



GRÜNES MONSTER: Hält sich auf der Metallplattform und in der Steinbrücke auf. Ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten.



LASERSCHÜTZEN: Sie schießen sehr gut gezielt auf Dich. Mit 4 oder 5 Schüssen in den Kopf können sie zerstört werden.



SCHIFFE: Sie können auf jeder Höhe auf dem Bildschirm erscheinen. Ein Zusammenstoß kostet drei Energieeinheiten.



RIESE ORKO: In Szene 11 sitzt Du in der Falle und kannst Dich weder nach rechts noch nach links bewegen. Der Riese Orko erscheint und jedesmal, wenn er Dich berührt, verlierst Du eine Energieeinheit. Es braucht 40 Schüsse, um ihn zu zerstören; Granaten sind auch hilfreich (eine Granate entspricht 4 Schüssen). Wenn Orko zerstört ist, kannst Du weitergehen. Danach gehst Du jedesmal, wenn Du ein Leben verlierst, zur Szene 11 zurück anstatt zur Szene 1.



RIESENROBOTER: In Szene 19 sind alle Ausgänge rechts und links geschlossen. Nach einer Weile erscheinen drei Riesenroboter. Sie kommen schießend auf Dich zu. Du mußt sie eliminieren, bevor Du weitergehen kannst. Pro Roboter benötigst Du 20 Schüsse oder die entsprechenden Granaten.

ZWEITE WELT – DER PLANET SKUNN

Eine schwierigere Aufgabe, diese Welt ist anders angelegt, sowohl vertikal wie horizontal.

SO WIRD GESPIELT

In dieser Welt hast Du anstelle von Granaten einen Riesenlaser, der alles zerstört, was ihm in den Weg kommt. Diesen kannst Du nur 25 mal gebrauchen.



SHOOT

Um in dieser Welt Energie zu erhalten, mußt Du die Szene mit dem Energiekennzeichen erreichen. Wenn Du es berührst, ist ARKOS' Kraft auf dem Maximum. Wenn Du das SCHUß-Kennzeichen ergreifst, erhältst Du zusätzlich 5 Laserschüsse.

DIESE WELT HAT ZWEI STUFEN

WALD: Hier gibt es Seen, in denen Du ertrinkst, wenn Du hineinfällst. **PALAST:** Um von einem Stockwerk ins andere zu gelangen, benutzt man den Lift. Wenn Du im Lift bist und er sich in Bewegung gesetzt hat, mußt Du stillstehen und darfst auch nicht springen, bis das nächste Stockwerk erreicht ist. Auf dem Palastboden liegen Minen herum, die explodieren, wenn sie berührt werden.

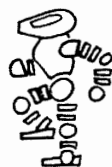


FEINDE

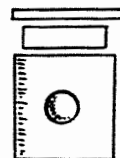
KAIKAS: Gibt es im Wald. Sie gehen nur nach links. Wenn sie einen See oder Abgrund erreichen, machen sie einen großen Sprung. Sie können mit einem Schuß zerstört werden, aber kosten zwei Energieeinheiten bei einem Zusammenstoß.



LEISERS-FREISERS: Befinden sich in bestimmten Teilen des Palastes. Sie plazieren sich auf der gleichen Höhe wie ARKOS, aber verfolgen Dich nicht nach links und rechts. Sie schießen mit Feuerbällen und um sie zu töten, mußt Du sie zweimal treffen.



ROBOTER: Befinden sich in bestimmten Teilen des Palastes. Um sie zu zerstören, mußt Du sie dreimal treffen.



LASERSCHÜTZE: 4 oder 5 Treffer genügen, um ihn zu zerstören.



RIESENWÄCHTER: Erscheint am Ende des Spiels. Nach 30 Schüssen verschwinden seine Flügel. Weitere 15 Schüsse bringen den Körper zum Verschwinden. Um den Kopf loszuwerden, braucht es 30 Schüsse.

STATUS UND PUNKTEGEWINN

Auf dem Bildschirm erscheinen die Anzahl Leben, erhaltene Punkte, die momentan benutzte Waffe und die Energiemenge. Jedesmal, wenn Du getroffen wirst, sinkt Deine Energiemenge; bei Null verlierst Du ein Leben. Punkte erhältst Du für das Eliminieren von fremden Lebewesen auf den verschiedenen Planeten (die Anzahl hängt von deren Stärke ab).

SPIELTIPS

- ★ Schau' Dich nach den beweglichen Plattformen um, um über die Abgründe zu gelangen – ein Fall kostet ein Leben.
- ★ Die Fässer enthalten Dinge, die Dir helfen oder schaden können. Schieß' mehrmals darauf, um den Inhalt herauszufinden, es könnte Dir das Leben retten.
- ★ Schieß' mehrmals auf die Statue im oberen Stockwerk des Planetengefängnisses, um ein Energiefeld zu erhalten.
- ★ Setz' alles daran, die blaue Kraft zu erhalten, damit Du in den See springen kannst!
- ★ Der Wächter in der Schlußphase muß stückweise zerstört werden – dazu brauchst Du Dauerfeuer, aber verhindere jeglichen Kontakt mit ihm.

AUS DAS SPIEL

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

GAME OVER

Dieses Programm wird in zwei separaten Teilen geladen. Du kannst den zweiten Teil nur spielen, wenn Du zuvor im ersten Teil die Codenummer herausgefunden hast.



SHIPS: appaiono ad ogni altezza dello schermo. Quando vi sbattete contro perdete 3 unità d'energia.



GIANT ORKO: quando raggiungete lo schermo N. 11 sarete imprigionati e non

sul pavimento del palazzo ci sono mine che esplodono se le toccate.

NEMICI

KAIKAS Si trova nella fase della foresta. Cammina solo a sinistra. Quando si raggiunge un lago o una rupe fa un gran salto. Si distrugge con un colpo ma



Amstrad, Cassette

Appuyez sur CTRL et SMALL
ENTER puis appuyez sur PLAY de
votre lecteur de cassettes.

Atari, St Disque

Insérez le disque dans le lecteur de
disque, puis allumez l'ordinateur.

DIE KERKER

In den Kerkern befinden sich Gegenstände, die Sie sammeln
oder vermeiden sollten:

ZAUBERTRÄNKE : Gewisse Zaubersprüche können erschossen
werden, obgleich ihre Wirkung nicht so stark ist als wenn sie
sammeln und benutzen würden.

SPEZIALZAUBERTRÄNKE : Diese verhalten sich wie normale
Zaubersprüche, wenn sie erschossen werden, verleihen jedoch
dem Spieler besondere Fähigkeiten, wenn er sie sammelt.
Diese sind:

- 🛡️ **ZUSÄTZLICHE WAFFEN** - erhöhter Schutz
- 🧪 **ZUSÄTZLICHE ZAUBERKRAFT** - erhöhte Wirkung der
Zaubersprüche
- ⚡ **ERHÖHTE SCHUSSGESCHWINDIGKEIT** - erhöhte
Geschwindigkeit der Geschosse
- 🎯 **ERHÖHTE SCHUSSKRAFT** - erhöht den Schaden, den
die die Geschosse verursachen
- 🔪 **ERHÖHTE KAMPFLEISTUNG** - erhöht die Fähigkeiten
im Handkampf
- 👤 **ZUSÄTZLICHE AUFNAHMEKRAFT** - erhöht die
Tragfähigkeit um um 5 - bis 10mal

ESSEN : Teller voll Fleisch steigern die Gesundheit um 100,
und Sie erhalten einen Bonus von 100 Punkten.

APFELWEIN : Apfelweinflaschen können erschossen oder
zerstört werden. Wenn Sie den Inhalt trinken, ist die Wirkung
wie beim Essen.

GIFTIGER APFELWEIN : Dieser kann nicht erschossen
werden. Wenn Sie ihn trinken, nimmt er eine Spezialkraft
oder einen Zauberspruch weg und 100 Gesundheitspunkte!

SCHLÜSSEL : Wenn Sie diese sammeln, erhalten Sie 100
Punkte. Die Schlüssel benutzen Sie zum Öffnen von Türen.

SCHATZ : Schatzkisten können nicht erschossen werden,
sondern Sie erhalten 100 Punkte, wenn Sie sie sammeln.

AMULETT : Dieses Zaubermittel verleiht dem Träger kurze
Zeit unbeschränkte Unsichtbarkeit.

MAUERN : Im allgemeinen sind Mauern undurchdringliche
Gegenstände. Manche Mauern zerfallen jedoch, wenn Sie
darauf schießen.

FALLEN : Diese leuchtenden Strukturen auf dem Boden
lassen manche Mauern verschwinden, wenn Sie darauf
treten.

TRANSPORTER : Leuchtend rote Scheiben auf dem Boden
transportieren den Spieler zum nächsten sichtbaren
Transporter. Wenn sich mehrere Transporter in der gleichen
Entfernung befinden, wählen Sie einen regellos. Sie können
ihre Richtung beeinflussen. Können Sie sie finden?

AUSGÄNGE : Diese beschrifteten Löcher führen nach unten
zum nächsten Stockwerk oder zu dem angegebenen.
Schatzkammern erscheinen regellos, und der Spieler hat
bestimmte Zeit, um so viel Wertsachen wie möglich innerhalb
der begrenzten Zeit zu sammeln. Dafür erhält er keine
Punkte, außer wenn er flieht.

Allgemein sind Spieler gegen die Schüsse anderer Spieler
immun, jedoch können Geschosse in gewissen Bereichen des
Kerkers andere Spieler bewusstlos machen oder verletzen.

Wenn die Spieler etwa eine halbe Minute lang nicht kämpfen,
erscheinen die verriegelten Türen, die alle Ungeheuer frei
geben. Wenn die Spieler immer noch nicht kämpfen,
verwandeln sich schließlich alle Mauern in Ausgänge!

GRUNDSÄTZLICHE SPIELANLEITUNG

Sie wählen das Spiel für einen oder zwei Spieler und dann
den Typ, den Sie verkörpern wollen, indem Sie auf den
Handschuh weisen und den Feuerknopf drücken, wenn Sie
darum gebeten werden. Neue Spieler können sich nach
Belieben einschalten, indem sie den Feuerknopf drücken.
Wenn das Spiel für zwei Spieler nicht von Anfang an gewählt
wurde, wählt der Computer willkürlich einen Typ, die der
neue Spieler benutzt.

Wie lange Sie aushalten, hängt von Ihrer Gesundheit ab.
Gesundheit verlieren Sie durch Berührung mit Ungeheuern
und durch verstrichene Zeit. Sie können sie wiedergewinnen,
indem Sie Essen sammeln, das Sie im Irrgarten finden. Seien
Sie vorsichtig, Essen kann auch durch Ihre Schüsse zerstört
werden und manches ist vergiftet.

Das Ziel des Spiels ist, die Angriffe der Ungeheuer so lange
wie möglich zu überleben, während Sie Essen, Schätze und
Zaubersprüche sammeln. Sie müssen auch den Irrgarten
durchsuchen, um den Ausgang zum nächsten Stockwerk zu
finden.

HINWEISE

- Den Feuerknopf zum Schießen halten.
- Feuerknopf zum Bewegen loslassen.
- Ungeheuer-Generatoren schießen um sie zu verstören.
- Zum Handkampf bewegen Sie sich auf die Ungeheuer zu.
- Beim Handkampf erhalten Sie mehr Punkte.
- Essen erhöht Ihre Gesundheit um 100 Punkte.
- Vergiftetes Essen sieht etwas anders als normales Essen aus.
- Der Schatz ist 100 Punkte wert.
- Wenn Sie als Team spielen, erhalten Sie die besten
Überlebenschancen.
- Halten Sie sich vom Tod fern, außer wenn Sie einen
Zauberspruch haben.
- Arbeiten Sie in Schatzkammern zusammen.

FEHDEHANDSCHUH - Ladeanleitung

Commodore 64 Diskette	LOAD **8:1 eingeben und RETURN drücken.
Commodore 64 Kassette	Die Tasten SHIFT und RUN/STOP gemeinsam drücken. PLAY (WIEDERGABE) am Kassettenrekorder drücken.
Commodore 128	Im Modus für den Commodore 64 spielen
Spectrum Kassette	LOAD** und ENTER eingeben. PLAY (WIEDERGABE) am Kassettengerät drücken.
Schnader Diskette	SHIFT halten und @ eingeben, damit auf dem Bildschirm erscheint. Dann CPM eingeben und ENTER drücken, worauf sich das Spiel automatisch lädt.
Schnader Kassette	CTRL und DIE KLEINE ENTER TASTE drücken, dann PLAY (WIEDERGABE) am Kassettengerät.
Atari St Diskette	Diskettenlaufwerk einschalten und Diskette einlegen, danach Computer einschalten.
Atari Diskette	Diskettenlaufwerk einschalten und Diskette mit dem Etikett nach oben einlegen. Computer einschalten, worauf sich die Diskette automatisch lädt.
Atari Kassette	START halten und Computer einschalten. Nach Erörtern eines Pieptons PLAY (WIEDERGABE) am Kassettengerät drücken und RETURN zum Laden.
MSX Kassette	RUN*GAUNTLET* eingeben und RETURN drücken. Dann jede beliebige Taste drücken.

Zur Kontrolle des Spiels erscheinen die Einzelheiten auf dem
Bildschirm.

autre et le joueur dispose alors d'un temps fixe pour ramasser autant d'objets précieux que possible. Il n'y a pas de score, sauf si le joueur réussit à s'échapper.

En général, les joueurs ne peuvent pas être touchés par les coups tirés par un autre joueur, mais en certaines zones du donjon, les missiles peuvent étourdir ou blesser d'autres joueurs.

Si les joueurs ne luttent pas pendant une demi-minute environ, les portes verrouillées disparaissent et tous les monstres sont libérés. Finalement, si les joueurs continuent à éviter le combat, tous les murs se transformeront en sorties!

- Le combat corps à corps augmente votre score.
- Les aliments augmentent votre santé de 100 points.
- Les aliments empoisonnés ont un aspect légèrement différent des aliments normaux.
- Un trésor vaut 100 points.
- Si vous jouez en équipe, ceci vous donnera la meilleure chance de survie.
- Ne vous approchez jamais de la Mort, sauf si vous avez une potion magique.
- Dans les Salles contenant des Trésors, la coopération est le secret du succès.

DIE HELDEN

THOR der Krieger

WAFFEN: Undringliche Haut - schließt 20% der Verletzungen aus
SCHUSSKRAFT: Ausgezeichnet - das Doppelte der normalen Kraft
HANDKAMPF: Ausgezeichnet - Schlachttaxt - kann Generatoren zerstören
MAGISCHE: Schlecht - beschädigt die meisten
KRAFT: Ungeheuer und keine Generatoren

THYRA die Walküre

WAFFEN: Schild - schließt 30% der Verletzungen aus
SCHUSSKRAFT: Schlecht
HANDKAMPF: Gut - Schwert - kann Generatoren zerstören
MAGISCHE: Mittelmäßig - beschädigt die meisten
KRAFT: Ungeheuer und Generatoren

MERLIN der Hexenmeister

WAFFEN: Keine
SCHUSSKRAFT: Gut
HANDKAMPF: Schlecht, mit den bloßen Händen - kann keine Generatoren zerstören
ZAUBERKRAFT: Ausgezeichnet - zerstört alle Ungeheuer und Generatoren

QUESTOR der Kobold

WAFFEN: Leder - schließt 10% der Verletzungen aus
SCHUSSKRAFT: Schlecht
HANDKAMPF: Mittelmäßig - Dolch - kann keine Generatoren zerstören
ZAUBERKRAFT: Sehr gut - zerstört fast alle Ungeheuer und Generatoren

DIE UBELTATER

Die Ungeheuer ergießen sich aus den Generatoren, die überall in den Kerkern herumliegen. Jeder Generator erzeugt eine spezifische Ungeheuerart wie Geister und Dämonen. Für die Generatoren gelten drei Stufen, der Stärkste erzeugt die widerstandsfähigsten Ungeheuer. Erschießen Sie die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Ungeheuer haben auch drei Stufen: die Stärksten sind dreimal zu treffen, bevor sie getötet werden.



GEISTER: Halten Sie sich von Geistern fern. Sie treffen sie nur einmal und verschwinden. Ein Treffer schmerzt jedoch sehr. Erschießen Sie die Geister, bevor Sie ihnen begegnen.



BRUMMER: Brummer laufen auf Sie zu und schlagen Sie überall mit Knüppeln. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um Sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.



DÄMONEN: Dämonen versuchen, Feuerkugeln auf Sie zu schießen, wenn es Ihnen gelingt, oder wenn sie zu nahe sind, beißen sie Sie immer wieder. Die Feuerkugeln schmerzen mehr als die Bisse. Entweder bewegen Sie den Joystick auf sie zu, um sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.



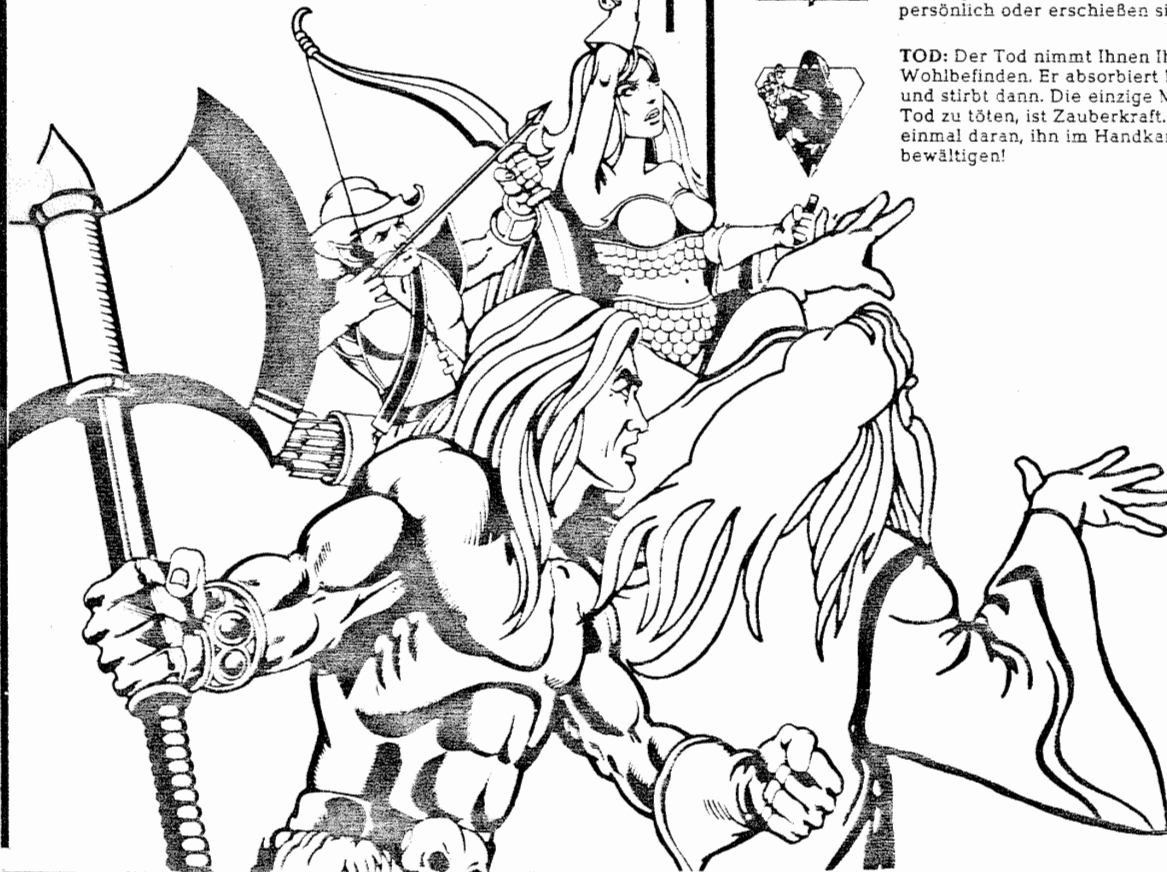
LOBBERS: Lobbers versuchen, Felsbrocken über Mauern und andere Gegenstände in den Irrgarten zu werfen, um Sie zu treffen. Sie versuchen auch, wegzulaufen. Versuchen Sie, sie zu schießen oder sie in einer Ecke einzukesseln und im Handkampf zu bewältigen.



ZAUBERER: Zauberer versuchen, Sie durch Verschwinden während sie sich bewegen, irrezuführen. Wenn sie unsichtbar sind, sind Ihre Schüsse unnütz. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu und bekämpfen sie persönlich oder erschießen sie.



TOD: Der Tod nimmt Ihnen Ihr ganzes Wohlbefinden. Er absorbiert bis 200 Punkte und stirbt dann. Die einzige Möglichkeit, den Tod zu töten, ist Zauberkraft. Denken Sie nicht einmal daran, ihn im Handkampf zu bewältigen!



ALIMENTAIRE : Les plats de viande augmentent la santé de 100 points et donnent un bonus de 100 points.

CIDRE : On peut tirer sur les bouteilles de cidre et les détruire. Si on les boit, elles ont le même effet que les aliments.

CIDRE EMPOISONNÉ : On peut tirer sur le cidre empoisonné, ce qui

THOR der Krieger
WAFEN: Unfrühhliche Haat - schneit 70% der Verletzungen aus.
SCHUSSKRAFT: Ausgezeichnet - das Doppelte der normalen Kraft.
HANDKAMPE: Ausgezeichnet - Schlachthust - kann Generatoren zerschneiden.
MACHTSCHE: Schlecht - beschadigt die meisten.

MERLIN der Hexenmeister
WAFFEN - Keine
SCHUSSKRAFT - Gut
HANDKRAFT - Schlecht, mit den bloßen Händen - kann keine
 Generatoren zerstören.
ZÄUBERKRAFT - Ausgezeichnet - zerstört alle Ungheuer und
 Generatoren

Die Ungerheuer ergießen sich aus den Generatoren, die überall in den Kerkern herumliegen. Jeder Generator erzeugt eine spezifische Ungerheuerart wie Geister und Dämonen. Für die Generatoren gelten dieselben Regeln wie für die Generatoren der Ungerheuer. Die Ungerheuer der ersten Stufe, die Starkste erzeugt die widerstandsfähigsten Ungerheuer. Als sie sterben, zerstören Sie die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Ungerheuer haben auch die drei Stufen, die Starksten sind dreimal so tödlich, bevor sie getötet werden.

BRUMMER: Brummer laufen auf Sie zu und schlagen Sie überall mit Knäpeln. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um Sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschließen sie.

LOBBERS: Lobbers versuchen, Felsbrücken über Mauern und andere Gegenstände in den Irrenjagen zu werfen, um Sie zu treffen. Sie versuchen auch, wegzulaufen. Versuchen Sie, sie zu schießen oder sie in einer Ecke einzukesseln und im Handkampf zu bewältigen.

TOD: Der Tod nimmt Ihnen die ganze Welt ab. Er ist absolut bis 200 Punkte und stirbt dann. Die einzige Möglichkeit, den Tod zu töten, ist Zauberkraft. Denken Sie nicht einmal daran, ein Handkamm zu ziehen!

☐ **ZUSÄTZLICHE WAFEN:**
☐ Sie bieten erhöhten Schutz.
☐ **ZUSÄTZLICHE ZAUBERKRAFT:**
☐ verstärkt die Wirkung der Zaubertränke.

Einzelne Schäden auf dem Boden bringen den Spieler zum folgenden Punkt: Falls mehrere Komponenten gleichzeitig vorhanden sind, wird einer einzeln schon vorgegebene Anzahl Methoden, die eine zu beeinflussen können Sie dies herausfinden.

Programm läuft automatisch
ATARI ST - legen Sie die Speckdiskette ein
 Computer und Monitor ein.



ACTIVISION®

presents

Gee Bee
AIR DAILY®

PLAYERS GUIDE

for

Commodore 64/128

Amstrad

Spectrum

Quand vous ne terminez pas un circuit dans le temps permis, l'écran des Meilleurs Finisseurs apparaît; vous pouvez alors ajouter votre nom à celui des 15 meilleurs temps.

ABHEBEN MIT GEEBEE!

Juhuul! Es ist mal wieder Zeit für die tollkühnen jungen Männer und ihre fliegenden Kisten, sich in die Lüfte zu begeben. Ja, den bekannten und heißbegehrten Cartwright Cup gilt es zu gewinnen, und die schnellsten Piloten der Welt schicken sich an, diese äußerst begehrte Silbertrophäe ihrer eigenen Sammlung einzuverleiben. Und SIE könnten der Gewinner sein!

O.K., der klassische Cartwright Cup hat in Wirklichkeit niemals stattgefunden - aber diese aufregende Simulation auf dem Computer basiert auf den wirklichen Heldentaten und Flugrennen in den USA in den 30er Jahren.

Und jener fürchterliche Flugapparat, den Sie fliegen werden, basiert tatsächlich auf dem GeeBee, der damals speziell für die Flugrennen entwickelt wurde und den dereinst ein Pilot als 'fliegenden Sarg' bezeichnete!

Der GeeBee war das führende Geschwindigkeitsflugzeug der 30er Jahre - aber er war nicht gerade äußerst hübsch anzusehen. Einige Leute meinten, daß er eher wie eine alte Apfeltonne mit zwei Flügeln aussehe. Und das Flugverhalten entsprach auch eher dem einer Apfeltonne - aber der GeeBee war extrem schnell, und jene Piloten, die aus einem härteren Holz geschnitten waren, fanden, daß sie mit dem GeeBee bei Flugwettkämpfen durchaus immer gute Gewinnchancen hatten. Andere waren nicht so glücklich, und das unsicherste Flugzeug, das jemals gebaut und zum Fliegen eingesetzt wurde, kostete vielen Piloten das Leben.

GeeBee plazierte Sie im Pilotensitz dieses 250 mph schnellen Flugzeugs (250 'Miles per hour' entsprechen etwa 400 km/h). Verfügen Sie über genügend starke Nerven, den Cartwright Cup zu gewinnen? Können Sie dieses Ungeheuer von einem Flugzeug in einer Flug-Action von über 100 Flugmeilen noch kontrollieren? Diese Rennen in der Luft sind nichts für zartbesaitete Seelen. Aber wenn Sie die Erfahrung der aufregendsten Flüge Ihres Lebens nicht verpassen wollen, dann sollten Sie weiterlesen!

LES CREDITS

GeeBee Air Rally a été créé par Steve Cartwright.

Version Commodore 64 conçue par Steve Cartwright.

Graphisme de Mike Nowak.

Musique et son Commodore 64 de Russel Lieblich.

Remerciements spéciaux à Kelly Zmak et Keith Orr.

Produit par Terry Tshida.

Versions Spectrum/Amstrad de Keith Burkhill Software.

Produit par Software Studios.

© 1987/88 Activision Inc. Tous droits réservés.

INSTRUKTIONEN VOR DEM FLUG

O.K., Sie sind also der Wahnsinnige, der den GeeBee fliegen will? Begeben Sie sich erst einmal in Ihren Sitz, und bevor wir starten, sollten wir vor dem Flug zunächst einige Details miteinander besprechen. Flieger jeden Alters und von fast jeder Nationalität sind hier in Buckeye, Ohio, zusammengekommen, um an dem größten Flugwettbewerb des Jahres teilzunehmen - der 'GeeBee Air Rally'.

Im Rennen gegen die Uhr werden die Teilnehmer in jeweils vier Kursen auf acht verschiedenen Schwierigkeitsstufen gegeneinander antreten und versuchen, dabei so viele Punkte wie möglich zu ergattern. Jeder Level ist schwieriger als der vorhergehende, und der vierte Kurs eines jeden Levels ist entweder ein spezieller Tieffliegerkurs, während dem Sie eine Reihe von Ballons absteichen müssen, oder es ist ein Slalomkurs. Die Piloten erhalten zwei Chancen, den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit zu beenden.

Um die meisten Punkte zu erhalten, müssen Sie vermeiden, vom Kurs aus Versehen abzukommen oder mit einem anderen Flugzeug zusammenzustoßen. Die Uhr tickt schneller, wenn Sie vom Kurs abkommen - achten Sie also darauf, wo Sie langfliegen!

Es besteht die Möglichkeit, die Kollisionen in der Luft zu überleben und das Rennen fortzusetzen, aber die meisten Kollisionen kosten so viel Zeit, daß es äußerst schwer ist, den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit zu beenden.

Die Piloten können normalerweise nur von einem Kurs zum nächsten (bzw. von einem Level zum nächsten) weitergehen, wenn Sie den letzten Kurs (oder Level) erfolgreich beendet haben.

AUFWÄRMEN DER MASCHINE

Stellen Sie Ihren Computer gemäß den detaillierten Anweisungen Ihres Computerhandbuchs auf. Vergewissern Sie sich zuerst, daß keines der nicht unbedingt erforderlichen Zusatzgeräte - wie etwa ein Drucker, Cartridge, etc. - angeschlossen ist. Wenn Sie dies vergessen, könnte es Probleme beim Laden des Spiels geben.

Wenn Sie Ihren Commodore 64/128 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden ...

a) Schließen Sie Ihren Kassettenrecorder an und schalten Sie Ihren Computer mit dem Fernsehbildschirm oder Monitor AN. Die Besitzer eines C128 sollten jetzt den C64-Modus wählen, indem Sie **G064** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken, dann die **Y**-Taste betätigen und schließlich nochmals **RETURN** drücken.

b) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecorder, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist.

c) Drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**-Taste mit der **RUN/STOP**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Commodore 64/128 mit der Diskettenversion von GeeBee Air Rally laden ...

a) Schließen Sie Ihr Diskettenlaufwerk an Ihren Computer an und schalten Sie das Laufwerk ein.

b) Schieben Sie die GeeBee Air Rally-Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Diskettenlaufwerk ein und schalten Sie Ihren Computer mit dem Bildschirm an. Sollten Sie einen Commodore 128 haben, so lädt das Spiel automatisch.

c) Wenn Sie einen Commodore 64 haben, tippen Sie **LOAD""8,1** ein und drücken die **RETURN**-Taste.

Wenn Sie Ihren Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum +2 oder Spectrum +3 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden ...

- a) Schließen Sie Ihren Kassettenrecorder in der gewohnten Art und Weise an Ihren Spectrum an. Schlagen Sie für die Details im Computerhandbuch nach. (Wenn Ihr Computer über einen eingebauten Kassettenrecorder verfügt, so wurde dies bereits für Sie durchgeführt.)
- b) Wenn Sie einen Joystick benutzen wollen, so müssen Sie den notwendigen Interface-Anschluß JETZT anschließen.
- c) Schalten Sie den Kassettenrecorder, den Computer und den Bildschirm Ihres Fernsehers oder Ihren Monitor AN. Wenn der Menü-Bildschirm Ihres Computers auf dem Bildschirm erscheint, können Sie entweder 48K oder 128K Basic wählen.
- d) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecorder ein. Vergewissern Sie sich zuerst, daß die Kassette vollständig zurückgespult ist und daß die Beschriftung für die Seite eins nach oben zeigt.
- e) Tippen Sie **LOAD** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Amstrad CPC 464/664 oder 6128 mit der Kassettenversion von GeeBee Air Rally laden ...

- a) Schalten Sie Ihren Computer und Fernseh Bildschirm oder Monitor AN.
- b) Wenn Ihr Computer über ein eingebautes Diskettenlaufwerk verfügt, müssen Sie zuerst einen kompatiblen Kassettenrecorder anschließen. Dann tippen Sie **1** tape ein und drücken die **RETURN**-Taste. Jetzt ist Ihr Computer bereit, die Daten von der Kassette zu laden. Um das **1**-Symbol zu erhalten, drücken Sie gleichzeitig sowohl die **SHIFT**-Taste als auch die **@**-Taste.

- c) Schieben Sie die GeeBee-Kassette in Ihren Kassettenrecorder ein. Vergewissern Sie sich zuerst, daß die Beschriftung für die Seite eins nach oben zeigt und daß die Kassette vollständig zurückgespult ist.

- d) Drücken Sie gleichzeitig die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrecorders. Das Spiel sollte jetzt laden.

Wenn Sie Ihren Amstrad CPC 464, 664 oder 6128 mit der Diskettenversion von GeeBee Air Rally laden ...

- a) Wenn Ihr Computer über einen eingebauten Kassettenrecorder verfügt, so sollten Sie sich zuerst vergewissern, daß der Computer **AUSGESCHALTET** ist, bevor Sie ein kompatibles Diskettenlaufwerk anschließen.
- b) Schalten Sie jetzt das Diskettenlaufwerk, den Computer und den Fernseh Bildschirm (bzw. Ihren Monitor) AN. Tippen Sie dann **1** disk ein und drücken Sie die **RETURN**-Taste. Jetzt ist Ihr Computer bereit, die Daten von der Diskette zu laden. Um das **1**-Symbol zu erhalten, drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**-Taste und die **@**-Taste.
- c) Schieben Sie die GeeBee Air Rally-Diskette mit der Beschriftung nach oben in das Diskettenlaufwerk ein.
- d) Tippen Sie **RUN** **DISK** ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel sollte jetzt automatisch laden.

Sollten Sie irgendwann nach dem Laden das Spiel für mehr als fünf Minuten unterbrechen, so geht das Spiel automatisch zu einem Demonstrationsmodus über. Wenn Sie Ihren Wettkampf wieder aufnehmen wollen, brauchen Sie einfach nur die **RETURN**-Taste zu drücken.

SCHWIERIGKEITEN BEIM LADEN

Wir versuchen ständig, die Qualität unserer Produkte zu verbessern, und verlangen deshalb einen hohen Standard bei unseren Produktkontrollen für diese Produkte. Sollten Sie irgendwelche Schwierigkeiten beim Laden von GeeBee Air Rally haben, so ist es sehr unwahrscheinlich, daß dies am Produkt selber liegt. Wir empfehlen Ihnen daher, den Computer abzuschalten und mit dem Ladevorgang von neuem zu beginnen, wobei Sie überprüfen sollten, ob Sie auch die Anweisungen des richtigen Abschnitts für Ihren Computer und Ihre Software befolgen. Sollten Sie weiterhin Probleme haben, so sollten Sie in Ihrem Computerhandbuch nachschlagen oder Ihren Händler um Rat fragen. Sollten Sie immer noch Probleme haben, nachdem Sie alle möglichen Fehlerquellen Ihrer Hardware überprüft haben, empfehlen wir Ihnen, sich mit unserer Kundenberatung in Verbindung zu setzen, um dort nach weiterer Hilfe zu fragen:

Activation Customer Advice
GeeBee Air Rally
Units 3 & 4
Lloyds Close
Finedon Road Industrial Estate
Wellingborough
Northampton
NN8 4FR

Ihr Brief sollte die folgenden Informationen beinhalten:

- Ihren Namen und Ihre Adresse.
- Eine Telefonnummer, über die Sie tagsüber zu erreichen sind (wenn vorhanden).
- Den Namen des Produktes, mit dem Sie Probleme haben.
- Ob es eine Kassette oder eine Diskette ist.
- Welches Computersystem und welche Zusatzgeräte (Joystick, etc.) Sie benutzen.
- Wo und wann Sie das Produkt erworben haben.
- Eine detaillierte Beschreibung der Probleme, die Sie mit dem Produkt haben.

Bitte senden Sie nicht das Produkt ein, es sei denn, wir fordern Sie dazu gesondert auf, um das Produkt selber testen zu können.

SCHNELLFÜHRUNG DURCH DIE KONTROLLEN

Bei allen Versionen erscheint nach Laden des Spieles ein Menü-Bildschirm (allerdings nicht auf C64/128), der Ihnen erlaubt, das Spiel zu starten, zwischen einem Joystick oder einer Tastatur zu wählen oder die Kontrolltasten neu zu definieren.

Wenn Sie auf einem Spectrum, Spectrum 128, Spectrum +, Spectrum + 2 oder Spectrum + 3 die Tastaturkontrollen benutzen wollen, müssen Sie zuerst die Kontrolltasten neu definieren...

Start - 0
Tasten Neu-Definieren - R
Joystick Wählen - J (Sinclair oder Kempston oder Tastatur)

Wenn Sie einen Amstrad CPC/484, 664 oder 6128 benutzen...

Start - S
Tasten Neu-Definieren - R
Joystick Wählen - J

Hoch - Q
Runter - A
Links - O
Rechts - P
Kippschalter - Leertaste
Pause - U
Wiederaufnehmen des Spiels - Irgendeine Taste

INSTRUKTIONEN ZUM MEHRFACH-LADEN

GeeBee Air Rally beinhaltet so viele aufregende Optionen, daß wir es als ein Mehrfach-Lade-Spiel entwickeln mußten, um all die notwendigen Informationen für die Action auf die Kassette oder Diskette speichern zu können. Wenn Sie ein durchgehendes Spiel genießen wollen, sollten Sie darauf achten, daß Sie Ihre GeeBee Air Rally-Kassette oder Diskette während dem ganzen Spiel im Kassettenrecorder oder im Diskettenlaufwerk belassen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wenn Sie einen Spiellevel erfolgreich beendet haben.

AUF ZU DEN RENNEN - SPIELHINWEISE

Ihr Höhenmesser, Ihr Kompaß und Ihr Tachometer erscheinen von links nach rechts auf dem Instrumentenbrett.

Die vorgegebene Richtzeit für jedes einzelne Rennen erscheint zu Beginn des Wettbewerbs, und wenn Sie starten, fängt die Uhr an zurückzuzählen.

Ihre Gesamtpunktzahl erscheint in der oberen rechten Ecke des Bildschirms - mit Ausnahme des speziellen Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen (siehe auch unter 'Punktevergabe').

Zum Starten des Spiels drücken Sie den Feuerknopf und lassen ihn wieder los. Wenn Ihre Geschwindigkeit zunimmt, ziehen Sie Ihren Joystick zurück oder benutzen Sie die Rückzugstaste auf der Tastatur (siehe auch 'Kontrollen').

Um Ihr Flugzeug zu lenken, bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung oder benutzen die entsprechenden Kontrolltasten.

Wenn Sie sich in den Sturzflug begeben wollen, drücken Sie den Joystick nach vorne oder benutzen die entsprechende Kontrolltaste.

Bleiben Sie immer auf Ihrem Kurs zwischen den Wendelürmen (Fachaussdruck in der Flegersprache für die Orientierungstürme). Sie erhalten nur Punkte, wenn Sie den Kurs auch halten können. Jedermal, wenn Sie vom Richtkurs abkommen, läuft die Uhr mit der vierfachen Geschwindigkeit, die sie normalerweise läuft.

Wenn Sie sich gerade zwischen zwei Wendelürmen befinden, werden Sie es besonders wirkungsvoll finden, wenn Sie für weite Kurven die Geschwindigkeit erhöhen oder für enge Kurven die Geschwindigkeit drastisch reduzieren. Sie können dies durch Hochziehen oder Runterdrücken des Flugzeugs erreichen.

Sollten Sie vom Kurs abkommen, so ist es angebracht, zuerst die Geschwindigkeit Ihres Flugzeuges zu verlangsamen. Es wird Ihnen bei einer geringeren Geschwindigkeit leichter fallen, Ihren GeeBee wieder auf den richtigen Kurs zu bringen.

Um Kollisionen mit anderen Flugzeugen zu vermeiden, können Sie um andere Flugzeuge herumliegen oder direkt über und unter diesen hinwegfliegen.

Sollten Sie dennoch mit anderen Flugzeugen kollidieren, so können Sie sicher mit Ihrem Fallschirm landen. Um das Rennen wieder aufzunehmen, drücken Sie einfach den Feuerknopf und heben gleich wieder ab. Sie starten ungefähr an der gleichen Stelle, wo der Kurs unterbrochen wurde.

Wenn Sie den Kurs in der vorgegebenen Richtzeit nicht vollenden können, erhalten Sie eine zweite Chance. Wenn Sie beim zweiten Mal versagen, können Sie Ihre bereits angesamelte Gesamtpunktzahl auf der Tabelle der besten Flieger ('Top Finishers') registrieren lassen (siehe unter 'Punktevergabe').

PUNKTEVERGABE

Sie erhalten Punkte für die mit Ihrem Flugzeug zurückgelegte Entfernung eines jeden Kurses mit Ausnahme des Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen. Je höher Ihr Spiellevel ist, desto mehr Punkte erhalten Sie pro zurückgelegter Entfernungseinheit.

Am Ende jedes Rennens erhalten Sie außerdem Bonus-Punkte im Verhältnis der verbliebenen Zeit auf der Uhr. Außerdem erhalten Sie einen Zeitbonus für Ihren nächsten Rennkurs, der zur vorgegebenen Richtzeit hinzuaddiert wird - aber nur, wenn Sie bei Ihrem ersten Anlauf erfolgreich waren!

Während Ihres Wettbewerbs für das Ballon-Abstechen müssen Sie zuerst eine bestimmte Anzahl von Ballons abstechen, bevor Sie Punkte erhalten. Die Anzahl der erforderlichen Ballons, die es abzustechen gilt, erscheint anstelle Ihrer Punktzahl auf dem Bildschirm, bis Sie diese Mindestzahl abgestochen haben. Dann erscheint wieder Ihre ursprüngliche Punktzahl, und mit jedem weiteren abgestochenen Ballon erhöht sich auch Ihre Punktzahl.

Wenn Sie den Rennkurs nicht innerhalb der vorgegebenen Richtzeit beendet haben, erscheint der Bildschirm für die Punktwertungen der besten Flieger ('Top Finishers'), und Sie können dort Ihren Namen unter den fünfzehn besten Fliegern einreihen.

ANERKENNUNGEN

GeeBee Air Rally wurde von Steve Cartwright entwickelt.

Die Commodore 64-Version wurde von Steve Cartwright entworfen.

Graphische Darstellungen von Mike Nowak.
Musik und Commodore-Sound von Russell Lieblich.
Besonderer Dank gilt Kelly Smak und Keith Orr.
Produziert von Terry Ishida.

Spectrum/Amstrad-Versionen von Keith Burkhill Software.
Produziert von Software Studios.

© 1987/88 Activision Inc. Alle Rechte vorbehalten.

9) GEORGE STRONGMAN

© Software Communications Ltd 1985

The Game: *Read the carefully in STROCKMAN you will have to take control of Geoff's body as he tries to complete each (different) event. You will have to be responsible for the general condition and fitness of Geoff's body. If you manage to complete all six events, you will have a TRAINING SESSION. At the beginning of each game level you will have a TRAINING SESSION. During training you can build up each muscle area ready for the six events to come.*

DIFFERENT EVENTS will use different muscles to a greater or lesser extent. For example, the arm muscles may be especially important during the log chop. At the beginning of each game level you will have a TRAINING SESSION. During training you can build up each muscle area ready for the six events to come.

THE EFFORT The effort level is used up and will depend not only on how quick and skillful you are, but also on how much EFFORT you decide to use. During most events you can adjust the effort being made by Geoff's body to anywhere between 0% and 100%.

The higher the effort, the easier it will become for you to successfully complete an event and move on.

After each event you will have a limited rest period during which you can try to get Geoff's body ready for the next event.

If you manage to complete all six events, you will have a chance to re-train and then try each of the six events again. However, the further you go the harder each event will become to complete.

Not all the strategy involved has been given to you in these instructions. **GOOD LUCK!**

TRAINING SESSION: At the start of each game each muscle is at zero. Before you can build up these muscles you must train.

Training is achieved by moving the joystick left and right as many times as you can in 10 seconds. As you do this you will build up muscle which will be represented by a bar on the screen.

To start training, simply move the joystick left or right, then work as hard as you can.

If you are not a real strongman, simply press the fire button and you will automatically receive a default amount of muscle - but you will have no training over this and may be disappointed.

Having seen the screen, you will have to allocate it to the different muscle areas. To do this use the joystick to move the arrow to the chosen muscle icon. Muscle will be transferred to that area of the body for as long as the fire button is depressed.

Rest Period: In between each event is a small rest period during which you can't make a small amount of muscle. The amount you receive may be dependent on your performance during training or previous events. You should try to make extra muscle to those areas which you think will be important at the next event.

Joystick: left, right, up, down, fire
Amazed: !, ?, copy

Effort (important!) The effort being put into each event can be increased or decreased at any time simply by pressing the X or Z keys respectively. It is a good idea to choose a start setting for the effort before each event commences. To start each event press the fire button.

The Events

1. **Block Pull:** In this event Geoff has to pull a block over a measured distance inside a qualifying time.

To start the event press the fire button. Once the event has started a yellow light will indicate which muscle is needed. Move the arrow to that muscle icon as quickly as possible and press the fire button once. A green light will tell you that the muscle has been used correctly. A red light will indicate that you have used the wrong muscle.

Try to keep up with the yellow lights as they flash if they get too far ahead you will need to try to keep going.

As you go on to the next event, each muscle is called into use and so the speed which Geoff can pull the block increases.

2. **Log Chop:** Geoff has to chop through a log inside the qualifying time. The log contains some bits which are harder to chop than others. Soft wood needs only one chop to be cut out, but hard wood needs two chops and a knot needs three.

Press the fire button to start the log moving and also every time you want to cut the wood.

3. **Barrel Loading:** Geoff must try and load five barrels onto the back of a truck inside a qualifying time.

Move the joystick left and right as quickly as possible to move Geoff over to the barrels. Then repeat the action to help him raise it onto his shoulder. Once the barrel is on his shoulder move the arrow to the muscle icon that is needed and press the button. Geoff will take a step if you try to use the wrong muscle or fall to the ground with the barrel being used. Geoff will drop the barrel and will have to get back to the barrel. If you do this too soon or too late he will drop the barrel and have to pick it up once again.

4. **Car Roll:** Geoff has to roll the car onto its roof inside a qualifying time.

The game play is similar in style to that used in the truck pull but with one important difference. If you start to do things wrong the car will begin to roll back towards you.

5. **Full Ground Ball:** Move the joystick left and right as quickly as you can as the club is being raised to increase the effort. As soon as the muscles flash red, hit the fire button. The quicker you press the fire button, the better Geoff will do.

6. **Sumo Wrestling:** Geoff must try and push his opponent out of the ring inside a qualifying time. To do this involves timing and quick reactions. You must try to push the joystick to the right just before the two wrestlers move on the screen. If you time this movement correctly Geoff will push his opponent back one step. If you do not, Geoff will be pushed back.

10) CALL DROWN

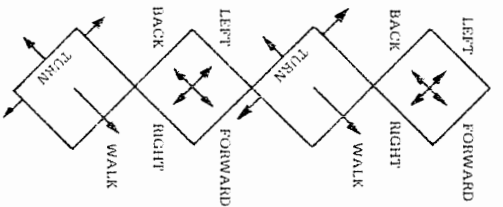
© 1985 The Video Palace Ltd

Hiding which:
Laying which:
Take the challenge
If you dare:
Tomorrow night
Tr. Hallowell
When only one
Shall be with you
Surgeons
Thou must take
and in the caudron
Ball and base:
Used and used
Tears of pain
Wing of pain and
Herod's roof
Mouldy piece of
Spent piece of
Found upon deep
Innards of
Modern law
Coward with
Blast from the
Smoking the
Threats of
Shuffle at hand
To the Purgon
from the light
So play game
On the screen
How do you
They ENTER.

CONTROLS

OPTIONS

- 1 DIRECTIONAL JOYSTICK
- 2 JOYSTICK
- 3 DIRECTIONAL KEYS
CURSOR (ARROW) KEYS
- 4 KEYS
CURSOR (ARROW) KEYS



JUMP

FIRE OR PRESS "COPY"

START THE GAME

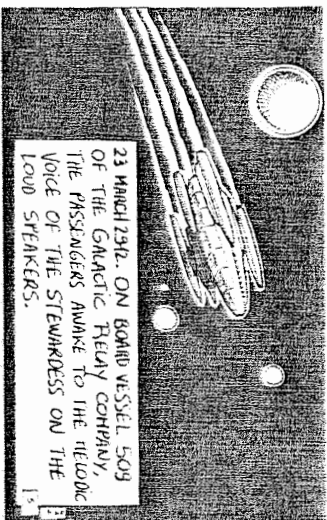
FIRE OR SPACE BAR.

20

Rémi Hénault

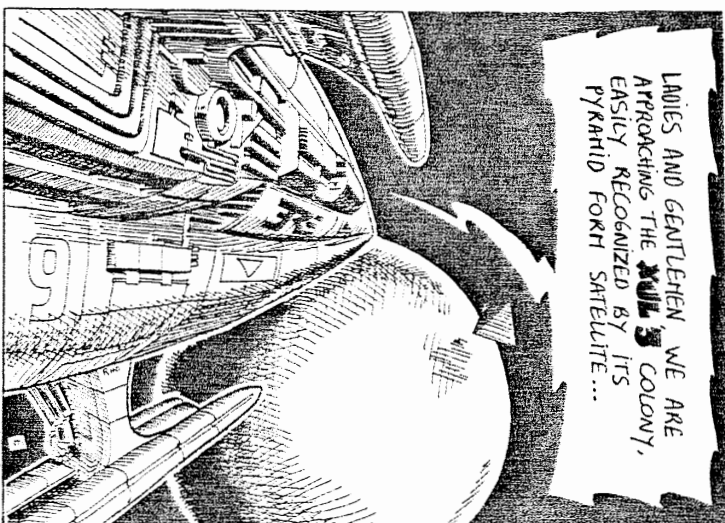
"GET DEXTER!"

GRAPHICS : RICHIE RHO
MUSIC : JEAN-LOUIS VALERO



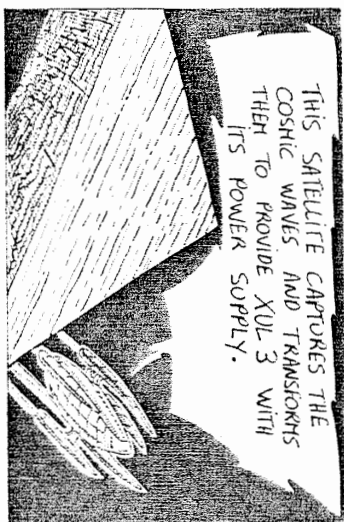
1

LADIES AND GENTLEMEN, WE ARE
APPROACHING THE **XUL-3** COLONY,
EASILY RECOGNIZED BY ITS
PYRAMID FORT SATELLITE...



2

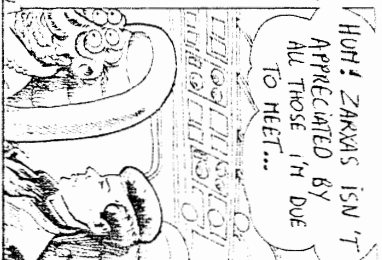
THIS SATELLITE CAPTURES THE
COSMIC WAVES AND TRANSMITS
THEM TO PROVIDE XUL-3 WITH
ITS POWER SUPPLY.



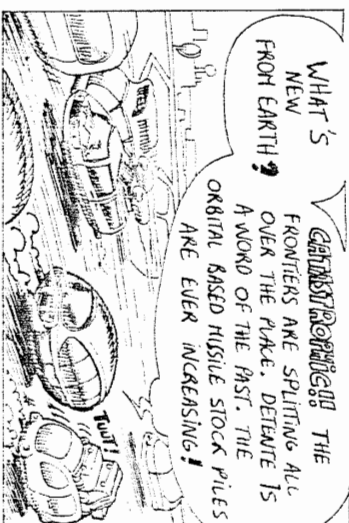
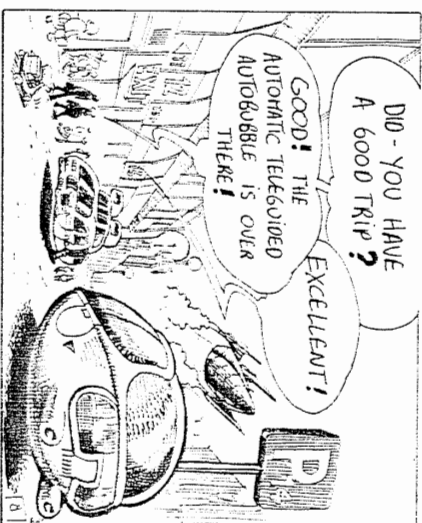
IT IS CENTRALLY CON-
TROLLED BY **ZARKAS**,
THE EARTH BASED
GALACTIC CONTROL
COMPUTER!

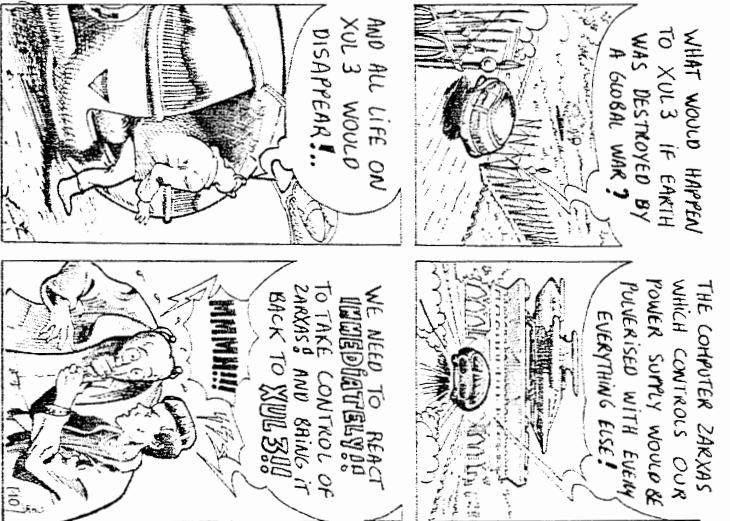


HUH! ZARKAS ISN'T
APPRECIATED BY
ALL THOSE I'M DUE
TO MEET...



3

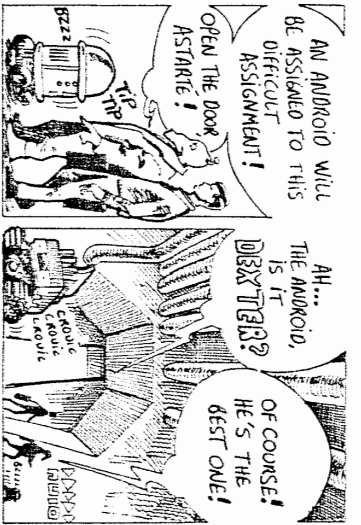




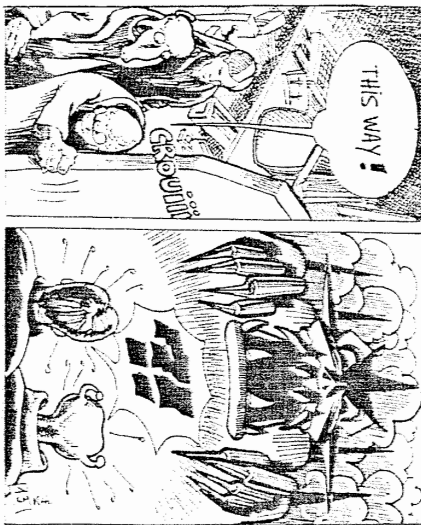
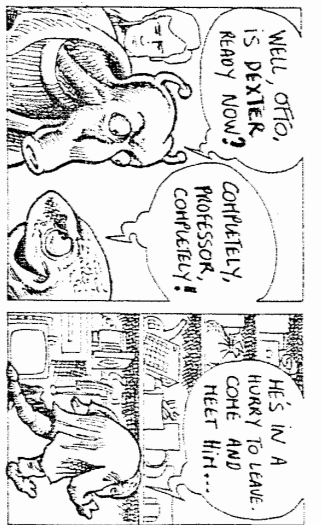
6



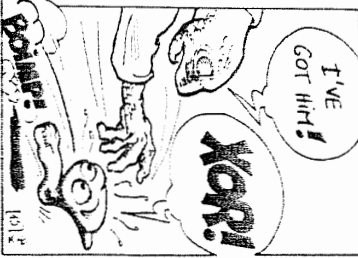
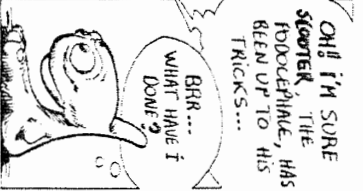
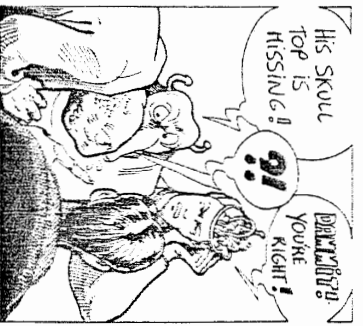
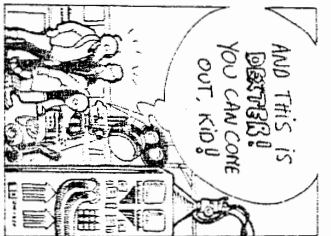
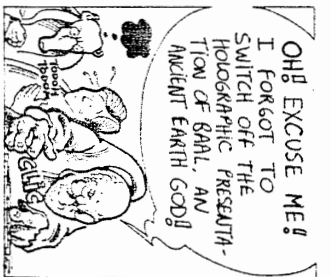
7

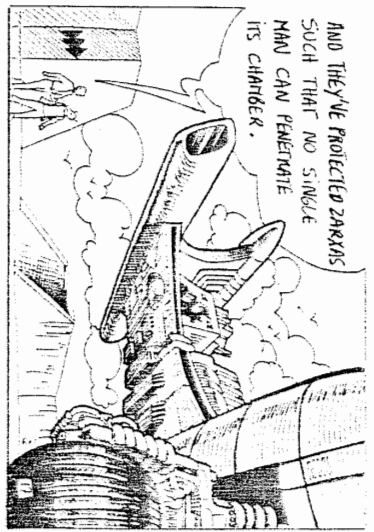
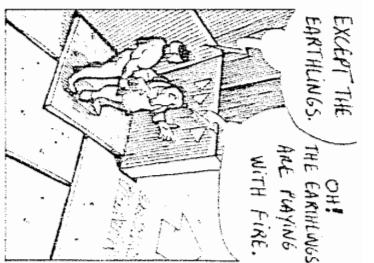


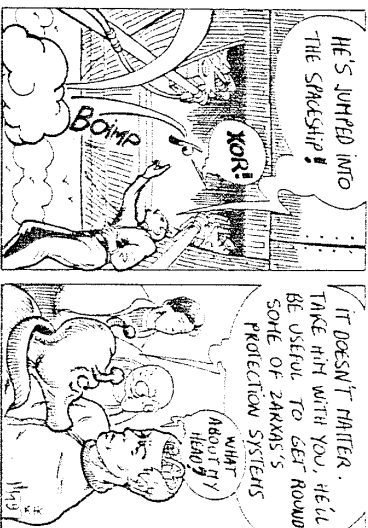
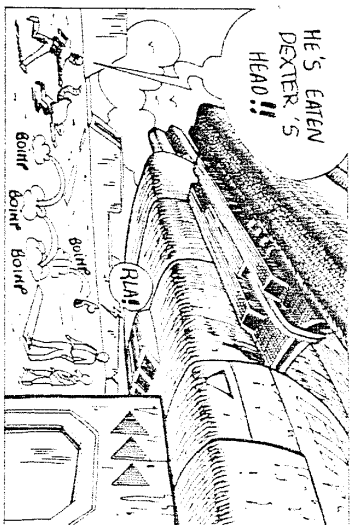
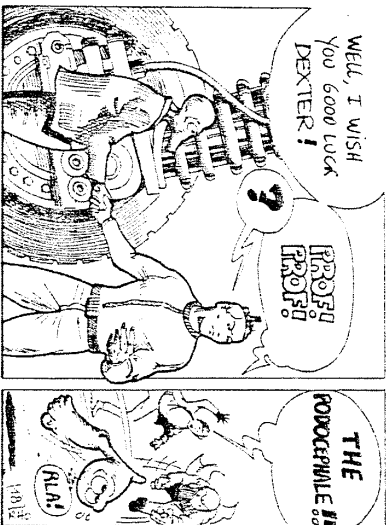
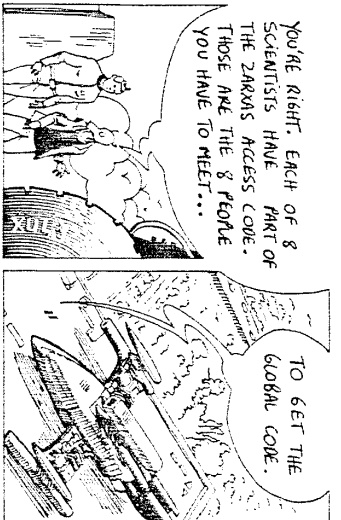
8

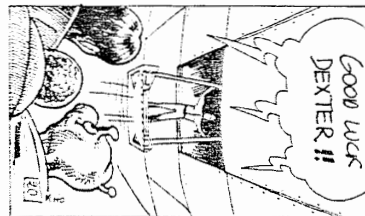
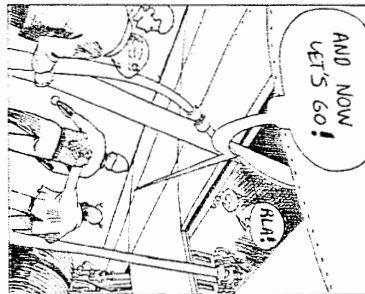
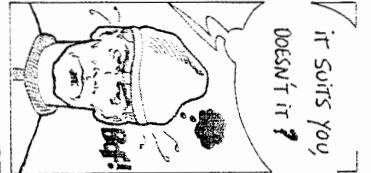
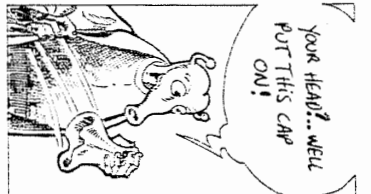


9

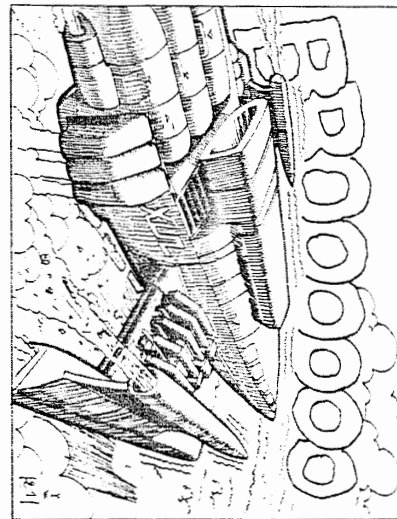
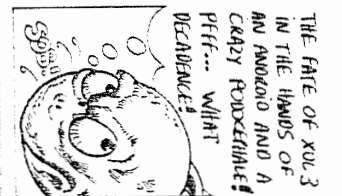




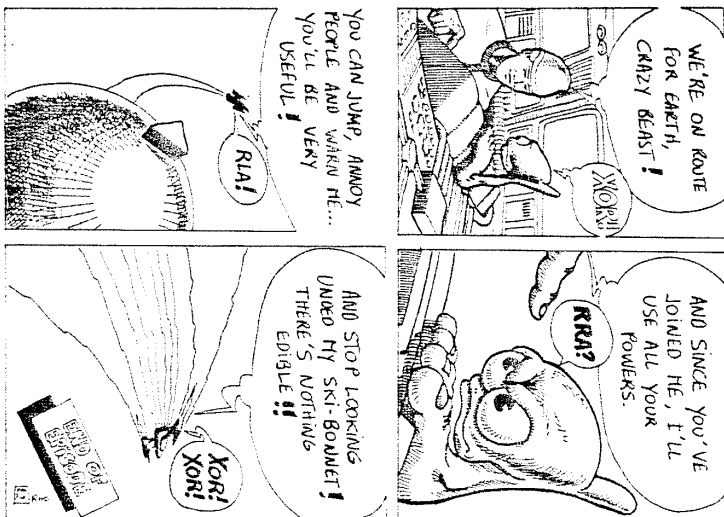




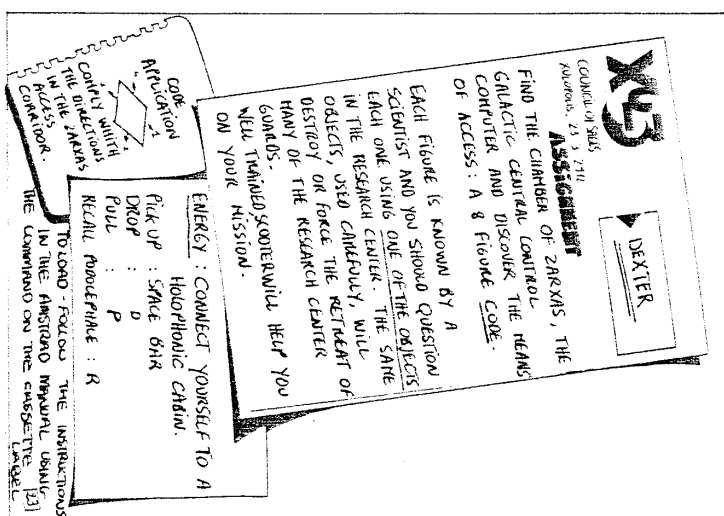
16



17



18



19

à quelques-
les aspirer;
Temple de
ville fait un
deur

JMES
ix du
te de jeu de

ers le centre
uton afin
e du
n afin de
rs l'extrême
le piège et

alors.
l'écran,
z sur le
nt actionnés
onnement

l'intérieur
cours d'eau.
MAIS-

ib
e bouton, et
plus grande
vous savez à

ois que vous
montant
s réflexes.
total des
es.

IEUX EN
ITE
VT chaque
ancement

ie ajoute 300

olithique, ou
L.ERTE
cran, les
e constituer.
e "B" au
o u
es bâtiments.

DE ZUUL
trois façons

allient au
S réussi à
t vous

arde des Clés
t que le
isant, vous
nchir à deux
e du Temple.
ommet du
furtivement

rique de
Pictures

N
ekorder ein
g zurück.
ste nieder
ER -Taste.
te Ihres Pro-

grammrekorders und danach eine beliebige Taste. Das Programm wird dann geladen.
• Nach ein paar Sekunden wird der Programmteiler erscheinen. Nach ein bis zwei Minuten wird das vollständige Titelbild ungefähr vier Minuten lang angezeigt.
• Drücken Sie jetzt die **[ENTER]**-Taste, um zur Einführung zu gelangen – siehe **Ghostbuster-Unternehmen**. Nachdem Namen und Kontodaten eingegeben worden sind, erscheint automatisch das Fahrzeugauswahlbild. – Siehe **Ghostbuster-Fahrzeugauswahl**.
• Drücken Sie **[H]**, um das Spiel anzuhalten. Drücken Sie die **[ENTER]**-Taste, um weiterzufahren.
• Drücken Sie die **[SHIFT]**-Taste und **[ESCAPE]**, um das Spiel wieder zu starten.
• Drücken Sie **[ESCAPE]**, um zur Fahrzeugauswahl zurückzukehren.

GHOSTBUSTER-UNTERNEHMEN

Zum Aufbau des Ghostbuster-Unternehmens müssen Sie an verschiedenen Bildern die gewünschte Ausstattung auswählen. Verlassen Sie das Ghostbuster-Zeichen durch Drücken der **[ENTER]**-Taste. So gelangen Sie zur ersten Auswahl. Der Computer zeigt eine Nachricht in englisch an. Wenn diese erfolgt ist, geben Sie zuerst Ihren Nachnamen und dann Ihren Vornamen ein. Drücken Sie danach **[ENTER]**. Der Computer wird Sie auf englisch fragen, ob Sie schon ein Konto besitzen.

Falls Sie ein Konto haben:
Drücken Sie die **[Y]**-Taste und **[ENTER]**. Danach fragt der Computer nach Ihrer Kontonummer. Geben Sie diese ein. Der Computer geht dann automatisch zur Fahrzeugauswahl über. Der auf Ihrem Konto stehende Betrag wird Ihnen in weißen Zahlen auf dem Bildschirm angezeigt.

Falls Sie kein Konto besitzen:
Drücken Sie die **[N]**-Taste und **[ENTER]**. Der Computer teilt Ihnen dann 10.000 Dollar als Anfangsbetrag zu und geht über in die Fahrzeugauswahl.

GHOSTBUSTER-FAHRZEUGAUSWAHL

Insgesamt dürfen Sie zwischen vier verschiedenen Fahrzeugen wählen, die in diesem Spiel verwendet werden können. Durch Drücken der Leertaste am Amstrad, dem Eingeben der dem Fahrzeug entsprechenden Nummer, gefolgt bei **[ENTER]**, können Sie sich das jeweilige Fahrzeug ansehen. Sie können aber auch ganz einfach ein Fahrzeug durch Eingabe der Nummer und Drücken der **[ENTER]**-Taste auswählen. Folgende vier Fahrzeuge stehen zur Verfügung:
1. Der Mini kostet \$2000, kann fünf Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 75 Meilen pro Stunde.
2. Der 1963 Caravan kostet \$4800, kann neun Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 90 Meilen pro Stunde.
3. Der Kombi kostet \$6000, kann 11 Artikel laden und seine Höchstgeschwindigkeit beträgt 110 Meilen pro Stunde.
4. Das Höchstleistungsauto kostet \$15000, kann 7 Artikel laden und die Höchstgeschwindigkeit beträgt 160 Meilen pro Stunde. Nachdem Sie ein Fahrzeug ausgewählt haben, geht es weiter mit der Geräteauswahl.

GERÄTEAUSWAHL

Bild 1: Überwachungsgeräte

Hier können Sie den PK Energiefinder, den Bildvergrößerer und Marshmallow-Sensor erwerben. Der Betrag, den Sie nach dem Kauf eines Fahrzeuges noch übrig haben, wird Ihnen in weißen Zahlen in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt. Der Preis

eines jeden Artikels steht in der rechten Zeile und wird jeweils vom Gesamtkredit abgezogen, nachdem Sie ihn gekauft haben. Mit dem Joystick können Sie den Gabelstapler lenken, um die gewünschten Artikel in das Auto zu laden. Geben Sie **[2]** ein, um zur nächsten Geräteauswahl zu gelangen.

Bild 2: Fanggeräte

Mit diesem Bild können Sie Gespensterköder, Fallen und Gespenstervakuum kaufen. Beachten Sie, daß Fallen unbedingt nötig sind und Sie somit mindestens eine Falle kaufen müssen. Die Handhabung dieses Bildes ist dieselbe wie bei den Überwachungsgeräten. Geben Sie 3 ein. Sie gelangen somit zum letzten Gerätebild.

Bild 3: Lagergeräte

Sobald diese Anzeige erscheint, können Sie den tragbaren Laserverkleinerungsapparat für den Preis von \$8000 erwerben. (Stellen Sie sicher, daß Sie für diesen Erwerb noch genügend Geld auf Ihrem Konto haben.) Wenn Sie alle gewünschten Geräte für Ihr Unternehmen erworben haben, drücken Sie die **[E]**-Taste und auf dem Bildschirm erscheint der Stadtplan.

DER AUFBAU DES UNTERNEHMENS

Zum Kauf und zur Ausstattung des Fahrzeuges folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm. Zum Aufnehmen und Niederlassen der Güter benutzen Sie den Gabelstapler. Drücken Sie den Knopf am Joystick und beachten Sie den Kreditbetrag in der rechten oberen Ecke.

- Ein PK Energiefinder warnt vor einem Gespenst, das "Schleimer" genannt wird. Das Gebäude, an dem ein "Schleimer" vorbeigeht, färbt sich rosa.
- Der Bildvergrößerer vereinfacht das Erkennen der Gespenster. Somit ist das Einfangen etwas einfacher.
- Der Marshmallow-Sensor warnt Sie vor dem Annähern des gefürchteten Marshmallow-Mannes, indem das Gebäude sich weiß verfärbt, wenn Sie sich nähern.
- Das Gespenstervakuum saugt umherziehende Gespenster (auch "Landstreicher" genannt) auf, wenn sie auf den Straßen verkehren.
- Mit Gespensterfallen fängt man die Schleimer und bewahrt sie darin auf. Jede Falle kann ein Gespenst verwahren. Ohne Fallen können Sie kein Geld verdienen.
- Die Gespensterköder ziehen die Landstreicher an, die sich regelmäßig als Marshmallow-Man formieren. Ohne Köder können Sie ihn nicht aufhalten (sehen Sie unter "wichtige Sicherheitstipps" nach). Für fünf Dollar können Sie Köder kaufen.
- Der tragbare Laserverkleinerungsapparat kann zehn Schleimer in einem Fahrzeug speichern. Das erspart Ihnen somit etliche Reisen zum GHQ, wo Sie neue Fallen kaufen können.

STADTPLAN

Wenn die Stadtkarte erscheint, wird der furchtbare Tempel von Zuul im Zentrum der Stadt angezeigt. Das GHQ befindet sich am unteren Rand der Karte. Rot leuchtende Gebäude zeigen den Standort von Schleimern an.
• Steuern das Fahrzeug auf dem kürzesten Weg auf die rot leuchtenden Gebäude zu. Landstreicher, die sich auf dem Weg zum Tempel Zuul befinden, können durch Berühren unbeweglich gemacht werden.
• Drücken Sie den Knopf, an Ihrem Steuerknüppel, um zu den Gebäuden oberhalb der Straße zu gelangen, und ziehen Sie den Joystick beim gleichzeitigen Drücken des Knopfes zurück, um das GHQ unterhalb der Straße zu erreichen.

DIE STRAßEN

Lenken Sie das Fahrzeug auf vorbeischiebenden Landstreicher zu (nachdem Sie sie unbeweglich gemacht haben) und drücken Sie dann den Feuerknopf. Die Landstreicher werden somit ins Vakuum aufgenommen und können somit nicht mehr den Zuul-Tempel erreichen.

GESPENSTERFANGEN

Wenn Sie am Störungsort angekommen sind, gehen Sie mit dem Joystick wie folgt vor:
• Dirigieren Sie den ersten Ghostbuster auf die Mitte des Gebäudes zu und drücken Sie zum Auslegen der Gespensterfalle den roten Knopf. Dirigieren Sie den Ghostbuster dann an den linken Bildschirmrand, richten ihn auf die Falle aus und drücken erneut den Knopf.
• Es erscheint der zweite Ghostbuster. Dirigieren Sie ihn zum rechten Rand des Bildschirms, richten ihn auf die Falle aus und drücken noch einmal den Knopf. Beide Ghostbuster werden nun ihre tragbaren Negativ-Ionisationsgeräte aktivieren.
• Bewegen Sie Ihre Ghostbuster zur Mitte, um den Schleimer zwischen den Strahlen einzufangen. Achten Sie aber darauf, daß sich die beiden Strahlen nicht überschneiden, sonst verlieren Sie einen Ghostbuster.
• Sobald Sie den Schleimer über die Falle gebracht haben, drücken Sie den Knopf. Die Falle wird somit ausgelöst und der Schleimer eingefangen. (Zielen Sie gut, denn Sie wissen ja was passiert, wenn Sie ihn verfehlen).
• Jeder gefangene Schleimer erhöht Ihr Guthaben. Die Höhe des Betrages hängt davon ab, wie schnell Sie reagieren. Die Summe Ihres Guthabens wird auf dem Bildschirm immer angezeigt.

WICHTIGE SICHERHEITSTIPPS

- Durch Drücken der **[SPACE]**-Taste können Sie während des Spiels jederzeit einen Lagebericht erhalten.
- Jeder Schleimer, der Ihnen entkommt, erhöht das PK-Energieniveau der Stadt um 300 Einheiten.
- Hüten Sie sich vor dem gefährlichen Marshmallow-Monster. Sobald der Marshmallowalarm am unteren Rand aufleuchtet, werden sich die Landstreicher umgehend formieren. Dann müssen Sie sofort die **[B]**-Taste drücken, und somit einen Batzen Köder loslassen, bevor der Marshmallowman irgendwelche Gebäude ramponiert.

ENDE DES SPIELS:

Das Spiel kann auf drei verschiedene Arten enden:
1. Der Torhüter und der Schloßmeister des Zuul-Tempels verbünden sich und Sie haben es nicht geschafft, mehr Geld zu verdienen als Sie zu Anfang hatten.
2. Wenn sich der Torhüter mit dem Schloßmeister vereint hat und Sie genügend Kredit haben, wird es Ihnen dennoch nicht mehr gelingen, Ihre drei Ghostbuster durch die Pforte des Tempels zu schmuggeln.
3. Sie erreichen die Spitze des Zuul-Tempels, indem Sie zwei Ghostbuster durch das Tor schmuggeln.

Ghostbusters™ ist ein Warenzeichen der Columbia Pictures Industries, Inc. Ghostbusters Warenzeichen © 1984 Columbia Pictures Industries, Inc. Alle Rechte Vorbehalten.

ACTIVISION

UQK108



Ghosts 'n' Goblins

Einführung und Spielbeschreibung

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

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

LADENANLEITUNG

System	Format	Anleitung
Amstrad/ Schneider	Kassette Diskette	RUN "ELITE"
Spectrum		LOAD ""
Commodore 64/128	Kassette Diskette	Shift + Run/Stop Load ""*,*,8,1
Commodore 16		Load "Elite"
BBC/Electron	Kassette Diskette	Chain "" Shift + Break

SPIELANLEITUNG

Spectrum:

Rechts	= 0
Links	= 9
Auf	= 2
Ab/Hocke	= W
Feuer	= M
Sprung	= X

oder neu definierte Tasten, oder mit Kempston oder Sinclair Steuerknüppel-Schnittstellen.

Amstrad/Schneider:

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

oder einen Steuerknüppel einsetzen.

Commodore 64/128

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

Commodore C16

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

© Copyright - Elite Systems Ltd.
- 1985

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

Garantie: Bei der Entwicklung und Produktion dieses Programmabands wurden höchste Qualitätsmaßstäbe angelegt. Lesen Sie bitte die beiliegenden Ladeanleitungen aufmerksam durch. Wenn Sie aus irgend einem Grund Schwierigkeiten haben, das Programm laufen zu lassen, und der Überzeugung sind, daß das Band fehlerhaft ist, schicken Sie es bitte umgehend an die folgende Adresse zurück:

Customer Service Dept.
Elite Systems Ltd.
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
England.

Verbraucherberatung:
(0922) 59165

Telex: 335622 SPETEL G

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

GILLIGAN'S GOLD

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of O.S.L. All rights reserved.

The program runs on the AMSTRAD.

Help Gilligan collect all the bags of gold and evade the desperate outlaws.

LOADING

Place the rewind cassette in the cassette deck. Type "RUN" and then press enter key. Follow the instructions as they appear on the screen. In case of difficulty refer to chapter two of the user instruction booklet.

PLAYING

You must collect all the bags of gold and place them in the wheelbarrow before the time runs out. Each bag gives you more time and raises your score but beware the outlaws are after you – and the gold. Jump on the trucks (by hanging on the hooks) or escape via the ladders and lifts, but watch out for the mine shafts: deep and deadly!

STATUS AND SCORING

On-screen scoring shows current score, and number of lives remaining. Start with 4,000 time unit – each bag gives you 4,000 more.

CONTROLS

Amstrad compatible joystick or by the keyboard.

KEYBOARD CONTROLS

Q = Up
A = Down
O = Left
P = Right

STRATEGY TIP

You can stun the outlaws momentarily by dropping the gold bags on them!

Gilligan's Gold, its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved. The program runs on any Amstrad CPC 464 home computer and may be operated by either Keyboard or Joystick.

If you've written a good program, why not contact us, without obligation, to discuss marketing it for you.
Write to:

**Ocean Software Limited,
Ocean House, 6 Central Street, Manchester 2.**

PRODUCED BY JON WOODS
© 1985 Ocean Software Limited

AMSTRAD

For your free Daley Thompson's Decathlon poster fill in the coupon below and send to:

D. T. Poster, Ocean Software,

Ocean House, 6 Central St., Manchester M2 5NS.

Also enclose 25p Postal Order to cover cost

of postage and packaging.

Name _____

Address _____

KEVIN *Chen-Todd* SOCCER

COMPATIBLE
WITH AMSTERDAM
SYNTHESIZER

Salpax
ball on for
young family

Amsoft *Clayton Hadfield* **SOCCER**

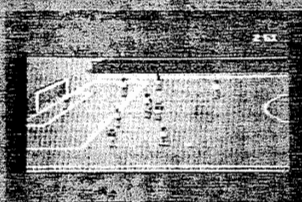
SOFT
06021

Amsoft

BRENTON D HOUSE
765 S ROAD
BR 1000
SFX
44EF



5 013413 060214



For all the latest information on Amstrad computers and software, read the only official independent source of news, reviews, advice, features and hints written specifically for and by CPC users.

AMSTRAD

CPC USER

available at your newsagent

In case of problems locating a copy, contact
AMSOFT or your local dealer

Another superb sports simulation from Amsoft. The world's most popular sports pastime has been superbly converted to run on your CPC. Join Glen Hoddle in his quest to top the league with your favourite team. Superb graphics and voice synthesis make this programme a most for your Amstrad collection.

GLENN HODDLE'S SOCCER

Now enjoy all of the excitement of one of the world's most popular sports on your Amstrad computer. Glenn Hoddle's Soccer provides you with a challenging and stimulating alternative to bruised shins and toilet rolls.

Whether your a Tottenham supporter or not, Glenn Hoddle should certainly inspire you to a top class game against either your computer, which plays an extremely strong game, or your friends, who will probably put up less opposition.

Menu Selection

Either joystick may be used to change the options at the start of each game.

The word "home" in the top option will be highlighted in white, this may be changed to "away" by moving the joystick left or right.

You may change the other options by moving the joystick up or down and following the highlight.

The first two options allow you to change the side you play on. The third and fourth options allow you to decide if the computer will help the player on each team or not.

The other options change the skill level and duration of the game. Pressing the joystick trigger will start your chosen game.

Joystick Control

Pressing the trigger when in possession of the ball, will pass or shoot in the direction the player is running.

If you are not in possession, pressing the trigger while holding the joystick over in any direction will pass control to and change the colour of your nearest player in the direction of the joystick.

If the joystick is central when you press the trigger, control will pass to your player nearest the ball. This player will also run towards the ball until you move the joystick and take-over control.

Loading Instructions

Reset computer by holding down CTRL, SHIFT and ESC keys together in that order. Place cassette into the Datacorder.

Rewind tape to beginning then press STOP/EJECT once. Press CTRL and small ENTER keys simultaneously then press PLAY followed by any key. This program will take about 6½ minutes to load.

Amsoft Joystick compatible.

COPYRIGHT SHIREKILLO 1985

Direct from the heart of
the community
August 2015

GLIDER RIDER

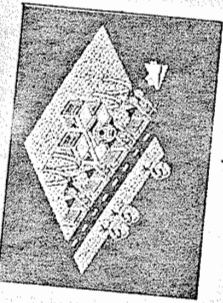
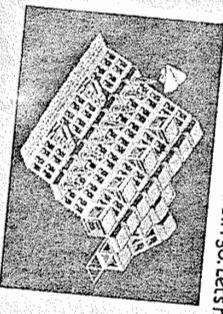
AUGUST 2015

9 Tues

"No problem" they claim. "This will be the easiest mission of your career and such incredible acclaim will be yours when you succeed, you'll be able to retire and write books."

Kit

- One hangslider (collapsible)
- One motor unit (convertible Bicycle/Microtiller)
- Standard issue and hand grenades
- Guns
- One quick player and off i go. Let's hope it's as easy as they say!



Everyone has heard of the Abraxas Corporation - Arms for Anyone, Anywhere, Any Reason, Any Quantity, Any Slogan. Not the nicest of motos and that's why the Government decides that something has to be done - Abraxas has to be destroyed. SBD Squadron to the rescue and their ace slider is Me.

GLIDER RIDER

© Quicksilver Ltd, 1986
Liberty House,
222 Regent Street,
London W1R 7DB
Tel: 01-439 0666
Full instructions appear
on the reverse of this insert.



AMTAD
CSA 135



Disc

You get a lot of time to think when you're gliding on the thermals. Mostly the feeling of flying like a bird makes them nice thoughts but everyone gets a little melancholy at times and this mission is enough to make anyone think hard.

One subject that has taken my mind recently is the word "volunteer". I remember becoming one when I joined the "Silent But Deadly" squadron but I thought that you had the chance to choose your missions, i.e. attempt to avoid those that were likely to be suicidal. That isn't the way the army see it. Once a volunteer always a volunteer seems to be their assumption.

This one has to be the last - one way or the other!

If I succeed then my future is assured - I'll be remembered in all the history books, rich beyond my dreams and set up for life. If I don't... I don't want to think about that.

The briefing covered the following items:

Abraxas Corporation

HQ
Activity

Production and distribution of arms and other hi-tech military equipment to any one with the ability to pay. No moral considerations are taken into account - money - arms. World Council decides they have to be stopped. Silent But Deadly approach selected from all available options (a great honour?).

Eco's Island

Location
Description

Pacific Ocean (152.28 West, 14.54 South)

Unique land mass - made completely of plastic by Abraxas. Completely undetectable on radar.

Island is disguised by the use of nylon grass and polythene trees. Power comes from small nuclear reactors, part of a distributed network all over the island. Main building geiger counts suggest that two reactors are housed within it to provide emergency backup. All power units seem to lack protection - assumed to be a weak spot.

Mission details

Code name
Background

EcO's is incredibly well defended apart from the distributed power network. It is therefore essential that these should be destroyed one by one before the unprotected backup reactors are destroyed within the main building.

Method:

SBD Hang Glider unit will be too small to be seen on radar defence systems and there is a good chance that one man could enter island completely undetected. Use of motorised bike will allow terrain movement and glider can be used for elevated bombing. Weight restrictions suggest that only hand grenades can be carried.

1 F (They always put this in code and then never tell us what the code means! I can only assume that this translates to "dangerous").

Mark 5 Glider and the collapsible E37 motor bike unit. Engine can be removed, after mission, and attached to the glider to provide a microliite aircraft for escape purposes. Nine standard hand grenades.

All equipment will fit in standard issue rucksack, including bike and engine!

Objectives

Primary

Secondary

Destroy the ten external reactors and rendezvous with awaiting submarine (can only surface for 30 mins from mission start).
Find more ammunition on island (You can only carry nine grenades).
Destroy as many operatives and operational buildings as possible.

Defences

Reactor
Vain compound
Jea
Ground to air lasers. Can be disabled, we believe.
Very heavily defended - may be impenetrable.
Appears to be shark infested - Don't swim!

Gameplay

There are two control modes, one for the motor bike and the other for the hang glider, and later the microliite.

Simple direction controls are noted below. You can define your own keys for each of these controls or use a joystick if you prefer.

Bike control

Function	Control
Move up & left	UP
Move down & right	DOWN
Move down & left	LEFT
Move up & right	RIGHT

Glider control

Function	Control
Climb	UP
Dive	DOWN
Bank left (Anti-clockwise)	LEFT
Bank right (Clockwise)	RIGHT
Drop grenade	FIRE

To take off: reverse direction whilst driving down a slope.

To land: use your imagination!

Pressing BREAK quits the current game

Loading

On a 48k Spectrum or a Spectrum + type: LOAD ""

On a 128k Spectrum use the tape loader option on the menu.
Once the main game has loaded the extra soundtrack data and



digitised sound will be loaded. This is not available to the 48k Spectrum or the 48k mode of the 128k model.

Commodore & Amstrad versions follow normal loading procedure.

AMSOFT
BRENTWOOD
HOUSE



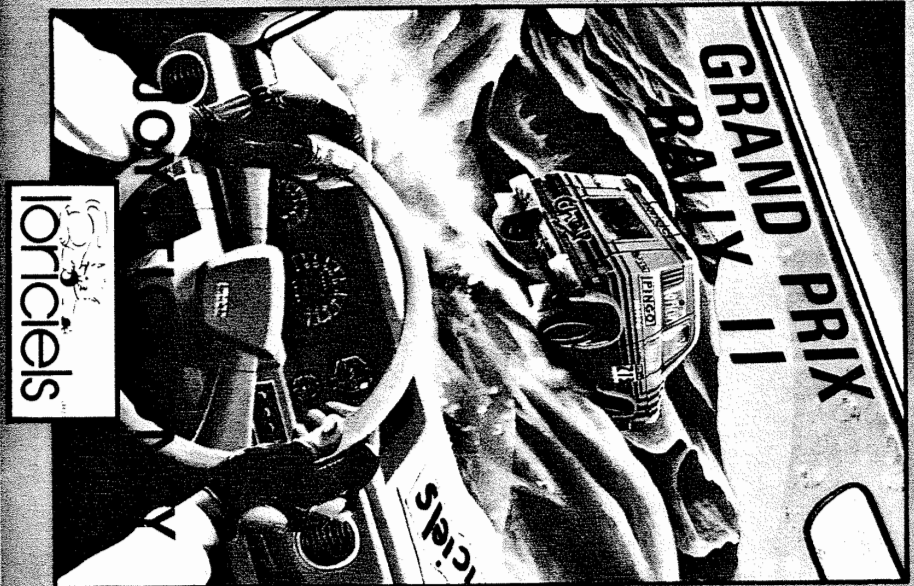
169 KINGS ROAD
BRENTWOOD
ESSEX
CM14 4EF

SOFT 07012

GRAND PRIX
RALLY II

SUITABLE FOR ALL AMSTRAD GAMES MACHINES

Disc
System



LOADING INSTRUCTIONS

Set up system and switch on as described in your instruction manual. Insert disc and type: RUN "DISC" and press ENTER. The program will now load and run.

DO NOT SWITCH SYSTEM ON OR OFF WITH DISC INSERTED INTO DISC DRIVE OR DAMAGE TO DISC WILL RESULT

Joystick Only

Haven't you ever dreamt of participating in one of the world famous rallies? Being at the wheel of one of those fabulous racing cars, winning the race, and being acclaimed by a huge crowd? Then don't hesitate any longer, load in Grand Prix Rally II.

Get seated, don't forget your seat belt! You're going to have the time of your life...

You can create your own tracks and save them onto a cassette.

The initial circuit is in 10 stages, to be completed in order.

But to achieve this, you will have to go through various meteorological and topographical zones that might affect your car.

Very soon, racing driving will become a doddle for you, darkness, ice, rain, desert and fog will no longer hold any secrets for you. You will need to be very skillful to avoid crashes with your fast competitors...

This game is 100% machine code, the road is in 3-D and surprisingly fast. The graphics make it one of the best games on the market at present. Created by Carlo Perconti, Loriciels.

The copyright of this software is reserved for Loriciels. Copying of this software, either part or whole is strictly forbidden, other than the sole use of the original purchaser.

© COPYRIGHT LORICIELS 1985

Graphic Adventure Creator

© Incentive Software LTD,
54 London Street, Reading RG14SQ
Vertrieb Deutschland:
DMV-Verlag - Fuldaer Str. 6 - 3440 Eschwege

Deutsche Anleitung

INHALT

Einleitung	3
Kapitel 1 / Ladeanweisung	3
Ladeinstruktion Kassette	3
Ladeinstruktion Diskette	4
Kapitel 2 / Wie schreibe ich Adventures	6
Planen des Adventures	6
Kapitel 3 / Grafik	14
Kontrollfunktionen	17
Kapitel 4 / Prioritäten	17
Bedingungsteil	18
Aktionsteil	19

EINLEITUNG

Mit dem Graphic Adventure Creator wird Ihnen eines der stärksten Tools für den Schneider/Amstrad Computer in die Hand gegeben. Wo hier eine klare Trennung zwischen Anwenderprogramm, Programmgenerator oder künstlicher Intelligenz zu suchen ist, wird von der Anwenderfreundlichkeit und der Kapazität des GAC ziemlich verwischt.

Um die Handhabung des Programms deutschen Anwendern so einfach wie möglich zu gestalten, haben wir uns die Mühe gemacht und die Anleitung ins Deutsche übersetzt. Sie erhalten zusätzlich zu dieser Anleitung jedoch auch noch das englische Original. Dies liegt darin begründet, daß Teile dieser Anleitung sehr auf das Beispiel-adventure Advman bezogen sind. Dies gilt insbesondere für Kapitel 5. Dieses Kapitel benötigt allerdings auch keine besondere Übersetzung, da es nur beschreibt, wie der Programmierer dieses Demo-Adventure erstellt hat.

Ansehen sollten Sie es sich jedoch einmal, da die Form, wie Eingaben gemacht werden müssen, hier ziemlich klar aufgezeigt wird.

Auch die Referenzkarten in den Anhängen der Originalanleitung ließen sich nicht übersetzen bzw. hätten dann ihren Sinn verloren.

Der Übersetzer hat jedoch innerhalb eines Vormittags die Handhabung des GAC erlernt, und auch für ungeübte Programmierer sollte es hier keine Probleme geben. Das Programm kommt Ihnen sehr entgegen und erklärt sich zum größten Teil durch klare Gliederung und verständliche Kommandos von selbst.

Versuchen Sie einmal, ein kleines Textadventure mit wenigen Handlungen zu kreieren. Versuchen Sie es danach mit Grafiken und lassen Sie sich dadurch überraschen, mit welcher Geschwindigkeit und Professionalität das von Ihnen konstruierte Spiel abläuft. Vergessen Sie nicht, daß niemand zum Programmieren geboren ist, und daß Sie wiederholter Umgang mit dem Programm in Ihrer Sicherheit bestärkt.

Übung macht den Meister!

(Thomas Morgen)

KAPITEL 1

Instruktionen zum Laden:

Dieses Programm wurde durch das Lenslock(*)-System geschützt. Bitte lesen Sie die Instruktionen sorgfältig und bewahren Sie Ihre Code-Brille an einem sicheren Ort auf - sie ist der einzige Schlüssel zu Ihrem Programm.

1. Laden von Band:

- Legen Sie das Band in Ihren Datacorder und spulen Sie es zurück.
- Wenn Sie einen 664 oder 6128 Computer besitzen, so geben Sie ein TAPE (ENTER).
- Drücken Sie gleichzeitig die CTRL- und die kleine ENTER-Taste des Zehner-Blocks.
- Auf dem Monitor erscheint die Aufforderung: "Press play then any Key...". Betätigen Sie nun die Play-Taste Ihres Datacorders, gefolgt von irgendeiner Taste Ihres Rechners.

Das Programm wird geladen und automatisch gestartet.

Ein großes "H" mit der Unterschrift "GRAPHIC ADVENTURE CREATOR" sowie der Meldung <CONTRACT EXPAND>, wird am Bildschirm sichtbar.

ABB. 1 Nehmen Sie Ihre Lenslock-Brille und legen Sie sie, wie in Bild 1 dargestellt, auf den Bildschirm. Adjustieren Sie das "H" mit den Cursortasten, bis die Breite der beiden vertikalen Balken der Länge der Lenslock-Brille entspricht. Danach drücken Sie eine beliebige Taste.

ABB. 2 Ein Muster erscheint auf dem Monitor.

Falten Sie die Brille wie in ABB. 2 und halten Sie sie unter Beachtung der "This side out" und "Oben" Markierungen auf dem Bildschirm.

ABB. 3 Schließen Sie ein Auge und sehen Sie aus ca. 30 cm Entfernung durch die Schlitzze der Lenslock-Brille. Positionieren Sie die Brille mit der Unterkante auf der horizontalen Linie des H. Danach können Sie die Buchstabenkombination "OK" erkennen.

Halten Sie die Brille in dieser Position und betätigen Sie eine Taste Ihres Rechners. Zwei weitere Buchstaben erscheinen auf dem Bildschirm. Tippen Sie diese beiden Buchstaben über Ihre Tastatur ein und der Rechner gibt den Zugang zum Graphic Adventure Creator frei.

Sind Sie zu langsam oder benutzen einen falschen Code, so erscheinen zwei weitere Buchstaben auf dem Bildschirm, und Sie können einen weiteren Versuch vornehmen. Nach drei Fehlversuchen wird der Rechner zurückgesetzt und Sie müssen von vorn beginnen.

Laden von Disc:

Tippen Sie RUN"GAC gefolgt von Enter in Ihren Rechner. Fahren Sie bei Schritt F der Bandladeanweisungen fort.

INHALTSVERZEICHNIS

Das Band als auch Diskette enthalten jeweils vier Datenfiles: den GAC, eine Bibliothek, ein Beispieldatenfile sowie Ransom, ein eigenständiges Demoadventure mit Grafiken. Der Inhalt von Ransom entspricht dem im Handbuch beschriebenen Abenteuer.

Die Reihenfolge der Dateien auf Band ist wie folgt:

1 "GAC" "QS" Seite 2: "ADVINTMAN" "RANSOM"

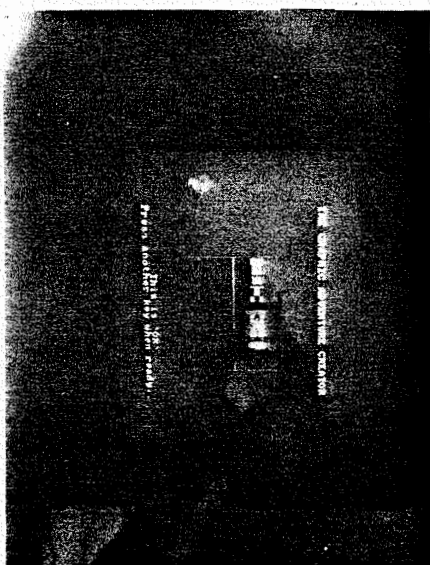
Die Diskette des GAC enthält folgende Dateien:

"GAC.BAS" "QS.ADV" "ADVINTMAN.ADV" "RANSOM.BIN"

Die Dateien GAC und RANSOM können mit RUN"dateiname gestartet werden, während QS und ADVINTMAN Datenfiles sind, die von GAC benötigt werden.

LENSLOCK ist ein eingetragenes Warenzeichen der ASAP Developments Ltd.

CPC



KAPITEL 2

Wie schreibe ich Adventures?

Planen des Adventures:

Willkommen in der Welt des Graphic Adventure Creators.

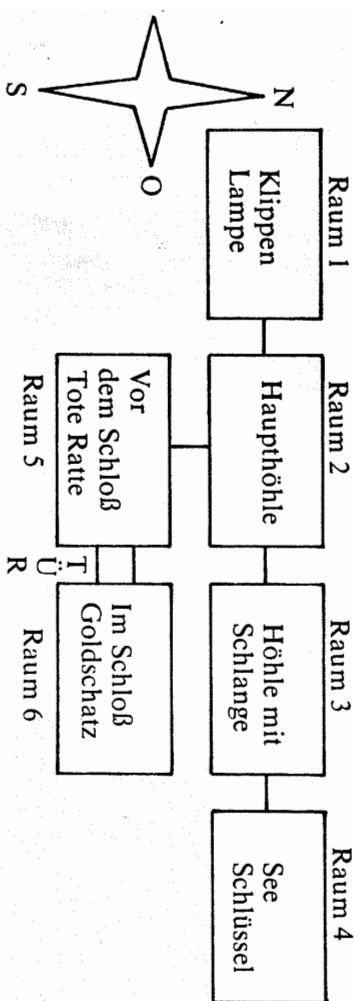
Wie lassen Sie den Computer jetzt noch ausgeschaltet. Bevor Sie mit dem Schreiben eines Adventures beginnen, sollten Sie sich erst einmal Gedanken und Pläne darüber machen, um was es in diesem Abenteuer überhaupt gehen soll. Das ist genauso, als Sie einen Kuchen backen wollen und sich nicht darüber im klaren sind, ob es ein Geburtstagskuchen oder eine Torte werden soll. (Wenn Sie wirklich nicht warten können, so spielen Sie erst einmal ein wenig mit dem Grafikeditor aus Kapitel 1 und kehren danach zu dieser Sektion zurück.)

Vor Sie also anfangen, sollten Sie wissen, was der Spieler überhaupt zu tun hat. In den meisten Adventures gibt es hierfür eine Standardhandlung: Finden Sie aus einem Öhlensystem und nehmen Sie einen Schatz mit, oder retten Sie das schöne Monster der blutrünstigen Prinzessin.

In diesem Kapitel erfahren Sie nun an einem Beispiel, wie man ein solches Adventure ant

lassen Sie uns zunächst einmal eine Aufgabe festlegen. Unser Held soll einen Goldschatz finden!

anach entwerfen wir einen Plan der Welt, in der sich unser Held bewegen kann und wo verse Objekte zu finden sind, die ihm bei der Lösung der Aufgabe helfen. Dieser Plan sieht folgendermaßen aus:



Hier folgt nun eine Grundbeschreibung der Räume:

Raum 1: Sie sind auf irgendwelchen Klippen. Im Osten sehen Sie einen Höhleneingang.

Raum 2: Sie sind in einer großen Höhle. Wege führen nach Osten, Westen und Süden.

Raum 3: Sie sind in einer Höhle. In der Ecke schläft eine Schlange. Ausgänge sind nach Osten und Westen.

CPC

Raum 4:

Sie sind in einer kleinen Höhle. Der einzige Ausgang führt nach Westen.

Raum 5:

Sie sind in einer kleinen Höhle. Ein Tunnel führt nach Norden. Im Osten sehen Sie eine große Tür.

Raum 6:

Sie befinden sich in der Schatzkammer. Im Westen sehen Sie eine offene Tür.

Bitte beachten Sie, daß sich die Objekte, die unser Held finden kann, noch nicht in der Beschreibung der Räume befinden. Dies liegt darin begründet, daß diese Objekte beweglich sind und von Raum zu Raum getragen werden können. Wenn Sie in Raum 3 gehen, werden Sie von der Schlange gefressen, insofern Sie nicht die tote Ratte bei sich haben, mit der sich der Hunger der Schlange stillen läßt.

Die Tür muß erst mit einem Schlüssel aufgeschlossen werden, bevor Sie von Raum 5 nach Osten gelangen können.

Da Sie eine schlafende Schlange nicht aufnehmen können, (sie würde aufwachen und Ihrem Unterfangen ein schnelles Ende bereiten), brauchen wir diese Aktion nicht einzuplanen. Es gibt also zunächst einmal vier Objekte: die Lampe, die Ratte, den Schlüssel und das Gold. Allerdings kann die Lampe zwei Zustände haben: AN und AUS. Wir machen es uns leichter, wenn wir von fünf Objekten sprechen und eine eingeschaltete und eine ausgeschaltete Lampe rechnen.

Da es die eingeschaltete Lampe zu Beginn unseres Abenteuers noch nicht gibt - sie muß ja erst vom Helden aktiviert werden - platzieren wir sie im Raum 0.

Raum 0 ist für "tote" oder "ungeborene" Objekte vorgesehen, die nicht gefunden werden können, sondern sich erst aus einer Aktion des Helden ergeben.

Diese Objekte sind also:

- OBJ1:** eine Lampe liegt in Raum 1 und wiegt 10 Einheiten
- OBJ2:** eine tote Ratte liegt in Raum 5 und wiegt 20 Einheiten
- OBJ3:** ein Schlüssel liegt in Raum 4 und wiegt 1 Einheit
- OBJ4:** ein Goldschatz liegt in Raum 6 und wiegt 100 Einheiten
- OBJ5:** eine leuchtende Lampe liegt in Raum 0 und wiegt 10 Einheiten

Das Gewicht der Objekte bezieht sich auf eine vorher festzulegende Obergrenze von dem, was der Held maximal tragen kann. Wir setzen diese Grenze auf 110, somit ist unser Held nicht in der Lage, Ratte, Lampe und Gold auf einmal zu tragen.

Als nächste Aktion müssen wir die Verbindungen der Räume untereinander festlegen. Der Durchgang von Raum 1 nach Raum 2 läßt sich nicht von vornherein festlegen, da es im Raum 2 sehr dunkel ist und vorher die Bedingung "Held trägt angeschaltete Lampe" erfüllt sein muß. Genauso verhält es sich mit der Verbindung von Raum 5 nach Raum 6, da hier erst die Bedingung "Geöffnete Tür" erfüllt werden muß. Diese Einträge gehören in die Bedingungstabelle, zu der wir später noch kommen.

Die Verbindungen lauten:
VON RAUM 1: (KEINE)

CPC 7

/ON RAUM 2: OST TO 3
/ON RAUM 3: WEST TO 2
/ON RAUM 4: (KEINE)
/ON RAUM 5: (KEINE)
/ON RAUM 6: WEST TO 5

Die Verbindung von Raum 6 besteht; denn wenn Sie in Raum 6 sind, müssen Sie die Tür ja logischerweise schon geöffnet haben.

Die nächste Sektion enthält all jene Daten, die das Spielen eines Adventures erst ermöglichen: die Bedingungen. Wir unterscheiden hierbei mehrere Gruppen von Bedingungen. Lokale Bedingungen, die nur in speziellen Räumen vorkommen. Bedingungen mit hoher Priorität, die für das ganze Spiel gelten und erfüllt sein müssen, bevor der Spieler seine Eingaben macht.

Bedingungen mit niedriger Priorität, die erst auftreten, nachdem der Spieler seine Eingabe gemacht hat.

Um die Unterschiede zu verdeutlichen, folgen nun die lokalen Bedingungen für unser Adventure, wie sie in klarem Deutsch ausgesprochen werden.

Raum 1:
Wenn Sie OST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 2 gehen.

Raum 2:
Wenn Sie WEST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 1 gehen.

Wenn Sie SÜDEN eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 5 gehen.

Raum 3:
Wenn Sie NIMM SCHLANGE eingeben, soll der Computer sagen: "Sie wurden gebissen und sind tot" und das Adventure stoppen.

Wenn Sie OST eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist hell" und nach Raum 3 gehen.

Raum 4:
Wenn Sie WEST eingeben, so soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 3 gehen.

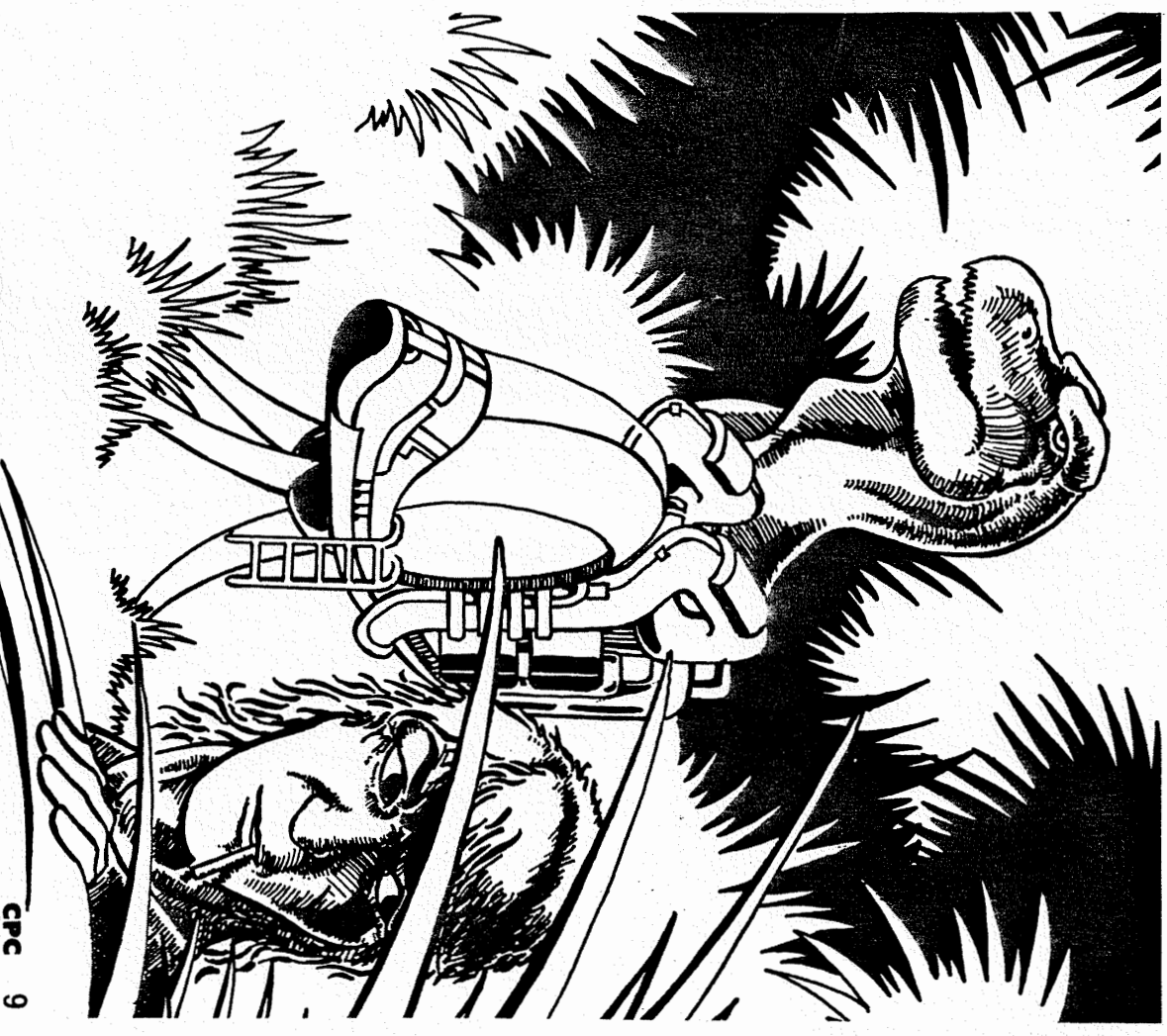
Raum 5:
Wenn Sie eingeben: TÜR AUFSCHLIESSEN, soll der Computer dies bestätigen und auf ein Kommando warten.

Wenn Sie OST eingeben und die Tür auf ist, dann soll der Computer nach Raum 6 gehen.

Wenn Sie OST eingeben und die Tür geschlossen ist, so soll der Computer dem Spieler mitteilen, daß der Durchgang versperrt ist, und auf ein neues Kommando warten.

Wenn Sie NORD eingeben, soll der Computer sagen: "Es ist dunkel" und nach Raum 2 gehen.

Um dem Spieler Dinge zu sagen, müssen die Messages (Nachrichten) erstellt werden. Es sollte für jede mögliche Eingabe eine Nachricht vorhanden sein, um das Adventure so spannend wie möglich zu gestalten. Im Moment sollten Sie jedoch nicht mehr als 250 Nachrichten erstellen.



Hier finden Sie die Nachrichten für unser Adventure:

MESS. 1:
Es ist eine kleine Batterietaschenlampe.

MESS. 2:
Es ist eine frisch verstorbene Ratte. Sieht lecker aus.

MESS. 3:
Es ist ein kleiner, silberner Schlüssel.

MESS. 4:
Es sieht sehr wertvoll aus.

MESS. 5:
Es ist eine kleine, sehr helle Lampe.

MESS. 7:
Sie können nicht durch geschlossene Türen gehen!

MESS. 8:
Die Schlange erwacht, beißt Sie und beendet hiermit Ihr Leben. Sie sind TOT!

MESS. 9:
Gut gemacht! Sie sind mit dem Gold aus dem Schloß entkommen. Sie sind jetzt reich!

MESS. 10:
Die Tür läßt sich aufschließen und schwingt auf.

MESS. 13:
Die Schlange wacht auf, frißt die Ratte und legt sich wieder schlafen.

MESS. 14:
Die Schlange dreht sich um und beißt Sie unerfreulicherweise. Das Gift bringt Sie um.

MESS. 15:
Die Lampe leuchtet hell.

MESS. 16:
Die Lampe geht aus.

MESS. 17:
Schmeckt noch besser als es aussieht. Köstlich!

10 **cpc**

MESS. 10:
Sie finden nicht sehr viel.

MESS. 19:
Ich weiß auch nicht, was das ist.

MESS. 20:
Sie hören schlurfende Schritte näherkommen.



cpc 11

MESS. 21:

Eine häßliche Riesenspinne springt aus dem Schatten und reißt Ihnen den Kopf ab, bevor sie Sie aufrifft.

Nun lassen Sie uns die Bedingungen mit den niedrigen Prioritäten ansehen. Sie werden dazu verwandt, Eingaben zu interpretieren und die Adventure-Handlung zu modifizieren. Sie sind nicht auf bestimmte Räume bezogen, sondern gelten generell für das ganze Adventure. Zur besseren Darstellung auch hier wieder eine klare deutsche Beschreibung.

- a) Wenn das Wort **PUNKTE** vorkam, zeige die Punktzahl und die Anzahl der bisher gemachten Züge.
- b) Wenn das Verb **NIMM** (irgendwas vorkam, dann nimm es auf).
- c) Wenn das Verb **LEGE** (irgendwas vorkam, dann lege es ab).
- d) Wenn das Verb **UNTERSUCHE** (irgendwas vorkam, so gebe eine detaillierte Beschreibung des Gegenstandes aus).
- e) Wenn das Verb **QUIT** vorkam, so breche das Adventure ab.
- f) Wenn das Verb **SCHAU** vorkam, so gib eine detaillierte Beschreibung des momentanen Raumes.
- g) Wenn der Befehl **ISS RATTE** eingegeben wurde, so lege das Objekt ab, lösche es aus der Objektliste und gebe Nachricht 17 aus.
- h) Wenn **PICTURES** eingegeben wurde, so schalte in den Grafik-Adventure-Modus.
- i) Wenn **TEXT** eingegeben wurde, so schalte in den Text-Adventure-Modus.
- k) Wenn **SCHALTE LAMPE** eingegeben wurde und Sie haben eine ausgeschaltete Lampe (**OBJEKT 1**), dann schreibe Nachricht 15, tausche Objekte 1 und 5 und addiere 20 zur Punktzahl.
- l) Wenn **LAMPE AUS** eingegeben wurde und Sie haben eine leuchtende Lampe (**OBJEKT 5**), dann schreibe Nachricht 16, tausche Objekt 5 und 1 und ziehe 20 von der Punktzahl ab.

Dies sind die ganzen Bedingungen mit niedriger Priorität, die wir für unser Adventure benötigen. Sie bilden auch gleichzeitig den kompletten Wortschatz, den der Rechner versteht. Das Vokabular setzt sich aus Worten (**NOUNS**) zusammen, die zumeist Objekte beschreiben, **VERBEN**, die Aktionen wie **NIMM**, **GEHE**, **LEGE**, **ISS** etc. beschreiben und **ADVERBEN**, die beschreiben, wie eine bestimmte Tätigkeit ausgeführt werden soll.

In den Sätzen "Öffne die Tür vorsichtig" und "Lege den Schraubenzieher in die Schachtel" sind die Worte "vorsichtig" und "in" die **ADVERBEN**.

In unserem kleinen Adventure kommen keine Adverben vor. Aber die **NOUNS** und **VERBEN** lauten folgendermaßen:

NOUNS:

1 **FACKEL/LAMPE**

2 **RATTE**

3 **SCHLÜSSEL**

4 **GOLD, SCHATZ, GOLDSCHATZ**

12 **CPC**

5 SCHLANGE, NATTER

6 **TÜR**

255 **ES**

(Wenn Sie **ES** als Wort anerkannt haben wollen, so sollten Sie ihm immer die Nummer 255 geben).

VERBEN:

(Alle Verben der Quickstart-Datei, die einen Grundwortschatz der am häufigsten benötigten Verben enthält)

- 16 **AN, ANSCHALTEN**
- 17 **AUS, AUSSCHALTEN**
- 18 **AUFSCHLIESSEN**
- 19 **PUNKTE**
- 20 **ISS**

Beachten Sie, daß Worte, die das gleiche bezeichnen, auch die gleiche Nummer haben. So können mehrere Bedeutungen für ein Ding gleichzeitig abgefragt werden, was das Adventure flexibler macht und Programmierarbeit spart. Wenn Sie bei den Bedingungen mit niedriger Priorität abfragen, ob Wort 1 eingegeben wurde, so werden alle Deutungen von Wort 1 abgefragt. Zuletzt kommen die wenigen Bedingungen mit hoher Priorität, die für das ganze Adventure gelten, und von vorneherein die Rahmenhandlung festlegen. Der Spieler hat keine Möglichkeit, hier irgendeine Beeinflussung vorzunehmen. Auch diese "HIGH-PRIORITY CONDITIONS" hier in einer klaren deutschen Schreibweise:

- a) Wenn dies der erste Zug ist, dann setze die Spielerstärke auf 110, setze die Anzahl der erlaubten Züge im Dunkeln auf 3 und merke Dir, daß der erste Zug hiernit abgeschlossen ist.
- b) Wenn Sie in Raum 3 sind und haben die Ratte nicht dabei und die Schlange hat die Ratte noch nicht gefressen, so gebe die Nachricht aus, daß der Spieler gebissen wurde und beende das Spiel.
- c) Wenn Sie in Raum 3 sind und haben die Ratte dabei, so bewege sie nach Raum 0 (**LIMBO**), schreibe die Nachricht, daß die Ratte von der Schlange gefressen wurde und merke dir das.
- d) Wenn Sie in Raum 1 sind und haben Objekt 4 (den Schatz) bei sich, so gib die Nachricht 9 aus und beende das Spiel.
- e) Wenn Sie die Lampe haben, so setze Merker 2, anderenfalls lösche ihn.
- f) Wenn Sie ohne Lampe im Dunkeln sind, so erniedrige die Nummer der im Dunkeln erlaubten Züge.
- g) Wenn Sie nur noch einen Zug im Dunkeln übrig haben, so gib Nachricht 20 aus.
- h) Wenn Sie keinen Zug mehr im Dunkeln übrig haben, so gib Nachricht 21 aus und beende das Spiel.

Dies waren alle Bedingungen und Worte, die das Adventure kennen muß. Wie sie genau eingegeben werden, erfahren Sie in Kapitel 4. Weiter geht es mit Kapitel 3 der Grafik.

CPC 13



KAPITEL 3

Grafik:

Dies ist der wohl schönste Teil des Adventure-Schreibens, weil Sie hier sehen können, wie die Dinge langsam Gestalt annehmen.

Allerdings kann man sich darüber streiten, ob es nun mehr Spaß macht ein kompliziertes Adventure ohne Grafiken oder ein leicht zu lösendes mit tollen Bildern zu spielen. Um den Umgang mit dem Grafikeditor auszuprobieren, laden Sie den GAC und betätigen im Hauptmenue die Taste G. Das Menu verschwindet und es erscheint ein Window, ein sehr kompaktes Menu und die Frage: "Which Picture Number?".

Hier wird danach gefragt, welches Bild Sie editieren möchten. Drücken Sie nun die 1 und dann ENTER.

Danach verschwindet die Frage, und in der Mitte des Grafikwindows erscheint ein kleiner Cursor.

Versuchen Sie nun einmal, diesen Cursor mit den Pfeiltasten über dem Zehnerblock Ihres Rechners zu bewegen.

Der Cursor wird sich pixelweise in dem Window bewegen. Drücken Sie nun zusätzlich zu den Pfeiltasten noch die Shift-1aste, so macht der Cursor acht Pixel weite Sprünge. Je nachdem, ob Sie nun fein zeichnen wollen oder sich nur über den Bildschirm bewegen wollen, selektieren Sie jeweils nach eigenem Ermessen die Steuerungsart. Drücken Sie nun die Taste "D" für DOT (PUNKT).

Im Menu sehen Sie das Wort DOT aufleuchten. Bringen Sie auf diese Weise mehrere Punkte auf den Bildschirm, und betätigen Sie danach einmal die DELETE-Taste (DEL).

Der zuletzt gezeichnete Punkt verschwindet wieder vom Bildschirm. Mehrmaliges Drücken der DEL-Taste löscht die Punkte in der umgekehrten Reihenfolge, in der Sie eingegeben wurden. Wie Sie sehen, merkt sich der GAC all Ihre Eingaben und speichert sie. So können Sie auf einfache Weise irrtümlich gezeichnete Details wieder entfernen. Kommen wir nun zum Zeichnen von Linien.

Betätigen Sie die COPY-Taste und Sie werden sehen, daß in dem am rechten Bildschirmrand dargestellten Sinnbild der Stift auf das Papier gesenkt wird. Sie sind jetzt im Zeichenmodus. Bewegen Sie den Cursor wieder mit den Pfeiltasten über den Bildschirm und Sie werden sehen, wie er eine Linie hinter sich herzieht. Nochmaliges Drücken der COPY-Taste hebt den Farbstift wieder vom Papier und fixiert die von Ihnen gezeichnete Linie im Window. Probieren Sie auch dies mehrmals aus, und löschen Sie danach die gezeichneten Linien wieder mit DEL.

Linien sind ein wertvolles Hilfsmittel zum Zeichnen von Adventurebildern. Richtig interessant wird die Sache jedoch erst, wenn sie in mehreren Farben erfolgt.

Betätigen Sie die I-Taste für INK (FARBE). Danach erscheint die Frage: "WHICH INK (0...3)?". Auf der linken Bildschirmseite sehen Sie ein kleines Auswahlmene mit mehreren farbigen Quadraten und entsprechenen Nummern. Dies sind alle Farben, die Sie in Ihrem Bild verwenden können.

Wählen Sie eine dieser Farben aus. Das Piktogramm auf der rechten Seite wechselt die Farben und Sie haben einen neuen Farbstift zur Verfügung. Probieren Sie auch dies mehrmals aus, und ziehen Sie ein paar Linien in mehreren Farben.

Wenn Sie der Meinung sind, daß Ihr Bild fertig ist und Sie wollen das nächste beginnen, betätigen Sie ESC. Danach erscheint wieder die Aufforderung nach der Bildnummer. Geben Sie eine Zahl größer 1 ein und das Window wird gelöscht. Machen Sie sich keine Gedanken über das Bild Nummer 1, es ist immer noch im Rechner. Sollten Sie sich plötzlich im Hauptmenue wiederfinden, so macht dies auch nichts, Sie haben wahrscheinlich nur zweimal auf die ESC-Taste gedrückt, was ein Verlassen des Grafikeditors bewirkt. Durch erneutes Drücken von G kommen Sie in den Grafikmodus zurück, und Ihre Bilder sind immer noch nicht verloren.

Zeichnungen in mehreren Farben sind zwar schon ganz interessant, aber so richtig professionell sehen sie erst aus, wenn die Flächen in einer soliden Farbe aufgefüllt sind. Dazu bietet der GAC den Befehl FILL (Taste F). Dieser Befehl hat allerdings besondere Eigenschaften, die wir zunächst erläutern müssen. Da ist zuerst einmal die Tatsache, daß der FILL-Befehl nicht nur mit einer Farbe arbeitet, sondern immer zwei Shades zum Erzeugen einer Mischfarbe benötigt. Dieses Shading muß vor dem FILL-Befehl erst einmal festgelegt werden. Drücken Sie S für Shades und Sie bekommen die Frage: "WHICH TWO INKS TO SHADE WITH (0...3)?". Hier müssen Sie also die entsprechenden Zifferntasten betätigen, die wieder in dem Farbmeneu an der linken Bildschirmseite festgelegt sind. Sie müssen jedoch nicht unbedingt eine Mischfarbe verwenden. Geben Sie denselben Farbcode zweimal hintereinander ein, so wird in der entsprechenden Grundfarbe aufgefüllt. Diese Option ermöglicht es Ihnen, weit mehr als nur vier Farben bei der Erstellung Ihres Bildes zu verwenden.

Bewegen Sie nun den Cursor, zeichnen Sie ein Quadrat am Bildschirm und positionieren Sie den Cursor in dessen Mitte. Drücken Sie nun F. Das Quadrat wird in der durch Shade bestimmten Farbe aufgefüllt. Probieren Sie das ein paarmal aus, indem Sie mehrere Quadrate am Bildschirm ausfüllen. Die FILL-Routine ist so ausgelegt, daß sie Flächen mit allen Randformen (auch unregelmäßige) schnell ausfüllen kann. Diese schnelle Arbeitsgeschwindigkeit hat jedoch auch ihren Preis. So kann es vorkommen, daß Sie eine Fläche mit besonders unregelmäßigen Formen mehrmals füllen müssen. Bleibt beim FILL-Befehl ein Teil der zu füllenden Fläche leer, so bewegen Sie einfach den Cursor an die Stelle, die noch gefüllt werden soll, und betätigen nochmals F. Auf dem endgültigen Bild fällt dies hinterher gar nicht mehr auf. Wollen Sie die Farben für den FILL-Befehl wechseln, so benutzen Sie dazu jedesmal das Shade-Kommando. Die letzte FILL-Farbe wird jedoch zwischengespeichert und muß nicht jedesmal neu eingegeben werden. Die Grundbelegung der Farben kann mit C für Colour neu festgelegt werden. Dieser Vorgang wird genauso wie der INK-Befehl gehandhabt. Sie geben einfach den INK-Wert an, und danach die neue Farbzurordnung. Alle Werte der Farben finden Sie im Anhang "Referenzkarte".

Alles was wir bisher gemacht haben, hat mit geraden Linien zu tun. Genauso einfach ist es jedoch auch, Kreise und Ellipsen zu zeichnen. Bewegen Sie den Cursor in die Mitte des Bildschirms und betätigen Sie E für Ellipse. Es erscheint ein flachgedrückter Kreis, dessen Form und Radius mit den Cursortasten um den Mittelpunkt geändert werden kann. Sind Sie mit der Darstellung Ihres Kreises zufrieden, betätigen Sie noch einmal E, und das Ergebnis wird auf den Bildschirm gebannt.

Diese Kreise können wieder mit dem FILL-Befehl verschönert werden. Genauso leichtestes, Quadrate und Rechtecke am Bildschirm zu zeichnen. Die entsprechende Taste ist R (Rectangle).

Kontrollfunktionen:

In der rechten, oberen Bildschirmcke steht das Wort LAST mit einem Charakter darunter. Dieser Charakter entspricht der Taste Ihrer zuletzt ausgeführten Aktion und kennzeichnet die Spitze Ihres Bilderstacks.

Mit CTRL und den Cursortasten können Sie in diesem Stack (Stapel) blättern oder editieren. Ähnlich wie beim Programm-Editor des Locomotive-Basic gibt es hier Tastenfunktionen, die folgendes bewegen:

Tastenkombination:

CTRL LINKS	Aktion:
CTRL RECHTS	Ein Programmschritt zurückblättern
CTRL HOCH	Ein Programmschritt vorblättern
CTRL RUNTER	Fünf Programmschritte zurück
DEL	Fünf Programmschritte vor
SHIFT >	Letzten Stapelbeitrag löschen
W	Alles bis zur Stapelspitze löschen
	Bild wieder aufbauen

Dieser Teil des Programms ist zwar so ziemlich der schönste, aber seine Handhabung ist am kompliziertesten zu erklären. Denken Sie daran, daß niemand (na gut, ganz wenige Ausnahmen) zum Künstler geboren ist. Perfektion im Umgang mit dem Grafikeditor bekommen Sie nur durch ständiges Üben. Wenn Ihre Bilder einmal zu komplex werden und Ihnen der Speicherplatz ausgeht (der Rechner teilt Ihnen das rechtzeitig mit), so fangen Sie einfach ein neues Bild an, und mergen mit der Taste M erst das bisher Gezeichnete hinein. Beim Ablauf des Programms geben Sie einfach die Nummer des fertigen Bildes an und alles Weitere geschieht automatisch.

KAPITEL 4

Prioritäten:

Die Prioritäten entscheiden, um was es in dem Adventure überhaupt geht. Wie in Kapitel 2 schon erwähnt, gibt es drei verschiedene Arten von Prioritäten: lokale, hohe und niedere. Sie werden in folgender Reihenfolge "ausgeführt":

- Startraumbeschreibung ausgeben
 - hohe Prioritäten
 - Spielerkommando entgegennehmen
 - Verbindungen prüfen
 - lokale Prioritäten
 - niedere Prioritäten
- Um diese Prioritäten einzugeben, verwenden Sie weder Deutsch noch Englisch, sondern eine besonders einfach handzuhabende Programmiersprache, die ausgelegt ist wie Basic, jedoch wesentlich mächtigere Befehle hat und mit so wenig Eingaben wie

möglich auskommt. Tatsächlich kann man eine Prioritätszeile nicht als Programmschritt, sondern eher als Formel bezeichnen.

Die Formel für: "Wenn SCHAU eingegeben wurde, so beschreibe den momentanen Aufenthaltsort", würde zum Beispiel:

IF (VERB 7) LOOK WAIT END

lauten. Die generelle Form der Eingabe ist:

IF (irgendein Zustand) tue irgendwann END

Wenn der Zustand wahr (TRUE) ist, so werden festgelegte Aktionen ausgeführt.

VERB 7 ist wahr, wenn SCHAU eingegeben wurde

LOOK beschreibt den neuen Aufenthaltsort

WAIT wartet auf eine neue Eingabe des Spielers

Folgende Befehle und Worte können in den Prioritätsformeln verwandt werden:

1. Bedingungsteil:

VERB n Wurde Verb n eingegeben (n bezieht sich auf Verb-Nummer)

NOUN n Wurde Noun n eingegeben (siehe Verb)

ADVE n Wurde Adverb n eingegeben (siehe Verb)

HERE n Ist Objekt Nummer n hier

CARR n Wird Objekt Nummer n getragen

AVAI n Ist Objekt n verfügbar

x IN n Ist Objekt n in Raum X

WEIG n Gewicht von Objekt n

SET? n Ist Marker n gesetzt

RES? n Ist Marker n nicht gesetzt (es gibt 256 Marker, die zum Zwischenspeichern von Informationen verwandt werden können)

CTR n Wert von Zählernummer n

x EQU? n Hat Zählernummer n den Wert x (es gibt 128 Zähler, die bis auf drei Ausnahmen vom Anwender benutzt werden können. Zähler 0 enthält

den Punktestand, Zähler 126 und 127 enthalten die Anzahl der bisher

gemachten Züge)

TURN Anzahl der Züge ausgeben

ROOM Momentane Raumnummer ausgeben

AT n Ist wahr, wenn Sie gerade in Raum n sind

AND Ist wahr, wenn zwei Bedingungen wahr sind

OR Ist wahr, wenn eine der beiden Bedingungen wahr ist

XOR Ist wahr, wenn eine Bedingung wahr ist und die zweite falsch

NOT Ist wahr, wenn beide Bedingungen falsch sind (die letzten logischen

Vergleichsoperationen dienen dem Verknüpfen von Bedingungen)

x < y x kleiner y?

x > y x größer y?

x = y x gleich y?

RAND x Zufallszahl zwischen 0 und x-1 ausgeben

VBNO Nummer des Verbs in Spielereingabe ausgeben

NO1 Nummer des ersten Nouns

NO2 Nummer des zweiten Nouns

18 CPC

Aktionenteil:

LOOK Raumbeschreibung ausgeben

DESC n Raumnummer n beschreiben

PICT Bildausgabe einschalten

TEXT Bildausgabe ausschalten

GET n Objekt Nummer n aufnehmen

DROP n Objekt Nummer n ablegen

x SWAP y Objekte x und y vertauschen

OBJ n Objekt Nummer n beschreiben

LIST n Objekte in Raum Nummer n auflisten

LIST WITH Inventory ausgeben

x TO n Objekt Nummer x in Raum Nummer n bewegen

SET n Setze Marker n

RESE n Setze Marker n auf 0

x CSET n Setze Zähler n auf x

INCR n Addiere 1 zu Zähler n

DECR n Subtrahiere 1 von Zähler n

GOTO n Gehe nach Raum n und beschreibe ihn

CONN n Überprüfe die Verbindungen von Raum n

STRE n Maximale Spielerstärke setzen

BRIN n Bringe Objekt n in momentanen Raum

FIND n Suche Objekt n und gehe an dessen Aufenthaltsort

SAVE Speichere Spielstand auf Kassette oder Diskette

LOAD Lade Spielstand von Kassette oder Diskette

WAIT Warte auf ein neues Kommando

OKAY Schreibe "OKAY" und warte auf ein neues Kommando

EXIT Spiel stoppen

QUIT Spiel anhalten, mit der Möglichkeit zu stoppen

MESS n Gebe Nachricht n aus

PRIN n Gib Zahl n aus

LF Zeilenvorschub

WTH Objekt dabei?

HOLD n Spiel für n/50stel Sekunden unterbrechen

x + y x plus y

x - y x minus y

Alle Zahlwerte für obige Angaben müssen nicht unbedingt feststehen, sondern können sich auch errechnen. (2 + 2 ergibt das gleiche wie 4.) Alle Angaben müssen jedoch in Klammern erfolgen. Dabei ist der GAC so intelligent, eventuell fehlende Klammern selbst einzusetzen.

Aus:

IF (VERB 3) GET 1 OKAY

wird dann automatisch:

IF (VERB(3)) GET (1) OKAY END

Die Arithmetik bei der Abfrage entspricht der des Locomotive-Basic und muß nicht weiter erklärt werden.

18 CPC 19

GREEN BERET

GREEN BERET

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Green Beret runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

LOADING

DISK - Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type [DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN-BERET and press ENTER the game will now load automatically.

THE GAME

RESCUE THE CAPTIVES!
You are THE GREEN BERET, a highly trained combat machine. Your mission: infiltrate all four enemy Strategic Defence Installations - you are alone, against immeasurable odds, have you the skill and stamina to succeed?

CONTROLS

The program is controlled by joystick and keyboard which is redefinable.

JOYSTICK

(PRESS FIRE TO ACTIVATE JOYSTICK MODE)

The Green Beret is moved as follows using a combination of up, down, left and right.



Fire Button - KNIFE FUNCTION

Space - SHOOT

KEYBOARD

(PRESS ESC TO ACTIVATE)

Keys may be defined from main menu to suit.

Default keys are:

Z - UP SPACE - KNIFE
W - DOWN ENTER - SHOOT
O - LEFT P - RIGHT

While playing pause mode can be obtained by pressing ESC (Flashing P in bottom right hand screen will indicate). When in pause mode press DEL to quit game or any other key to continue play.

PLAYING

Use the platforms and ladders to advance through four defence stages:-

RED ALERT!
Missile Base; Harbour; Bridge and Prison Camp. Use your knife to attack the defenders who will jump, kick and shoot to stop you.

Watch your step - you may become a human "Mine Detector". Dodge the bullets missiles and mortar attacks along the way. Collect your weapons systems by killing the Commandant (in blue).

Weapons are:

Grenade Rocket Launcher Flame Thrower

Beware! At the end of each stage the enemy will launch a major offensive using all the means of their disposal...

STATUS AND SCORING

At the top of the screen is your score, the current high score and the stage you are currently on. Lives are displayed graphically below this and any weapons you may happen to have will be shown at the bottom of the screen. Extra lives are awarded every 20,000 points and at the end of each stage up to a total of 8 lives. Upon completion of a stage you will also be given an extra 3,000 points and 6,000 for completing the prison camp stage.

HINTS AND TIPS

- Avoid the bullets by lying down and the grenades by jumping.
- Try to save weapons for the end of each stage.
- It is easier to knife people whilst standing still.
- Use your weapons tactically.

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE

THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO

MR. YATES, IMAGINE SOFTWARE (1984) LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned immediately to you, at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

GREEN BERET

Program code by Keith Wilson

Graphics design by George Wright

©Konami

©1986 Imagine Software (1984) Limited

Produced by D. C. Ward.

GREMLINS

DAS ABENTEUER

ADVENTURE INTERNATIONAL U.K.
85 New Summer Street, Birmingham B19 3TE

Copyright Adventure International
ALLE RECHTE VORBEHALTEN

GREMLINS - DAS ABENTEUER

Kingston Falls befindet sich in Gefahr: von den Gremlins überannt zu werden. Billy ist von Gizmo's Nachkommen dazu verführt worden, sie nach Mitternacht zu füttern. Die Mogwais haben sich bereits verpuppt und in die bösartigen Gremlins verwandelt. Angeführt von Stripe (dem bösartigsten von allen) verwüsten sie nun Kingston Falls. Indem Sie die Rolle von Billy übernehmen, beginnen Sie mit einem höchst gefährlichen Abenteuer. Es ist Ihre Aufgabe, mit Hilfe von Gizmo, Kingston Falls davor zu bewahren, von den Gremlins überannt zu werden.

WIE EIN ABENTEUER VOR SICH GEHT

Wenn Sie noch niemals zuvor ein Abenteuer gespielt haben, dann steht Ihnen ein wirklicher Genuß bevor. Das Abenteuer gestattet es dem Spieler, sich innerhalb der Spiel-"Umgebung" von Ort zu Ort zu bewegen und Objekte im Hinblick auf Hinweise zu untersuchen, die dazu verhelfen werden, das Ziel des Spiels zu erreichen. So kann ein Abenteuer z.B. wie folgt beginnen —

ICH BEFINDE MICH IN EINEM RAUM. SICHTBARE OBJEKTE BESTEHEN AUS EINER MIT RUBINEN BESETZTEN SCHATULLE UND EINER GESCHLOSSENEN TÜR. SAGE MIR, WAS ICH TUN SOLL.

Sie werden vielleicht zu Beginn eine gewisse Richtung (Norden, Süden, Osten, Westen) einschlagen, wollen um zu sehen, ob Sie den Raum verlassen können. Sie werden dann jedoch einen Weg finden müssen, durch die geschlossene Türe zu kommen. Lassen Sie uns etwas Einfaches versuchen. Sie tippen —

TÜR ÖFFNEN

Zeichnen Sie eine Karte, während Sie vorangehen. Es gibt mehr Orte, als Sie sich vorstellen und ohne eine Karte werden Sie letzten Endes im Kreise herumlaufen oder Stellen auslassen, die Sie noch nicht ausprobiert haben. Die Karte braucht nicht vollkommen zu sein, so lange Sie eine Aufzeichnung besitzen, die festhält, wo Sie gewesen sind und was Sie gefunden haben (und auch wo Sie etwas fanden). Untersuchen Sie gefundene Dinge und versuchen Sie, sich in Erinnerung zu bringen, daß Sie für die meisten Probleme Lösungen gibt, die nicht mehr als etwas grundlegendes sind. Nachdenken und ein bisschen gesunden Menschenverstand erfordern. Wenn Sie steckenbleiben, versuchen Sie, HILFE zu tippen. Vielleicht werden Sie Hilfe bekommen oder auch nicht. Aber das können Sie nur durch Fragen herausfinden. Und seien Sie vorsichtig, wenn Sie Voraussetzungen annehmen — dies könnte sich als fatal erweisen!

Ratschläge zum Spielen

Wenn das Programm nicht geladen werden kann, sind die Ton- und Volumen-Höhen zu verstellen und es ist ein erneuter Versuch zu unternehmen.
geladen und läuft automatisch ab.
3 Taste PLAY (Abspielen) am Bandaufnahmegerät drücken. Das Programm wird
2 CLOADM tippen und RETURN (Rückkehr) Taste drücken.
1 Kassette in Aufnahmegerät einlegen und umspielen.

DRAGON TAPE

Computer

Die Spielanweisung-Anweisungen sind die gleichen wie für den Commodore 64.

Benutzer-Handbuch zu folgen.

Beim Laden eines neuen Adams Abenteuers für einen Amstrad-Computer ist der

Bezahl RUN... (Achtung!) zu geben und den Anweisungen auf Seite 1110 Ihres

AMSTRAD

ein aufgeschobenes Spiel erneut zu laden.

ausgeführt —, daß es notwendig ist, das Programm erst zu laden, ehe man versucht,

ist nun sichergestellt. Beachten Sie bitte — wie in den obigen Anweisungen

(Rückkehr) — wie auf dem Bildschirm angeordnet — drücken. Wenn Sie irgendwelche

Probleme beim Laden eines aufgeschobenen Spiels haben sollten, bedenken Sie,

in der Aufnahmegerät einzusetzen. Taste PLAY (Abspielen) und dann RETURN

abgegebenes Spiel fortsetzen wollen, ist entsprechend auf das Suchwort zu

Computer wird Ihnen die Türen zu einer neuen Welt öffnen. Wenn Sie ein

beginnen, ist einfach das Suchwort für ein neues Spiel zu beantworten und Ihr

Während Sie sich mit dem Spiel beschäftigen, werden Sie von Zeit zu Zeit auf die Umgebung von Ort zu Ort zu bewegen und Objekte im Hinblick auf Hinweise zu untersuchen, die dazu verhelfen werden, das Ziel des Spiels zu erreichen. So kann ein Abenteuer z.B. wie folgt beginnen —

ICH BEFINDE MICH IN EINEM RAUM. SICHTBARE OBJEKTE BESTEHEN AUS EINER MIT RUBINEN BESETZTEN SCHATULLE UND EINER GESCHLOSSENEN TÜR. SAGE MIR, WAS ICH TUN SOLL.

Sie werden vielleicht zu Beginn eine gewisse Richtung (Norden, Süden, Osten, Westen) einschlagen, wollen um zu sehen, ob Sie den Raum verlassen können. Sie werden dann jedoch einen Weg finden müssen, durch die geschlossene Tür zu kommen. Lassen Sie uns etwas Einfacher versuchen. Sie tippen —

TÜR ÖFFNEN

aber der Computer sagt Ihnen in keineswegs unbewusster Weise —

**TUT MIR LEID, SIE IST GESCHLOSSEN. WAS SOLL ICH MACHEN?
HOL DIE SCHATULLE**

und der Computer erwidert wie folgt —

OK

In dem der Computer "OK" sagt, hat er Sie wissen lassen, daß die Anweisung akzeptiert wurde und die Schatulle "geholt" worden ist. Da Sie nun die Schatulle "haben", wollen wir sehen, ob Sie einen Blick in sie hinein werfen können. Sie tippen —

SCHATULLE ÖFFNEN

Dieses Mal versteht Sie der Computer und Sie werden mit der folgenden Antwort belohnt —

OK. BIN DRINNEN. DORT IST EIN SCHLÜSSEL UND EINE SELTENE BRIEFMARKE.

Da wir immer noch den Raum verlassen wollen, erscheint uns der Versuch, die Tür aufzuschließen, als eine gute Idee. Die Briefmarke könnte sich später als nützlich erweisen. Daher tippen Sie also —

SCHLÜSSEL UND BRIEFMARKE HERAUSNEHMEN.

Aber der Computer erwidert —

TUT MIR LEID, DAS KANN ICH (NOCH) NICHT TUN.

Ach, ja, den Computer zu bitten, den Schlüssel UND auch die Marke herauszuholen, stellt auf jeden Fall eine Mischung von Anweisungen dar, also etwas, was Ihr Computer nicht verstehen kann. Versuchen Sie es noch einmal, indem Sie einzeln um die Dinge bitten. Sie tippen —

SCHLÜSSEL HOLEN

und dann —

MARKE HOLEN

Der Computer wird jedesmal mit "OK" antworten und Sie erhalten, was Sie brauchen.

Durch "das Herbeiholen" des Schlüssels und der Marke werden diese für später aufbewahrt, da sie sich in Wirklichkeit bei Ihnen befinden. Was Ihre nächsten Schritte anbelangt, so könnten Sie zur Tür gehen (GEH ZUR TÜR), den Schlüssel in das Schloss stecken (TÜR AUFSCHLIESSEN) und versuchen, den Flur entlanggehen, der sich direkt ausserhalb befindet (GEH FLUR ENTLANG).

Sie befinden sich nun auf dem rechten Wege!

EINIGE PRAKTISCHE NEUE MÖGLICHKEITEN

Es gibt mehrere neue Möglichkeiten, die mit Gremlins "eingeführt" worden sind, um Ihnen den Umgang mit Ihrem Computer zu erleichtern.

1. Sie können mehrere Anweisungen unter Verwendung eines Punktes (.) oder eines Kommas (,) zusammenfassen, wie

SCHATULLE HOLEN, SCHATULLE ÖFFNEN, SCHLÜSSEL HERAUSNEHMEN.

2. Die Verwendung von ganzen Sätzen, wie

**DIE TREPPEN HINAUFGEHEN, DEN MOGWAI AUS DER SCHATULLE NEHMEN,
ZUM GREMLIN HINSEHEN.**

Ist möglich.

ABGEBROCHENES SPIEL WIEDER AUFNEHMEN? Tippen Sie "Ja". Das Abenteuer geht von dem Punkt an weiter, wo sie aufhörten.

Anmerkung: Ehe Sie versuchen, ein Spiel zu laden oder aufzuheben, schlagen Sie unter "Lade-Anweisungen" für Ihr individuelles Computer-System, wie im Handbuch beschrieben, nach.

Um ein andauerndes Spiel zu beenden, ist "AUFGEBEN" zu tippen. Wenn Sie beabsichtigen, mit dem Spiel später fortzufahren, stellen Sie bitte sicher, daß sie es aufheben, ehe Sie diese Anweisung ausgeben.

Einige Spielwinke

Stellen Sie sicher, daß Sie die während Ihres Abenteuers gefundenen Dinge überprüfen. Bedenken Sie ferner, daß die meisten Probleme und Lösungen nicht mehr als einen gesunden Menschenverstand zu ihrer Lösung erfordern. Ist z.B. eine Stelle zu dunkel, um dort sehen zu können, dann brauchen Sie Licht, um eine Katastrophe zu vermeiden.

Wenn Sie steckenbleiben, tippen Sie HILFE und drücken die "RETURN"-Taste. Sie mögen Hilfe bekommen oder nicht abhängig davon, was Sie bei sich tragen, wo Sie sich befinden und in Abhängigkeit einer Anzahl von anderen Faktoren. Seien Sie bitte auch vorsichtig, wenn Sie Voraussetzungen annehmen — sie können sich als fatal erweisen!

Letzlich, wenn Sie ernstlich steckenbleiben, gibt es spezielle Bücher mit Ratschlägen bei Adventure International (U.K.)

EINIGE NÜTZLICHE RATSCHLÄGE

Obwohl das von Ihrem Computer akzeptierte Vokabular weitreichend ist, werden Sie vielleicht bemerken, daß die unten angeführten Worte sich als eine große Hilfe erweisen werden, wenn Sie mit Ihrem Abenteuer beginnen. Denken Sie daran: Hier handelt es sich lediglich um einige der zur Verfügung stehenden Worte.

Klettern	Nehmen	Inventar	Sehen	Schieben	Retten
Fallen	Untersuchen	Verlassen	Bewegen	Aufgeben	Nehmen
Entreten	Gehen	Licht	Ziehen	Lesen	Schlagen

EINZELBUCHSTABEN-ANWEISUNGEN

Sie können die folgenden Einzelasten benutzen, um eine Vielzahl an Aufgaben, durchzuführen und die Spielzeit zu beschleunigen. Tippen Sie den Buchstaben für die Funktion, die Sie benutzen wollen und drücken Sie die "RETURN"-Taste.

I - Zeigt Ihnen optisch ein Inventar der Gegenstände, die sich Ihnen befinden.
Q - Aufgeben.

IHR ABENTEUER FÜR EIN SPÄTERES SPIEL AUFHEBEN

Ein Abenteuer hält oft länger an, als es die in einem Zug verfügbare Zeit erlaubt. Sie können das von Ihnen durchgeführte Spiel aufheben und darauf später zurückkommen, um damit fortzufahren. Um ein stattfindendes Spiel aufzuheben, können Sie jederzeit "SPIEL AUFHEBEN" tippen und die Nachricht "WAS SOLL ICH TUN?" erscheint auf dem Bildschirm.

Um ein unterbrochenes Spiel wieder aufzunehmen, tippen Sie SPIEL LADEN, ehe Sie ein neues Spiel beginnen. Der Computer wird dann fragen: "WOLLEN SIE EIN

GROUND ZERO

In a bid to show the horrors of a nuclear war to the world a group of American scientists have constructed a bomb. The bomb has been fitted with a short delay fuse and carefully hidden somewhere in the town of Foggly. On hearing of this the Government has despatched a Bomb Disposal Expert to find and defuse the device.

The town has already been evacuated so the officer can move around the shops and houses freely with the knowledge that there is only 30 minutes left to detonation and devastation.

Due to his sudden call up he finds he is a few tools short to complete his job so even if he does find the bomb, he must have the tools to remove the detonator to render it harmless.
Can he find it in time ?

LOADING: Press CTRL key and small ENTER key on small keyboard.

CONTROLS: Joystick or Keyboard
Cursor Keys or redefinable Keyboard option.

GRUMPY GUMPHREY SUPERSLEUTH

Gameplan

You take the role of Gilbert 'Grumpy' Gumphrey, the ageing store detective who, as well as catching shoplifters, has lots of other tasks to fill his day. A scrolling message appears on screen to tell you what your next job is to be. It is then up to you to complete the task. Eg: A gun located in the Manager's office on the top floor to shoot the ducks (for hints on object selection - see 'How to Move'). Each job must be completed within the time limit, (this varies for each task depending on the difficulty). Once the task has been completed within that time, a bonus is awarded, but be warned - if you should fail to finish it in time you will have to report to the Manager's office. Once there, a warning letter will be issued, and, failure to report to his office within half an hour will result in instant dismissal! When you get a message from the Manager, you must stop what you're doing and immediately do as he asks, only returning to your original task once he is happy, as long as you have not already run out of time for that task. You will become used to the daily routine: keep an eye on the digital clock on the screen so that you can be ready for your regular job! The store opens at 9 o'clock in the morning and you will be told to be out of the store when it closes at 5.30. You will have about half an hour to leave but don't linger for too long otherwise you'll be sacked! However, you must use your common sense; for instance, if you're busy putting out a fire, you must stay and finish the task otherwise you'll be sacked for letting the store burn down! You just can't win! Watch the arrow at the bottom of the screen carefully; the more it decreases, the nearer you are to getting a warning letter - four of those and you're out of a job! If you should fail to complete your tasks on the first day, you will go through the next few days until you manage to complete them all - or until you get sacked! On completion of all the tasks you have been set, you are given the option to end the game. Or perhaps you'll risk another day at the store...

How to Move

Q Left W Right P Up L Down SPACE Fire
D Drop/Pick Up T Re-Read Message S Scroll Objects
(Use this function to move the object you want to discard to the right of the 'Objects' box)

Joystick:

Keys 'D', 'S' and 'T' are still needed when using joystick.

Features

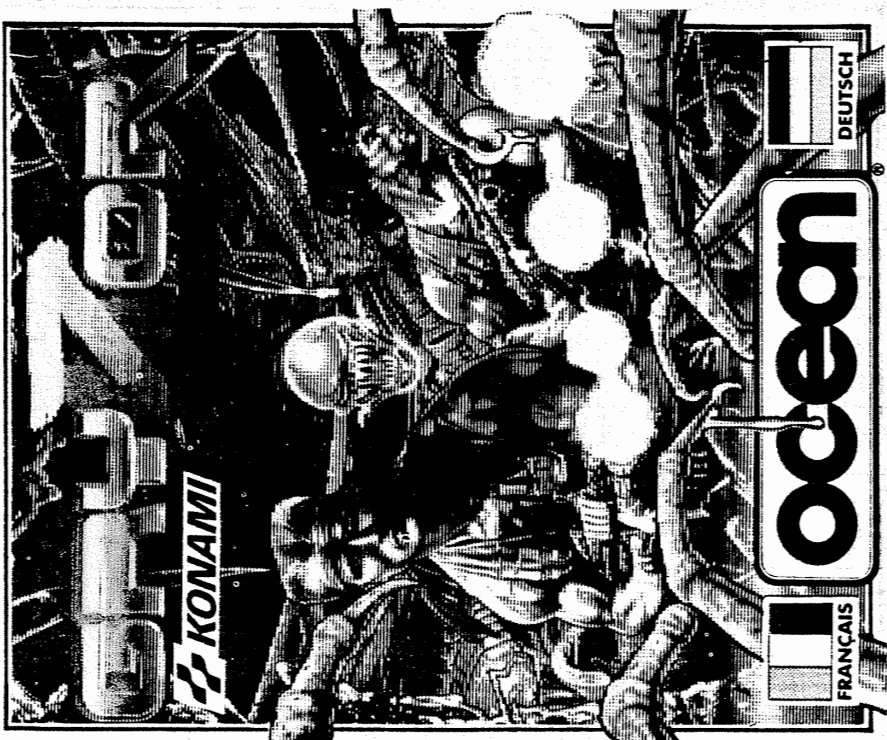
Ducks, Gorilla, Hippy, Policeman, Children, Old Women, Female Shoppers, Manager, Pipe Smoker, Lost Baby, Fires, Floods, Bugs, Thief, Toy Soldiers.

Useful Items

Toolbox, Castor, Lollipop, Tea Cup, Handcuffs, Skateboard, Banana, Gun, Glasses, Umbrella, Key, Aerosol Can, Money, Fire Extinguisher, Hammer, Fire Bucket, Cage, Wooden Box (can be stood on to reach certain items).

Scoring

Shooting ducks	250 points
Killing bugs	250 points
Picking up Object	100 points
Extinguishing fire	250 points
Completing a day	10000 points
Bonus points for completing task	



GRYZOR

COIN-OP ACTION FROM KONAMI

The Durs from the Planet Suna have infiltrated Earth's defensive forces, have set up a stronghold in an uncharted region on our planet and have assembled an atmosphere processing plant (APP) which gives them the facility to control the planet's weather conditions. Their plan is to bring about another ice age and thereby take over Earth and all its resources. You are Lance Gryzor, a member of the Federation for Earth's Defences (FED). Having discovered the evil intention of the Durs, you must infiltrate the strong hold, make your way through the fortification, past the androids and into the heart of the complex to destroy the APP. You will encounter many dangers and numerous weapons systems together with deadly tunnels and awkward mazes. As you get closer to the heart of the complex, you will find that the APP has already started its deadly work you will encounter a labyrinth of pipes and ducts, only then you realise the danger has just begun. For the aliens incarnate will reveal themselves and you will be pitted against the most deadly foe ever known to man!

There is only one man who could ever hope to accomplish this mission his name... Lance Gryzor!

LOADING

CPC 464

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

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

CPC 664 and 6128

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

can be controlled from either the keyboard, joystick 1 or joystick 2. You can not redefine. If the keyboard is used then the following keys correspond to the following movements -

- UP
- DOWN
- LEFT
- RIGHT
- FIRE

The following keys are also used:-

- ESC during play will pause the game
- ESC on the title screen selects a one player game
- 1 on the title screen selects a two player game
- 2 on the title screen selects a two player game
- N.B. Music is only available on 128k machines.

In a two player game the players alternate and each can use any of the three controls available.

To get all of the arcade manoeuvrability onto a single joystick the following control system has been adopted -

- UP - jump up
- DOWN - jump down
- LEFT - move left
- RIGHT - move right
- FIRE + UP - stand still and fire up
- FIRE + DOWN - duck and fire
- FIRE + LEFT - move left and fire
- FIRE + RIGHT - move right and fire

Note that some of the manoeuvres above are not available in certain scenes, this is intentional and follows what is allowed by the arcade game.

STATUS AND SCORING

A small status area is located at the bottom of the screen. This gives information on player, lives left and score in the following fashion - "JP 3 000000". If you manage to acquire the 'barrier' extra weapon then the score will be replaced by a countdown timer giving the time left until the barrier expires.

On tunnel scenes a countdown clock will appear to the left of the normal status display indicating how much time is left to complete that scene before 'timing-out' and losing a life.

One extra life is awarded at the completion of each scene.

Points are awarded for destroying the enemies that you encounter during your mission. The value of each is determined by the danger that they pose to you, for example an enemy soldier is worth just 200 points whereas the emplacements at the end of each scene are worth up to 10,000 points. A score of approximately 20,000 points can be gained by completing a scene.

No extra lives are awarded on a points basis.

GAMEPLAY

The game is made up of three sections. In the first two sections you have to destroy the two outposts that the enemy have built. In the last section you have to destroy the enemy atmosphere processor and mother-ship. Each section will be automatically loaded into the computer from tape/disc when you complete its predecessor.

The first section comprises of three scenes. In the first you must fight your way along a scrolling landscape to the enemy base and blow a hole in the wall to gain entrance. In the second scene you must follow your map through heavily defended tunnels to the control room. In the third scene you must destroy the control room itself.

The second section is laid out in a similar way to the first as you endeavour to destroy the second, stronger, enemy outpost.

The third section comprises of two scenes. In the first you must fight your way through the atmosphere processing plant to reach the enemy mother-ship. In the second you must fight your way to the heart of the ship and destroy it.

On your way you will encounter weapons stores/carriers, when these are shot they release a 'weapon's eagle'. Running over this will give you the weapon contained within. The four extra weapons available above your standard machine gun are -

- 1. rapid fire machine gun
- 2. scatter gun (fires in three directions)
- 3. laser gun
- 4. barrier (makes you invulnerable for a short time).

HINTS AND TIPS

- ★ Learn where to pick up better weaponry.
- ★ Certain characters in the tunnel may yield weapons if shot.
- ★ If it flashes, shoot it. If it doesn't, shoot it anyway!
- ★ Ignore enemies that do not pose a threat.
- ★ When found with a problem pause and look again.

GRYZOR

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR VATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS

LE NOUVEAU JEU D'ACTION DE KONAMI

Les Durs, habitants de la planète Suna se sont infiltrés dans les forces de défense terrestres, ils ont établi une place forte dans une région inexplorée de notre planète et ils ont construit une usine de traitement de l'atmosphère (APP) qui leur permet de contrôler les conditions climatiques de la planète. Leur plan consiste à créer une autre période glaciaire et à s'emparer ainsi de la Terre et de toutes ses ressources. Vous êtes Lance Gryzor, un membre de la Fédération de Défense terrestre (FED). Après avoir découvert le plan ignoble des Durs, il vous faut vous infiltrer dans la place-forte, traverser les fortifications en passant devant les androïdes et pénétrer jusqu'au cœur du complexe afin de détruire l'APP. Vous aurez à faire face à de nombreux dangers et à des armements multiples ainsi que des tunnels mortels et de dangereux labyrinthes. En vous rapprochant du cœur du complexe, vous découvrirez que l'APP a déjà commencé sa tâche ignoble et si vous arrivez à dépasser la région glaciale, vous découvrirez ensuite un labyrinthe de conduits et de tuyaux et, seulement à ce moment là, vous réaliserez que vous faites face au vrai danger car les créatures venues d'ailleurs apparaissent et vous devez vous mesurer contre l'ennemi le plus dangereux que l'homme ait jamais rencontré!

Seul un homme à quelque espoir de mener à bien cette mission, son nom ... Lance Gryzor!

CHARGEMENT

CPC 464

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

CPC 664 et 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'utilisateur. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone et tapez | TAP" puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN" et appuyez sur la touche ENTER puis suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez | DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN" DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

ATTENTION

Sur les ordinateurs de type 464 ou 664, le programme charge chaque nouvelle section à partir de la cassette/disquette. Sur les ordinateurs 6128 ou un 464/664 disposant d'une extension mémoire, le programme charge toutes les sections en une seule fois.

L'ECOLE DE COMBAT

A la suite de Gryzor, sur la face B de la cassette vous trouverez une courte démonstration du succès de Konami l'Ecole de Combat. Pour effectuer le chargement, suivez les instructions habituelles; il est possible de jouer la démonstration avec levier uniquement.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux touches du clavier 'QWERTY'. Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY', les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY'. (Voir diagramme ci-dessous).

QWERTY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	=	13
Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	[	]	14
A	S	D	F	G	H	J	K	L	;	'	15	16
Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?	17	18	19
											20	21

AZERTY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	-	=	13
A	S	D	F	G	H	J	K	L	;	'	15	16
Z	X	C	V	B	N	M	<	>	?	17	18	19
											20	21

COMMANDES

Le jeu se joue avec le clavier, le levier 1 ou le levier 2. Les commandes au clavier ne peuvent être redéfinies. Si on utilise le clavier, les touches suivantes correspondent aux mouvements du levier:

Q -- HAUT
A -- BAS
O -- GAUCHE
P -- DROITE

BARRE D'ESP. -- FEU

Les touches suivantes sont également utilisées:
ESC -- Vous pouvez faire une pause en appuyant sur la touche ESC pendant le jeu.

ESC -- Vous pouvez abandonner le jeu en appuyant de nouveau sur la touche ESC ou le continuer en effectuant n'importe quelle sélection de mouvement, touche.

ESC -- Si vous appuyez sur ESC à l'écran titre, cela vous permet de choisir entre musique et effets sonores.

1 -- En appuyant sur 1 à l'écran titre, vous sélectionnez un jeu à un joueur.

2 -- En appuyant sur 2 à l'écran titre, vous sélectionnez un jeu à deux joueurs.

N.B. Vous ne disposez de la musique que sur les appareils du type 128K.

Dans un jeu à deux joueurs, les joueurs alternent et chacun peut utiliser n'importe laquelle des trois commandes disponibles.

Afin de pouvoir disposer avec un simple levier de toutes les manœuvres possibles dans la version traditionnelle du jeu, le système de commandes suivant a été adopté:

HAUT -- Saut en hauteur
BAS -- Saut vers le bas
GAUCHE -- déplacement vers la gauche
DROITE -- Déplacement vers la droite
FEU + HAUT -- Vous tirez en restant immobile
FEU + BAS -- Vous vous baissez et tire
FEU + GAUCHE -- Vous vous déplacez vers la gauche et tire
FEU + DROITE -- Vous vous déplacez vers la droite et tire

(Attention: une partie des manœuvres figurant ci-dessus n'existent pas pour certaines scènes. Cela est voulu et copie la gamme de possibilités existantes dans le jeu traditionnel.)

STATUT ET SCORE

Une petite zone au bas de l'écran est réservée à l'affichage du statut. Ceci vous donne des informations sur le joueur, le nombre de vies restantes et le score, elles sont affichées de la façon suivante: "1P 3 000000". (1P = 1 Joueur). Si vous arrivez à obtenir l'arme

complémentaire "barrière", le score sera remplacé par un compteur qui indiquera un compte à rebours et vous donnera le temps restant

avant que la barrière ne disparaisse.

Sur les scènes du tunnel, une horloge commençant un compte à rebours apparaîtra sur l'écran à gauche de l'affichage de statut normal.

Elle indiquera la durée qu'il vous reste pour terminer la scène avant que vous ne soyez à court de temps et que vous ne perdiez une vie.

Quand vous terminez une scène, vous obtenez une vie supplémentaire. Vous obtenez des points quand vous détruisez les ennemis que vous rencontrez au cours de votre mission. La valeur de chacun de ceux-ci dépend du danger qu'il représente, par exemple, un soldat ennemi ne vaut que 200 points alors que les emplacements à la fin à la fin de chaque scène peuvent valoir jusqu'à 10.000 points. En terminant une scène, il est possible d'obtenir environ 20.000 points.

Il n'est pas possible d'obtenir de vies supplémentaires en fonction des points obtenus.

COMMENT JOUER

Le jeu se compose de trois sections. Dans les deux premières sections, vous devez détruire les postes avancés construits par l'ennemi. Dans la dernière section, il vous faut détruire la machine de traitement

d'atmosphère et le vaisseau ravitailleur de l'ennemi. Quand vous aurez terminé une section, chaque nouvelle section se chargera automatiquement dans l'ordinateur à partir de la cassette/du disque.

La première section comprend trois scènes. Dans la première, il vous faut en combattant vous frayer un chemin jusqu'à la base le long d'un paysage se déroulant sur l'écran. Puis vous devrez y pénétrer en

pratiqueant une brèche dans le mur. Dans la seconde scène, vous devez suivre le chemin indiqué sur la carte qui vous mènera à la salle de

contrôle en passant par des tunnels bien gardés. Dans la troisième, vous aurez à détruire la salle de contrôle elle-même.

La deuxième section est organisée de la même façon que la précédente et vous devrez vous efforcer de détruire le second poste avancé qui est

LE JEU

Il faut ne pas oublier de trouver les meilleurs armes. Sur certains personnages qui se trouvent dans les tunnels, il y a des notes. Si vous ne cliquez pas, tirez dessus quand vous êtes en pause et observez de nouveau.

* Ne vous occupez pas des ennemis qui ne présentent pas de danger.
* Quand vous faites face à une difficulté, faites une pause et observez de nouveau.

werden. Wenn die Tastatur benutzt wird, entsprechen die folgenden Tasten den Joystick-Bewegungen:

Q -- AUF
A -- AB
O -- LINKS
P -- RECHTS

LEERTASTE -- FIRE

Daneben werden die folgenden Tasten benutzt:

ESC während dem Spiel zum Pausieren
ESC nochmals drücken, um das Spiel abzubrechen, irgendeine Taste zum Weiterfahren

ESC auf der Titelanzeige für 1-Spieler Spiel
1 auf der Titelanzeige für 2-Spieler Spiel

N.B. Musik gibt es nur auf den 128K Apparaten.

Bei einem 2-Spieler Spiel wechseln sich die Spieler ab und beide können über alle drei Steuermöglichkeiten verfügen.

Um die ganze Arcade-Manövrierfähigkeit auf einen einzigen Joystick zu übertragen, wurde das folgende Steuersystem erarbeitet:

AUF -- spring hinauf
AB -- spring hinab
LINKS -- Bewegung nach links
RECHTS -- Bewegung nach rechts
FIRE + AB -- stillstehen und nach oben schießen
FIRE + AUF -- drücken und schießen
FIRE + LINKS -- Bewegung nach links und schießen
FIRE + RECHTS -- Bewegung nach rechts und schießen.

(Merke: In einigen Szenen sind nicht alle Manöver möglich, dies ist beabsichtigt und entspricht dem Arcade Spiel.)

DAS SPIEL

Das Spiel besteht aus drei Sektionen. In den ersten beiden müßt Du die Außenposten zerstören, die der Feind errichtet hat. In der letzten Sektion müßt Du den feindlichen Atmosphärenprocessor und das Mutter-Schiff zerstören. Jede Sektion wird automatisch vom Band/Diskette in den Computer geladen, sobald Du die vorherige fertig gespielt hast.

Die erste Sektion besteht aus drei Szenen. In der ersten kämpfst Du Dich durch eine vor Dir abrollende Landschaft bis zur feindlichen Basis und sprengst ein Loch in die Mauer, um hineinzu kommen. In der zweiten Szene folgst Du Deiner Karte durch schwer verteidigte Tunnels zum Kontrollraum. In der dritten Szene zerstörst Du den Kontrollraum selbst.

Die zweite Sektion ist ähnlich wie die erste aufgebaut und Du versuchst den zweiten, stärkeren Außenposten zu zerstören.

Die dritte Sektion besteht aus zwei Szenen. In der ersten müßt Du Dich durch den Atmosphärenprocessor hindurchkämpfen, um das feindliche Mutter-Schiff zu erreichen. In der zweiten müßt Du Dich zum Herzen des Schiffes durchkämpfen und es zerstören.

Unterwegs begegnet Du Waffenkammern/trägern. Wenn Du sie triffst, geben sie einen "Waffenadler" frei. Du erhältst die darin enthaltene Waffe, "wenn Du darüberfährst". Nebst Deinem Standardmaschinengewehr sind die folgenden vier Waffen erhältlich:

1. Schnelleuer Maschinengewehr
2. Streugewehr (feuert in drei Richtungen)
3. Laser Gewehr
4. Barriere (macht Dich für kurze Zeit unverletzlich)

STATUS UND PUNKTEGEWINN

Unten auf dem Bildschirm befindet sich eine kleine Statusanzeige. Sie enthält Informationen über Spieler, Anzahl Leben und Punktzahl wie folgt: "1P 3 000000". Wenn Du die Zusatzwaffe "Barriere" erwirbst, wird die Punktzahl ersetzt durch einen Countdown Zähler mit der Zeit bis zum Ende der Wirksamkeit der Barriere.

Bei Tunnel-Szenen erscheint eine Countdown Uhr links der normalen Statusanzeige. Sie zeigt die zur Beendigung dieser Szene verbleibende Zeit bis zum "timing out" und Verlust eines Lebens an.

Am Ende jeder Szene gibt es ein extra Leben.

Es gibt Punkte für die Zerstörung der Feinde, die Dir auf Deiner Mission begegnen. Der Wert derselben hängt von ihrer Gefährlichkeit ab, so ist z.B. ein feindlicher Soldat nur gerade 200 Punkte wert, während es für die Stellungen am Ende jeder Szene bis zu 10.000 Punkte gibt. Pro Szene kann eine Punktzahl von ca. 20.000 erreicht werden.

Auf Punktebasis gibt es keine extra Leben.

SPIELTIPS

- * Lerne wo Du bessere Waffen erhalten kannst.
- * Bestimmte Charaktere in den Tunnels geben Waffen ab, wenn sie getroffen werden.
- * Wenn etwas blinkt, schieß darauf. Wenn es nicht blinkt schieß trotzdem darauf
- * Kümmere Dich nicht um Feinde, die keine Bedrohung darstellen.
- * Wenn Du Schwierigkeiten hast, pausiere und schau nochmals hin.

ESC -- Si vous appuyez sur ESC à l'écran titre, cela vous permet de choisir entre musique et effets sonores.
1 -- En appuyant sur 1 à l'écran titre, vous sélectionnez un jeu à un joueur.
2 -- En appuyant sur 2 à l'écran titre, vous sélectionnez un jeu à deux joueurs.
N.B. Vous ne disposez de la musique que sur les appareils du type 128K.

Dans un jeu à deux joueurs, les joueurs alternent et chacun peut utiliser n'importe laquelle des trois commandes disponibles.
Afin de pouvoir disposer avec un simple levier de toutes les manœuvres possibles dans la version traditionnelle du jeu, le système de commandes suivant a été adopté:

HAUT -- Saut en hauteur
BAS -- Saut vers le bas
GAUCHE -- Déplacement vers la gauche
DROITE -- Déplacement vers la droite
FEU + HAUT -- Vous tirez en restant immobile
FEU + BAS -- Vous vous balaissez et tire
FEU + GAUCHE -- Vous vous déplacez vers la gauche et tire
FEU + DROITE -- Vous vous déplacez vers la droite et tire

(Attention: une partie des manœuvres figurant ci-dessus n'existent pas pour certaines scènes. Cela est voulu et copie la gamme de possibilités existantes dans le jeu traditionnel.)

STATUT ET SCORE

Une petite zone au bas de l'écran est réservée à l'affichage du statut. Ceci vous donne des informations sur le joueur, le nombre de vies restantes et le score, elles sont affichées de la façon suivante: "1P 3 000000". (1P = 1 Joueur). Si vous arrivez à obtenir l'arme "plémentaire" barrière, le score sera remplacé par un compteur qui amènera un compte à rebours et vous donnera le temps restant int que la barrière ne disparaisse.

ur les scènes du tunnel, une horloge commençant un compte à ours apparaîtra sur l'écran à gauche de l'affichage de statut normal. Elle indiquera la durée qu'il vous reste pour terminer la scène avant que vous ne soyez à court de temps et que vous ne perdiez une vie. Quand vous terminiez une scène, vous obteniez une vie supplémentaire. Vous obtenez des points quand vous détruisez les ennemis que vous rencontrez au cours de votre mission. La valeur de chacun de ceux-ci dépend du danger qu'il représente, par exemple, un soldat ennemi ne vaut que 200 points alors que les emplacements à la fin à la fin de chaque scène peuvent valoir jusqu'à 10.000 points. En terminant une scène, il est possible d'obtenir environ 20.000 points. In n'est pas possible d'obtenir de vies supplémentaires en fonction des points obtenus.

COMMENT JOUER

Le jeu se compose de trois sections. Dans les deux premières sections, vous devez détruire les postes avancés construits par l'ennemi. Dans la dernière section, il vous faut détruire la machine de traitement d'atmosphère et le vaisseau ravitailleur de l'ennemi. Quand vous aurez terminé une section, chaque nouvelle section se chargera automatiquement dans l'ordinateur à partir de la cassette/du disque. La première section comprend trois scènes. Dans la première, il vous faut en combattant vous frayer un chemin jusqu'à la base le long d'un paysage se déroulant sur l'écran. Puis vous devrez y pénétrer en pratiquant une brèche dans le mur. Dans la seconde scène, vous devez suivre le chemin indiqué sur la carte qui vous mènera à la salle de contrôle en passant par des tunnels bien gardés. Dans la troisième, vous aurez à détruire la salle de contrôle elle-même. La deuxième section est organisée de la même façon que la précédente et vous devrez vous efforcer de détruire le second poste avancé qui est plus puissant.

La troisième section comprend deux scènes. Dans la première scène vous devez vous frayer un chemin dans l'usine de traitement de l'atmosphère afin d'atteindre le vaisseau ravitailleur ennemi. Dans la seconde, essayez en luttant contre vos ennemis de parvenir au coeur du vaisseau et détruisez-le.

Vous rencontrerez sur votre route des entrepôts et des porteurs d'armes, quand vous tirez sur ceux-ci, ils libèrent une "arme en algie". En passant, sur celui-ci en courant, vous obtiendrez l'arme qu'il contient. En plus de votre mitraillette classique, vous disposez des quatre armes supplémentaires suivantes:

1. Une mitraillette à tir rapide
1. Un canon de dispersion qui tire dans trois directions
3. Un fusil laser
4. La barrière (elle vous rend invulnérable pour une courte période)

N.B. Musik gibt es nur auf den 128k Apparaten.
Bei einem 2-Spieler Spiel wechseln sich die Spieler ab und beide können über alle drei Steuermöglichkeiten verfügen.
Um die ganze Arcade-Manövrierfähigkeit auf einen einzigen Joystick zu übertragen, wurde das folgende Steuersystem erarbeitet:

- AUF
AB
LINKS
RECHTS
FIRE + AB
FIRE + LINKS
FIRE + RECHTS
- spring hinauf
 - spring hinab
 - Bewegung nach links
 - Bewegung nach rechts
 - stillstehen und nach oben schießen
 - drücken und schießen
 - Bewegung nach links und schießen
 - Bewegung nach rechts und schießen
- [Merke: In einigen Szenen sind nicht alle Manöver möglich, dies ist beabsichtigt und entspricht dem Arcade Spiel.]

DAS SPIEL

Das Spiel besteht aus drei Sektionen. In den ersten beiden mußst Du die Außenposten zerstören, die der Feind errichtet hat. In der letzten Sektion müßt Du den feindlichen Atmosphärenprocessor und das Mutter-Schiff zerstören. Jede Sektion wird automatisch vom Band/Diskette in den Computer geladen, sobald Du die vorherige fertig gespielt hast.

Die erste Sektion besteht aus drei Szenen. In der ersten kämpfst Du Dich durch eine vor Dir abrollende Landschaft bis zur feindlichen Basis und sprengst ein Loch in die Mauer, um hineinzu kommen. In der zweiten Szene folgst Du Deiner Karte durch schwer verteidigte Tunnels zum Kontrollraum. In der dritten Szene zerstörst Du den Kontrollraum selbst.

Die zweite Sektion ist ähnlich wie die erste aufgebaut und Du versuchst den zweiten, stärkeren Außenposten zu zerstören.

Die dritte Sektion besteht aus zwei Szenen. In der ersten müßt Du Dich durch den Atmosphärenprocessor hindurchkämpfen, um das feindliche Mutter-Schiff zu erreichen. In der zweiten müßt Du Dich zum Herzen des Schiffes durchkämpfen und es zerstören.

Unterwegs begegnet Du Waffenkammern/trägern. Wenn Du sie triffst, geben sie einen "Waffenadler" frei. Du erhältst die darin enthaltene Waffe, wenn Du darüberfährst. Beist Deinem Standardmaschinengewehr sind die folgenden vier Waffen erhältlich:

1. Schnellfeuer Maschinengewehr
2. Streugewehr (feuert in drei Richtungen)
3. Laser Gewehr
4. Barriere (macht Dich für kurze Zeit unverletzlich)

STATUS UND PUNKTEGEWINN

Unten auf dem Bildschirm befindet sich eine kleine Statusanzeige. Sie enthält Informationen über Spieler, Anzahl Leben und Punktezah wie folgt: "1P 3 000000". Wenn Du die Zusatzwaffe "Barriere" erwirbst, wird die Punktezah ersetzt durch einen Countdown Zähler mit der Zeit bis zum Ende der Wirksamkeit der Barriere.

Bei Tunnel-Szenen erscheint eine Countdown Uhr links der normalen Statusanzeige. Sie zeigt die zur Beendigung dieser Szene verbleibende Zeit bis zum "timing out" und Verlust eines Lebens an.

Am Ende jeder Szene gibt es ein extra Leben.

Es gibt Punkte für die Zerstörung der Feinde, die Dir auf Deiner Mission begegnen. Der Wert derselben hängt von Ihrer Gefährlichkeit ab, so ist z.B. ein feindlicher Soldat nur gerade 200 Punkte wert, während es für die Stellungen am Ende jeder Szene bis zu 10.000 Punkte gibt. Pro Szene kann eine Punktezah von ca. 20.000 erreicht werden.

Auf Punktbasis gibt es keine extra Leben.

SPIELTIPS

- * Lerne wo Du bessere Waffen erhalten kannst.
- * Bestimmte Charaktere in den Tunnels geben Waffen ab, wenn sie getroffen werden.
- * Wenn etwas blinkt, schließ darauf. Wenn es nicht blinkt schließ trotzdem darauf
- * Kümmer Dich nicht um Feinde, die keine Bedrohung darstellen.
- * Wenn Du Schwierigkeiten hast, pausiere und schau nochmals hin.

GRYZOR

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeteilt oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

HERAUSGEBER

Programmed by John Brandwood
Graphics by Mark K. Jones
Music by David Whittaker
Produced by D.C. Ward
© Konami
© 1987 Ocean Software Limited

GUADALCANAL

ACTIVISIONTM
HOME COMPUTER SOFTWARE

Einleitung

Dieses komplexe Strategiespiel handelt von der Schlacht der amerikanischen und japanischen Streitkräfte um die Insel GUADALCANAL im Jahre 1942. Sie haben die Wahl, ob Sie in diesem Spiel lieber die amerikanischen oder die japanischen Einheiten befehligen wollen. Die Bedienung des Spieles ist mit Hilfe von Icons (kleine Grafiken) so einfach wie möglich gehalten worden. Es ist durchaus möglich, sofort mit dem Joystick ins Spiel einzusteigen, aber einen Sieg werden Sie nur bei genauer Kenntnis der einzelnen Strategien erringen. Es ist daher empfehlenswert, vor dem ersten Spiel etwas über die Einsatzmöglichkeiten Ihrer Streitmacht in diesem Handbuch durchzulesen.

Genau wie in der historischen Schlacht vor über fünfundvierzig Jahren ist das Ziel in diesem Spiel, die Insel GUADALCANAL unter Ihre Kontrolle zu bekommen. Zu diesem Ziel führen viele Wege, und keiner ist einfach und problemlos. Als ranghöchster Offizier befehlen Sie mehrere Kampfeinheiten zu Land und zur See sowie eine Aufklärungsabteilung, die Sie taktisch klug einsetzen sollen. Mit Transportschiffen bringen Sie neue Truppen oder Ausrüstung auf die Insel. Ihre Marine und Luftwaffe soll Ihre Interessensphäre verteidigen und gegebenenfalls den Gegner angreifen. Außerdem stehen Ihnen noch Flugzeugträger zur Verfügung.

Auf der Insel selbst gibt es drei Versorgungslager mit jeweils einem Hafen. Für die Amerikaner ist die Basis HENDERSON FIELD der wichtigste Stützpunkt. Sie muß um jeden Preis gehalten werden.

Von Ihren Kundschaftern und dem Aufklärungsflugzeug erhalten Sie wichtige strategische Informationen über die geheimen Truppenbewegungen des Gegners. Ihre Spionageabteilung hält Sie über alle Bewegungen des Gegners auf dem laufenden und sollte daher vor allen größeren Entscheidungen konsultiert werden.

Der Ablauf der Schlacht wird von so vielen Faktoren bestimmt, daß jedes Spiel Sie vor neue Probleme und Herausforderungen stellt. Am Ende dieser Anleitung finden Sie eine Zusammenfassung der historischen Schlacht um GUADALCANAL.

Das Spiel laden

Die Ladeanweisungen für Ihren Computertyp finden Sie auf dem Beipackzettel.

Spielvarianten

Auf der Diskette bzw. Kassette finden Sie mehrere Varianten des Spiels. Die Auswahl der gewünschten Variante erfolgt im Hauptmenü, das zu Beginn des Spieles nach dem Laden erscheint. Steuern Sie einfach nur mit dem Joystick das entsprechende Icon an, und drücken Sie dann die Feuertaste. Die ausgewählte Variante wird jetzt von Diskette bzw. Kassette geladen.

VARIANTE 1: Eine kurze Schlacht über drei Tage, in der Sie die amerikanischen Streitkräfte anführen. In dieser Variante können Sie erste Erfahrungen sammeln und einzelne Strategien testen.

VARIANTE 2: Die eigentliche Schlacht um GUADALCANAL. Sie kommandieren die amerikanischen Streitkräfte.

VARIANTE 3: Wieder die Schlacht um GUADALCANAL. Aber diesmal führen Sie die japanischen Streitkräfte an.

SAVED GAME (Gespeichertes Spiel): Mit dieser Option laden Sie einen zuvor abgespeicherten Spielstand wieder ein. Geben Sie den Namen (maximal 8 Zeichen) ein, unter dem Sie den Spielstand gespeichert haben. Die Daten werden geladen, und Sie können das Spiel fortsetzen. Mit der Taste ESC brechen Sie diese Option ab.

Spiel starten

Auf der Diskette bzw. Kassette ist noch eine andere Variante gespeichert (auf Disketten Seite A: **TRAINER**, auf Kassetten Seite B: **TRAINER**). In dieser Variante sind Sie der Anführer der amerikanischen Streitkräfte, haben aber keine Feinde. Eine gute Gelegenheit, um die Kontrollen und Bedienungselemente kennenzulernen und um zu üben. Sie wählen mit dem Joystick das Icon **SAVED GAME** an, tippen als Namen für den Spielstand **TRAINER** ein und drücken **RETURN**. Sollten Sie eine Fehlermeldung erhalten, drehen Sie die Kassette bzw. Diskette um (Kassetten bitte ganz zurückschulen!) und probieren es noch einmal.

2

Hinweis für die Schneider Version: Ziehen Sie den Joystickanschluß heraus, bevor Sie einen Spielnamen eintippen.

Da es bei dem Spiel **TRAINER** keinen Sieg geben kann, wird das Spiel mit dem Icon **SCRAP GAME** abgebrochen.

Die folgenden Ausführungen und Hinweise basieren auf der Spielvariante **TRAINER**. Laden Sie also **TRAINER**, während Sie die Anleitung lesen.

Der Bildschirm

Der Bildschirm ist bei diesem Spiel in zwei Hälften aufgeteilt. Im oberen Teil befinden sich die Haupt-Icons und allgemeine Informationen, die sich nicht direkt auf das Spielgeschehen beziehen. Die Kommando-Icons für den Spielablauf sowie Informationen über die aktuelle Lage finden Sie im unteren Bildschirmteil.

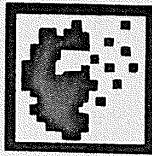
Oben rechts werden permanent Datum und Uhrzeit eingeblendet. Dabei entspricht eine Spielminute etwa 10 Minuten realer Zeit. Diese Zeit wird während des Spieles **NIE** gestoppt, nur in bestimmten Situationen beschleunigt. Neben der Zeitanzeige ist ein Indikator für die Tageszeit: Morgendämmerung, Tag, Abenddämmerung und Nacht. Diese Information ist vor allem für Ihre Luftwaffe von Bedeutung, da Ihre Maschinen nachts nicht starten dürfen.

In der Ecke rechts oben weht die Flagge Ihrer Nation. Bei Fortsetzung eines abgespeicherten Spieles ist das manchmal eine gute Erinnerungstütze.

Die kleinen Grafiken über der Zeitanzeige sind die 'Haupt-Icons', von denen jedes eine bestimmte Funktion hat, die später in dieser Anleitung beschrieben werden. Die Auswahl eines Haupt-Icons erfolgt mit dem Joystick, indem Sie den kleinen Pfeil auf das gewünschte Icon steuern und dann die Feuertaste drücken. Das erste dieser Haupt-Icons ist eine kleine Landkarte und übergibt Ihnen die Kontrolle über die Funktionen in der unteren Bildschirmhälfte.

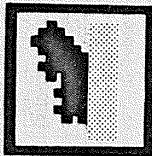
Die lange schmale Landkarte direkt unter den Haupt-Icons ist Ihre Strategie-Karte (**STRATEGIC MAP**). Sie zeigt Ihnen die der-

3



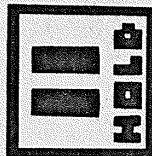
WEATHER:

Der Wetterbericht. Hier erfahren Sie, ob in dem Gebiet gutes (GOOD), schlechtes (POOR) oder stürmisches Wetter herrscht.



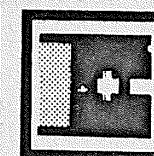
NAVAL LOSSES:

Verluste Ihrer Marine. Alle während Kampfhandlungen gesunkenen Schiffe, die größer als ein Zerstörer sind, werden in chronologischer Reihenfolge eingeblendet.



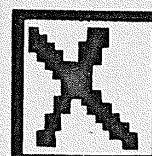
HOLD:

Zeit anhalten. Die Uhr wird gestoppt und alle Kampfhandlungen eingefroren. Sie haben jetzt Zeit, eine eingehende Nachricht in Ruhe zu lesen. Feuertaste drücken, und die Uhren laufen wieder.



SAVE GAME:

Spielstand speichern. Geben Sie den Namen (maximal acht Zeichen) ein, unter dem das Spiel gespeichert werden soll. Schneider-Besitzer sollten vorher den Joystick herausziehen. Zum Abschluß bitte die Taste RETURN drücken. Der derzeitige Spielstand wird mit allen Einzelheiten (ausgenommen neue Nachrichten) auf Diskette oder Kassette gespeichert und kann später wieder geladen werden. Falls Sie diese Funktion nur versehentlich ausgewählt haben, bringt Sie die Taste ESC wieder zum Spiel zurück.



SCRAP GAME:

Falls Sie ein anderes Spiel beginnen oder ein vorher gespeichertes Spiel fortsetzen wollen, muß das derzeitige Spiel zuerst mit dieser Funktion abgebrochen werden. Vorsicht: Der aktuelle Spielstand wird dabei gelöscht, falls Sie ihn jetzt nicht auf Kassette oder Diskette speichern. Falls Sie diese Funktion versehentlich ange-

wählt haben, halten Sie einfach die Feuertaste gedrückt - es ist eine Verzögerung von zwei Sekunden eingebaut, während der Sie wieder zum Hauptmenü zurückkehren können.

Units (Einheiten):

Es stehen Ihnen sechs Arten von Kampfeinheiten zur Verfügung: Marine, Landstreitkräfte, Flugzeuge der Marine, Flugzeuge des Heeres, Nachschub und Kundschafter. Diese Einheiten erscheinen auf der Strategie-Karte als kleine blinkende Punkte und auf der Kommando-Karte als Quadrate. Die Kennfarbe der amerikanischen Einheiten sind weiß, die der japanischen rot. Es wird hier noch oft von Symbolen auf farbigem Hintergrund die Rede sein. Ist der 'farbige Hintergrund' weiß, dann haben Sie eine amerikanische Einheit vor sich. Ist der Hintergrund dagegen rot, ist es eine japanische Einheit.

Fleets (Flotten):

Bei der Marine gibt es drei verschiedene Flotten: Begleitschiffe, Flugzeugträger und Transportschiffe. Jede von ihnen hat besondere Eigenschaften, die Sie bei dem Einsatz berücksichtigen sollten. Das Symbol ist ein schwarzer Anker auf farbigem Hintergrund.

Die Begleitschiffe sind hauptsächlich schwerbewaffnete Schnellboote. Sie eignen sich am besten als Geleitschutz und Unterstützung für andere Schiffe, Kundschafter oder auch Angriffe.

Die Flugzeugträgerflotte besteht aus mindestens einem Flugzeugträger, der neben den Kampfflugzeugen auch über eine eigene Flugzeugabwehr (Combat Air Patrol: CAP) verfügt. Seine beeindruckende Schlagkraft macht ihn zu einem der effektivsten Waffensysteme gegen die feindlichen Flotten. Oft entscheidet er über Sieg oder Niederlage. Diese Flugzeugträger gehören zu Ihren wertvollsten Waffensystemen. Sie sollten dementsprechend vorsichtig eingesetzt werden. Es ist zum Beispiel nicht empfehlenswert, die Flugzeugträger in ein schon mehr oder weniger verlorenes Seesengefecht zu senden. Da Sie das CAP nicht direkt kontrollieren, sondern die Abfangjäger immer in der näheren Umgebung des Trägers bleiben, gibt es für das CAP kein eigenes Symbol.

Jedes Flugzeug hat ausreichend Treibstoff für einige Stunden Flug und Munition für zehn Minuten Luftkampf. Während eines Angriffes wird sehr viel mehr Treibstoff verbraucht als beim Anflug eines Zieles oder beim Rückflug. Falls der Treibstoff während des Fluges zu Ende geht, stürzt das Flugzeug ab.

Für einen Angriff darf das Flugzeug nicht weiter als einen Karten-Quadranten vom Ziel entfernt sein und muß noch genügend Munition für mindestens eine Minute haben. Für die Treibstoff- und Munitionsanzeige wählen Sie bitte das STATUS-Icon an. Wegen der hohen Geschwindigkeit sind Ihre Flugzeuge meist nicht in der Lage, versteckte feindlich Ziele selbst zu lokalisieren. Ihre Luftwaffenheiten sind daher auf Informationen von Aufklärungsflugzeugen oder von anderen Einheiten, die ein feindliches Ziel im Visier haben, angewiesen. Nachdem die Munition verbraucht ist, muß die Einheit zum Aufnehmen neuer Munition auf den Startplatz zurückkehren.

Der Start einer Luftwaffeneinheit nimmt einige Minuten Zeit in Anspruch, bis sich alle Maschinen in der Luft befinden. Landungen sind jederzeit möglich. Befindet sich aber noch ein Flugzeug auf der Landebahn, wird der Landebefehl widerrufen und die Maschine zunächst von der Landebahn geholt.

Der Erfolg eines Angriffes hängt nicht zuletzt auch von der Anzahl der Flugzeuge in der Einheit ab. Falls das Ziel sogar ein eigenes CAP besitzt, hat es Ihre Einheit besonders schwer. Verluste an Flugzeugen sind aber unvermeidlich, gleichgültig wie schwer die Flugabwehr des Zieles ist.

Aufklärungsflugzeug

Alle feindliche Einheiten bleiben für Sie solange unsichtbar, bis sie entweder zufällig in den kleinen Bereich Ihrer eigenen Einheit oder von einem Aufklärungsflugzeug geraten. Seine Reichweite ist nahezu unbegrenzt, und so kann es jeden Bereich der See auf der Suche nach feindlichen Einheiten überfliegen. Allerdings hängt die Sichtweite sehr stark von den Wetterbedingungen ab und bei Sturm darf es überhaupt nicht starten. Anders als die Kampfflugzeuge braucht es zwischendurch nicht aufgetankt zu werden. Es hat keinerlei Waffen oder Munition an Bord. Jede aufgespürte

feindliche Einheit wird automatisch per Funk an die Zentrale gemeldet und dort sofort in die Karten eingetragen. Zusätzliche Information über eine entdeckte feindliche Einheit erhalten Sie, indem Sie auf der Karte mit dem Cursor die feindliche Einheit auswählen.

Achtung: Ihre Kampfflugzeuge können nur sichtbare Ziele angreifen, und die feindlichen Einheiten verschwinden sofort von der Karte, sobald das Aufklärungsflugzeug wie jeden Tag pünktlich um 18.00 Uhr landet!

Das Symbol für den Aufklärer ist ein farbiges Flugzeug vor blauem Hintergrund.

Stützpunkte

Es gibt auf GUADALCANAL insgesamt drei Stützpunkte. Zwei davon gehören den Japanern und sind reine Vorratslager (rote Symbole). Die dritte Basis heißt HENDERSON FIELD, ist mit einem eigenen Flughafen für die Luftwaffe ausgerüstet und dient desweiteren als Vorratslager zur Versorgung der amerikanischen Truppen. Auf der Karte ist sie mit einem weißen Symbol eingetrag.

Direkt über jeder Basis finden Sie einen farbigen Anker auf blauem Hintergrund. Dieses Symbol repräsentiert den zu der Basis gehörenden Seehafen, in dem die Versorgungsschiffe anlegen. Ihre Landung wird sofort nach dem Löschen in die entsprechende Basis transportiert, von wo sie dann an die Truppen auf der Insel verteilt werden. Die beiden japanischen Stützpunkte dienen ausschließlich als Vorratslager und besitzen keinen Flughafen.

Die Stützpunkte sind bei Angriffen sehr verwundbar, denn die automatischen Verteidigungsanlagen sind nicht sehr zuverlässig. HENDERSON FIELD ist allerdings gegen Luftangriffe wegen seines CAPs relativ gut geschützt. Die Schäden durch einen Angriff drücken sich in Verlusten an Versorgungsgütern, Munition und Treibstoff aus. Am gefährlichsten für Ihre Luftwaffe ist jedoch eine ernsthafte Beschädigung der Landebahnen, die dann eventuell für mehrere Stunden gesperrt werden.

Suchen Sie jetzt einmal an der Küste nach einem weißen Anker auf blauem Hintergrund, und setzen Sie dann den Cursor auf diesen Anker. In der Nachrichtenzeile erscheint jetzt LUNGA POINT. Das ist der Hafen von HENDERSON FIELD, in dem die Versorgungsschiffe den Nachschub für die Basis abladen. Die Güter holen die Versorgungsschiffe von irgendeinem der Nachschubhäfen (ganz rechts), fahren dann 'Lunga Point' an und löschen ihre Ladung hier.

Direkt unter diesem Hafen befindet sich die amerikanische Basis HENDERSON FIELD. Alle in 'Lunga Point' gelöschten Waren werden hier gelagert. Setzen Sie den Kommando-Cursor jetzt auf diese Basis, und drücken Sie die Feuertaste. Eine Reihe von Kommando-Icons erscheint, mit denen Sie Ihre Befehle an die Basis weiterleiten. Jede der verschiedenen Einheiten hat eigene Kommando-Icons. Für den gewünschten Befehl steuern Sie einfach das entsprechende Icon an und drücken einmal die Feuertaste.

Die Wirkungsweise dieser Kommando-Icons wird im Detail später beschrieben. Wählen Sie für den Moment einmal das Icon 'EXIT' (Ausgang) an: Schon haben Sie wieder die Kontrolle über den Kommando-Cursor auf der Kommando-Karte.

Die Japaner besitzen zwei Nachschubhäfen, TASSAFARONGA und TAIJU POINT, zu erkennen an den roten Ankern auf blauem Hintergrund. Über sie werden die beiden japanischen Stützpunkte GUADALCANAL WEST und GUADALCANAL EAST versorgt.

Die Insel GUADALCANAL ist ziemlich groß und nimmt das größte Gebiet auf der Landkarte ein. Zwar fanden auch auf den umliegenden Inseln schwere Kämpfe statt, aber in diesem Spiel beschränken sich die Kampfhandlungen ausschließlich auf diese Insel. Die Farben auf der Karten haben folgende Bedeutung:

blau	das Meer
grün	normales Land
schwarz	dichter Dschungel
braun	Berge

Die Truppen des Heeres sind nicht auf See oder in den Bergen einsatzfähig. Falls Sie einmal eine Einheit auf einen blauen oder braunen Bereich bewegen, wird die Einheit sofort anhalten.

Auf der Karte sind mehrere amerikanische Einheiten sichtbar. Setzen Sie den Kommando-Cursor auf eine dieser Einheiten und bewegen diese dann zur Übung auf der Insel herum, bis Sie sich an die Steuerung gewöhnt haben. Alle anderen Einheiten auf See als auch in der Luft werden auf die gleiche Weise gelenkt.

Sie haben jetzt über die generellen Abläufe des Spieles genug erfahren, um sich an die Spielvariante 1 zu wagen. Diese Variante eignet sich hervorragend zum Erproben von Strategien. Üben Sie hier den Einsatz Ihrer Einheiten, und erkunden Sie in Ruhe die Insel und ihre Umgebung.

Rangfolgen der japanischen Streitkräfte

Admiral Yamamoto
 Stoßtrupp
 Flugzeugträger
 Unterstüzungseinheiten
 Versorgungseinheiten

Marine

CV Junyo
 CV Iryo
 CV Shokaku
 CV Zuikaku
 BB Ihei
 BB Kirishma
 BB Haruna
 BB Kongo
 CA Atago
 CA Tone
 37 Zerstörer

Einsatzgruppen der Marine

1st Division
 2nd Division
 38th Division
 Sendai Division

Luftwaffe

CV Junyo
 Combat Air Patrol
 Einheiten 11, 21 und 31
 CV Shokaku
 Combat Air Patrol
 Einheiten 15 und 25

Stützpunkte

GUADALCANAL West bei Tassafaranga
 GUADALCANAL East Taivu Point
 Oberkommando auf Rabaul (außerhalb der Karte)

Hierarchie

Admiral
 Vize-Admiral
 Konter-Admiral
 Flottenadmiral
 Kapitän
 Fregattenkapitän
 Mannschaftsgrad

Marine

USA
 Admiral
 Vice-Admiral
 Rear Admiral
 Commodore
 Captain
 Commander
 Seaman

Japan

Kaigun Taisho
 Kaigun Chujo
 Kaigun Shosho
 Kaigun Taisa
 Kaigun Chusa
 Kaigun Shosa
 Nito Hei

Kundschafter (Scouts)

USA
 Captain
 Lieutenant
 Sergeant
 Corporal
 Private

Japan

Tai-I
 Chu-I
 Gun-So
 Go-Cho
 Ito Hei

Befehle an die Einheiten

Alle Einheiten stehen voll unter Ihrer Kontrolle und warten auf Ihre Befehle. Erteilen Sie keinen Befehl, bleibt die Einheit untätig und wartet. Jeder Befehl wird buchstabengetreu ausgeführt und zwar so lange, bis Sie entweder einen anderen Befehl erteilen, den Befehl zurückziehen oder die Einheit vernichtet ist. Ihre Einheiten senden Ihnen aber nicht von selbst Statusmeldungen, auch während eines Angriffes nicht. Es kommen nur von Zeit zu Zeit Bitten um neue Befehle, falls es die Situation erfordert. Es liegt dann an Ihnen, ob und wie Sie auf derartige Anfragen reagieren.

Sie haben die Möglichkeit, sich einen Statusbericht über jede aktive Einheit einzuholen, neue Befehle zu erteilen oder alte Befehle zu stoppen. Das geschieht mit Hilfe der Kommando-Icons. Setzen Sie den Cursor auf die entsprechende Einheit, und drücken Sie einmal die Feuertaste. Es erscheinen dann eine Reihe von Kommando-Icons, die für die verschiedenen Einheiten unterschiedlich sind. Die meisten dieser Kommando-Icons erklären sich von selbst. Eine vollständige Liste mit Erläuterungen finden Sie im

nächsten Kapitel. Einige dieser Kommando-Icons dienen nur als Titel für eine Reihe anderer Kommando-Icons, die nach dem An- wählen erscheinen. Wählen Sie im Zweifelsfall das Icon 'EXIT' an, und Sie kommen wieder zur Strategie- und Kommando-Karte zu- rück.

Alle Befehle, die Sie mit den Icons erteilen und die eine aktive Ein- heit betreffen, müssen mit einem zweiten Druck auf die Feuertaste bestätigt werden. Nach dem ersten Anwählen des Icons erscheint eine Statusmeldung, und erst mit dem zweiten Anwählen wird der neue Befehl an die Einheit weitergeleitet. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, sich zuerst über den Zustand und die momentane Aktivität der Einheit zu informieren, bevor Sie einen neuen Befehl erteilen. Der Befehl 'MOVE' (Bewegen) verdeutlicht dies am bes- ten und erscheint darum auf den ersten Blick vielleicht etwas sel- sam.

Es ist sehr einfach, die Einheiten zu kommandieren, sobald Sie die Bedeutung der einzelnen Icons genau kennen. Sie brauchen hierzu keine komplizierten Tastaturkombinationen auswendig zu lernen. Es ist durchaus möglich, mit dem Spiel zu beginnen, ohne vorher diese Anleitung zu lesen. Aber es gibt einige Icons, die nicht unbe- dingt genau das bewirken, was man sich im ersten Moment davon erhofft. Ein gutes Beispiel dafür ist der Befehl 'AUTO-HOME' (automatisch zurück). Falls Sie gleich mit dem Spielen begonnen haben, ohne die Bedeutung dieses Befehles nachzuschlagen, kann es leicht passieren, daß Sie diesen Befehl falsch benutzen und mehrere Luftwaffeneinheiten verlieren.

Haben Sie keine Angst, die einzelnen Icons einfach mal auszupro- bieren. Jedes Kommando läßt sich zurücknehmen, indem man es ein zweites Mal erteilt.

Manchmal verschwinden bestimmte Icons von der Liste und tau- chen später wieder auf. Das ist kein Programmfehler. Nehmen wir zum Beispiel das Kommando 'AIR' (Luftaufklärung). Es ver- schwindet pünktlich um 18.00 Uhr und erscheint um 04.00 Uhr morgens wieder in der Liste. Der Befehl 'MOVE' verschwindet, wenn sich eine Einheit in einer Stellung eingegraben hat.

Die Befehl-Icons

Jede Einheit wird über eine auf sie zugeschnittene Liste Icons ge- steuert. Hier folgt eine Liste aller Icons:



EXIT (Ausgang, zurück)
Das häufigste Icon. Es bringt Sie auf die Kommando- Ebene mit der Strategie- und Kommando-Karte zurück. Alle (auch die feindlichen) Einheiten verfügen über die- sen Befehl.



MOVE (Bewegen)
Ein Befehl, der erst nach einer Bestätigung ausgeführt wird. Nach dem ersten Anwählen sehen Sie die derzeiti- ge Route der Einheit und wählen danach die neue Rich- tung aus. Wählen Sie danach den Befehl 'EXIT', sind Sie sofort wieder in der Kommando-Karte.



FORMATION
Dieser Befehl steht Ihnen nur in Zusammenhang mit den Marine-Einheiten zur Verfügung. Er zeigt Ihnen eine zweiteilige Liste aller Schiffe, die zu dieser Einheit gehö- ren. Der erste Teil der Liste beinhaltet die maximal fünf wichtigsten Kriegsschiffe mit Namen und Schiffstyp. Das erste Schiff in dieser Liste ist das Flaggsschiff, das nicht aus der Einheit entfernt werden darf. Anhand der Far- ben erkennen Sie den Zustand der Schiffe:

Grün - Keine Schäden zu vermeiden. Voll einsatzfähig.
Gelb - Das Schiff hat einige Treffer abbekommen.
Rot - Das Schiff steht unter Beschuß oder sinkt bereits.

Um einen genauen Zustandsbericht über ein einzelnes Schiff zu erhalten, wählen Sie mit dem Joystick den Schiffsnamen aus und drücken die Feuertaste. Noch ein Druck auf die Feuertaste, und Sie haben wieder die Liste der Schiffe auf dem Schirm. Um den Befehl zu bestäti- gen, wählen Sie FORMATION an. Dieser Befehl gibt Ihnen auch Informationen über feindliche Einheiten, al- lerdings ohne die Schadensmeldungen. Der zweite Teil

enthält Informationen über die Anzahl der Zerstörer und Begleitschiffe.

STATUS

Dieser Befehl steht Ihnen z.B. bei der Basis 'Henderson Field' zur Verfügung und gibt Ihnen unter anderem Auskunft über die Menge an Treibstoff und den Zustand der Landebahn. Falls die Landebahn von HENDERSON FIELD beschädigt ist, erscheint die Anzahl der notwendigen Reparaturstunden.

COMBAT (Kampfhandlungen)

Ein mehrstufiger Befehl, mit dem Sie ein feindliches Ziel anvisieren oder Ihre eigene Einheit schnell aus dem Kampf abziehen. Nach Anwahl des Icons erscheinen drei neue Befehle: 'EXIT' bricht den Befehl ab,

'WITHDRAW' stellt alle Kampfhandlungen ein, und 'ATTACK' ermöglicht Ihnen das Anvisieren einer feindlichen Einheit.

ATTACK (Angreifen)

Bewegen Sie den jetzt roten Cursor auf eine feindliche Einheit, drücken Sie die Feuertaste, und die Schlacht beginnt. Die Cursorfarbe ist Weiß und die Haupt-Icons sind wieder aktiv. Achtung: Sie können nur Ziele angreifen, die sich innerhalb der Reichweite Ihrer Waffen befinden. Jeder MOVE-Befehl wird annulliert und muß eventuell neu erteilt werden. Die Einheit wird solange angreifen, bis entweder das Ziel aus der Reichweite der Waffen verschwindet oder Sie den Angriffsbefehl widerrufen.

WITHDRAW (Rückzug)

Hiermit löschen Sie jedes Ziel mit sofortiger Wirkung aus dem Zielcomputer. Ein sehr nützlicher Befehl, falls Sie einen überraschenden Flugangriff abwehren müssen.

AIR (Luftwaffe)

Mit diesem Befehl erteilen Sie den Startbefehl. Sie erhalten eine Liste aller verfügbaren Luftwaffeneinheiten. Nur die Einheiten mit dem Vermerk ON DECK sind startklar; alle

anderen Einheiten sind zur Zeit wegen Wartungsarbeiten oder zum Auffüllen der Munitionskammern unter Deck. Danach fahren sie auf die Startbahnen zurück, wo allerdings nur für jeweils eine Einheit Platz ist.

Zum Abheben wählen Sie das Icon LAUNCH und drücken wieder die Feuertaste. Die Flugzeuge der Einheit starten jetzt nacheinander. Während des Startvorgangs blinkt die Information LAUNCHING, bis sich die Einheit komplett in der Luft befindet und das Symbol dieser Einheit auf der Karte erscheint (außer bei CAP - hierfür gibt es kein Symbol). Ein Druck auf die Feuertaste genügt und Sie sind wieder im Hauptmenü - der Startvorgang wird planmäßig fortgesetzt.

ANCHOR (Anker)

Dieser Befehl steht Ihnen nur bei Marineeinheiten mit Transportschiffen zur Verfügung. Nach dem ersten Anker wählen sehen Sie, ob die Flotte vor Anker liegt, den Anker gelichtet hat oder gerade dabei ist, vor Anker zu gehen. Um einen neuen Befehl zu geben, wählen Sie das Anker-Icon noch einmal an. Dazu muß sich die Flotte jedoch in einem eigenen Hafen befinden. Das Einziehen des Ankers braucht seine Zeit, während das Auswerfen praktisch sofort ausgeführt ist. Ihre Flotte kann nur natürlich nur mit eingeholtem Anker manövrieren.

HOME (zurück)

Jede Luftwaffeneinheit ist entweder einem Flugzeugträger oder der Basis HENDERSON FIELD zugeordnet. Auf diesen Befehl hin kehrt die Einheit automatisch zur Heimatbasis zurück. Aber Vorsicht: Die Einheiten fliegen zu der Position, an der sich ihr Träger zum Zeitpunkt der Befehlerteilung befand. Falls der Träger weiterfährt, stürzen die Flugzeuge, sobald sie keinen Treibstoff mehr haben, ins Meer und sind verloren. Dieser Befehl läßt auch die Transportflotten wieder in den Heimathafen am Rand der Karte zurückfahren.



TACTIC (Taktik)

Dieser Befehl betrifft nur die amerikanischen Einheiten auf der Insel und bewirkt, daß sich die Soldaten eingraben und verschanzen (DIG-IN) oder wieder ausgraben (MOVE-OUT). Die Taktik sich zu verschanzen ist eine rein defensive Maßnahme. Die Truppe ist dann zwar absolut bewegungsunfähig, kann sich aber recht gut gegen die BANZAI-Angriffe verteidigen.

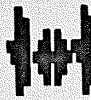
SUPPLY (Versorgung)

Dieser Befehl ist nicht mit zwei Worten zu erklären. Er hat bei den verschiedenen Einheiten je nach Situation unterschiedliche Auswirkungen, die genauer in den Kapiteln SUPPLY RUNS (Versorgungsfahrten) und ISSUING SUPPLIES (Verteilung des Nachschubes) beschrieben werden.



TRANSFER

Diesen Befehl sollten nur erfahrene Spieler benutzen. Es ist ein relativ komplizierter Befehl mit sehr strengen Regeln. Für diese Option sind zuerst zwei Einheiten zusammenzuführen, von denen dann eine diesen Befehl zur Verfügung hat. Nach Anwahl des Befehls bekommen Sie wie beim Befehl 'FORMATION' eine Liste aller wichtigen Schiffe beider Einheiten. Sie können, außer den Flaggschiffen an erster Stelle der Liste, alle Schiffe der einen Einheit in die andere Einheit überführen. Wählen Sie dazu einfach den entsprechenden Schiffsnamen an und drücken Sie die Feuertaste. Das Schiff wird jetzt in die andere Einheit integriert, falls dort ein Platz frei ist. Aber solch ein Transfer will gut überlegt sein: Eine zu kleine Einheit kann sich kaum noch verteidigen und ist eine leichte Beute für U-Boote. Transportschiffe dürfen nicht übertragen werden und erscheinen aus diesem Grund auch nicht in der Liste. Das gleiche gilt für Flugzeugträger. Zudem werden beide Flotten für einen Transfer automatisch gestoppt.



Wie Sie eine Einheit in Marsch setzen

Wählen Sie zuerst das Icon 'MOVE' an, und drücken Sie die Feuertaste. Sie erhalten eine neue Liste Icons mit den Befehlen 'MOVE' und 'EXIT', und die derzeitige Route der Einheit wird in die Strategie-Karte eingeblendet. Der Befehl 'EXIT' läßt die Route unverändert. Erst indem Sie den Befehl 'MOVE' ein zweites Mal anwählen, können Sie die Fahrtrichtung ändern. Die Cursorfarbe ist rot, und die Meldung AWAITING ORDERS (Erwarte Befehle) erscheint. Jeder eventuell noch aktive Befehl wird annulliert. Das weiße Rechteck verschwindet aus der Strategie-Karte. Während Sie mit dem Joystick die gewünschte Richtung auswählen, wird der neue Kurs in die Strategie-Karte eingezeichnet.

Die Route darf maximal sieben Richtungsänderungen beinhalten. Der Zielpunkt der Route muß sich auf der Strategie-Karte befinden. Nach Eingabe der Route drücken Sie wieder die Feuertaste, und der neue Kurs ist vollständig in der Strategie-Karte eingezeichnet. Ist der Kurs richtig eingegeben, wählen Sie EXIT, für eine Kurskorrektur den Befehl MOVE. Die Einheit wird sich an den

ell für mehrere Stunden wegen dringender Reparaturarbeiten gesperrt werden. Manchmal werden auch Flugzeuge auf der Landebahn zerstört, bevor sie abheben können.

Ebenso ist es geradezu unvermeidlich, daß bei Angriffen der Luftwaffe ein oder mehrere eigene Flugzeuge abgeschossen werden. Diese Verluste werden nicht ersetzt und schwächen die Kampfkraft Ihrer Lufteinheiten.

Die Marineeinheiten nehmen je nach Stärke des Gegners und Dauer des Kampfes unterschiedlich starken Schaden. Bei Luftangriffen konzentriert sich der Gegner meist auf die großen, wichtigen Schiffe. Auf jedem größeren Schiff versucht ein Reparaturtrupp, die Schäden schnellstmöglich zu beheben und eventuelle Feuer unter Kontrolle zu bekommen. Normalerweise gelingt das auch, wenn das Schiff nicht zu stark beschädigt wurde. Falls nicht - dann sinkt es.

Jeder Schaden an den wichtigen Schiffen schränkt die Kampfkraft der ganzen Einheit ein. Sobald die Brände eingedämmt sind, bekommen Sie einen Schadensbericht mit dem Hinweis, in wie weit das Schiff noch einsatzfähig ist. Ein reparaturbedürftiges Schiff ist bis zu einem gewissen Grad noch einsatzfähig oder wird von den anderen abgeschleppt. Ist ein Schiff so schwer beschädigt, daß Reparaturen nicht mehr sinnvoll wären, versenken die Zerstörer es sofort auf hoher See.

Vor allem die Flugzeugträger sind häufig Ziel der Luftangriffe. Jeder Träger hat eine eigene Flugabwehr CAP. Die Maschinen der CAP sollten so oft wie möglich in der Luft sein, da nur dann die eigenen Flugzeuge zum Angriff starten können. Die meisten Angriffe werden zwar mehr oder weniger gut von CAP abgewehrt, aber trotzdem sind Treffer auf dem Schiff unvermeidlich. Falls die Landebahn schwere Treffer erhält, ist auch ein Flugzeugträger in ernsthaften Schwierigkeiten. Die Landebahn ist dann solange für Starts und Landungen gesperrt, bis die Reparaturen beendet sind.

Die Docks für Schiffsreparaturen befinden sich in den Nachschubhäfen außerhalb der Karte. Dort wird zwar jedes Schiff automatisch überholt, aber diese Arbeiten dauern eine geraume Zeit.

Versorgungsfahrten

Das Ziel des Spieles ist es, die Kontrolle über die Insel GUADALCANAL zu erlangen. Dieses Ziel erreichen Sie unter anderem dadurch, daß Sie genügend Material und Männer auf die Insel bringen, um die japanischen Angriffe abzuwehren oder, als japanischer Admiral, um die amerikanischen Kräfte zurückzuführen.

Für diesen Zweck besitzen Sie eine bestimmte Anzahl an Transportschiffen, die unersetzlich sind. Bei den Amerikanern sind diese Transporter der Task Force T.F.67 untergeordnet, bei den Japanern der Transportflotte. Jeder Transporter hat ausreichend Frachtraum für Nachschub im Wert von zwei Punkten.

Die Versorgungsfahrten sind in drei Abschnitte unterteilt: Laden von Nachschub, Überfahrt zur Insel und Löschen im Hafen.

Überfahrt zur Insel

Zum Laden oder Löschen muß der Transporter einen der eigenen Häfen ansteuern und dort Anker werfen. Solange das Schiff nicht ankert, steckt der Transporter noch im zweiten Abschnitt, der Überfahrt zur Insel. Wählen Sie in dieser Phase das Icon 'SUPPLY' an, erhalten Sie eine Liste aller Güter, die zur Zeit befördert werden. Die maximale Transportkapazität der Transportflotte wird in 'CARGO-POINTS' (Nachschub-Punkten) angezeigt. Wird ein Transporter versenkt, verlieren Sie auch die mitgeführten Waren. Welche Waren dadurch verloren gehen, ist nicht vorauszusagen.

Laden von Nachschub

Senden Sie Ihre Transportflotte in einen der eigenen Häfen am westlichen bzw. östlichen Ende der Karte, und gehen Sie dort vor Anker. Die beiden Icons 'MOVE' und 'HOME' stehen Ihnen solange nicht zur Verfügung, wie die Schiffe vor Anker liegen. Die Transportflotte ist jetzt im Abschnitt 'Laden von Nachschub'.

Wählen Sie nun das Icon 'SUPPLY' (Nachschub) und Sie erhalten wieder die gleiche Liste wie in der Phase 'Überfahrt'. Es gibt nur einen kleinen, aber wichtigen Unterschied: Sie wählen jetzt die einzelnen Arten von Nachschub aus. Einmal die Feuertaste drücken, und die Warenart im Wert eines Nachschub-Punktes wird

Leider werden viele Soldaten bei Kämpfen verwundet oder leiden unter Malaria. Zu bestimmten Zeiten sterben sogar mehr Soldaten an Malaria als aufgrund von Gefechten. Es ist daher unbedingt notwendig, die Truppen ausreichend mit der vierten Warenart, den Medikamenten zu versorgen. Sonst richtet auch eine hervorragend bewaffnete Truppe im Kampf nichts mehr aus.

Ein guter Commander informiert sich vor dem Laden von Nachschub über den Bedarf seiner Truppen.

Die Funkverbindung (The Radio)

Alle Einheiten informieren Sie per Funk in der REPORT-BOX über eventuell gesicherte feindliche Einheiten oder geben Ihnen einen Lagebericht. Jede Nachricht wird in chronologischer Reihenfolge entschlüsselt und in der REPORT-BOX gemeinsam mit der Sendezeit eingeblendet. Seien Sie also mit der Funktion 'CLOCK ADVANCE' (Zeitraffer) sehr vorsichtig, da Sie sonst nicht mehr rechtzeitig auf eine Feindberührung reagieren können.

Falls Ihre Leute es schaffen, den Geheimcode des Gegners zu entschlüsseln, werden auch die dechiffrierten Meldungen des Feindes mit dem Hinweis 'INTERCEPTION' (Abhördienst) angezeigt.

Das Wetter (The Weather)

Bei diesem Spiel wird zwischen gutem, schlechtem und stürmischem Wetter (GOOD, POOR, STORMY) unterschieden. Selbstverständlich hat das Wetter auch Auswirkungen auf Ihre Einheiten.

Bei gutem Wetter hat das Aufklärungsflugzeug auch auf längere Entfernung gute Sicht, und die Kampfeinheiten haben ideale Kampfbedingungen - allerdings auch die für die Malaria verantwortlichen Moskitos.

Bei schlechtem Wetter sind die Sichtmöglichkeiten des Aufklärers beschränkt, und die Marineeinheiten erreichen nicht mehr ihre normale Geschwindigkeit. Auch die Luftwaffe kämpft nicht mehr mit dem gleichen Erfolg wie bei gutem Wetter.

Bei stürmischem Wetter werden die Schiffe noch langsamer, und die Luftwaffe einschließlich des Aufklärungsflugzeuges kann über-

haupt nicht starten. Alle Flugzeuge in der Luft setzen aber ihren Flug fort und landen in gewohnter Weise.

Jeder Wetterumschwung wird Ihnen per Funk gemeldet. Achten Sie daher unbedingt auf diese Funkmeldungen - stürmisches Wetter kann Ihre ganze Strategie zunichte machen. Einen aktuellen Wetterbericht erhalten Sie über das entsprechende Haupt-Icon.

Geheimdienst (Intelligence)

Der kluge Einsatz dieser Abteilung kann für Sieg oder Niederlage entscheidend sein. Gleichgültig wie gut Ihre Strategie ist, sobald der Gegner über sie Bescheid weiß, ist auch die beste Strategie nichts mehr wert.

Der Geheimdienst steht direkt unter Ihrem Kommando, und Sie entscheiden, ob er sich auf die Spionage oder die Abwehr der feindlichen Spionage konzentrieren soll.

Entscheiden Sie sich für die Spionage, versucht die Abteilung, den Geheimcode des Gegners zu entschlüsseln, mit dem dessen Meldungen kodiert sind. Sobald das geschafft ist, erhalten Sie darüber eine kurze Notiz, und ab sofort werden auch die Meldungen des Gegners an Sie weitergeleitet. Aber Vorsicht: Auch der gegnerische Geheimdienst schläft nicht und sendet von Zeit zu Zeit Falschmeldungen oder ändert den Code. Es liegt an Ihnen, wie Sie auf diese Nachrichten reagieren.

Auch Ihre Spionageabwehr entwickelt immer neue Codes und sendet von Zeit zu Zeit Falschmeldungen in den Äther, um den Gegner zu verwirren. Wie erfolgreich diese Abteilung arbeitet, hängt von der Menge an Personal ab, die Sie ihr zufließen.

Die historischen Fakten und das Spiel

GUADALCANAL basiert in der Grundidee auf einer tatsächlichen Schlacht. Damit das Spiel aber nicht nur nach dem Geschichtsbuch abläuft, sind viele Umstände verändert und angepasst worden. Ansonsten gäbe es immer nur einen möglichen Handlungsablauf, und dem Spieler bliebe nur das Zuschauen. Das Spiel wurde zwar so wahrheitsgetreu wie möglich programmiert, es soll

GUERRILLA

=WAR=

Im Dschungel einer tropischen Insel leidet die Bevölkerung unter der grausamen Herrschaft eines unbarmherzigen Diktators. Truppen kontrollieren die Straßen und Autobahnen, die Grenzen sind durch Minenfelder gesichert und der Tyrann fühlt sich auf seinem Thron absolut sicher. Doch die Hilfe ist schon unterwegs. Zwei furchtlose Söldner, die bis unter die Zähne bewaffnet und zum Kämpfen bis an Ende ausgebildet sind, planen den Sturz des Regimes und die Befreiung des Volkes. Nehmen Sie an diesem Freiheitskampf teil - pirschen Sie sich durch Flüsse und Sümpfe an die feindlichen Truppen heran. Ihre Nerven sind bis zum Zerreißen gespannt, und plötzlich werden Sie von allen Seiten angegriffen. Kämpfen Sie sich mit rasendem Pulsschlag durch Städte und Dörfer gegen die Angriffswellen fanatischer Soldaten voran.

Beweisen Sie Ihren Mut und Ihre Tapferkeit in diesem schmutzigsten aller Kriege um Frieden und Freiheit.

LADIANWEISUNG

CPC 464

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie !TAPE ein und drückende ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN ein und drücken die ENTER-Taste erneut.

(Das Zeichen ! erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

CPC 664 und 6128

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse, wie im Benutzerhandbuch beschrieben, korrekt hergestellt sind. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie !TAPE und drücken anschließend die RETURN-Taste. Danach geben Sie RUN ein und drücken die RETURN-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmhinweise.

CPC 464 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie !DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN*DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Programm wird nun automatisch geladen.

CPC 664 UND
6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie !DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN*DISC ein und drücken die ENTER-Taste. Das Programm wird nun automatisch geladen.

ACHTUNG - Die einzelnen Spielstufen werden nachgeladen. Befolgen Sie bitte die entsprechenden Bildschirmhinweise.

STEUERUNG

1. Wählen Sie im Startmenü das Spiel für eine oder zwei Personen.
2. Wählen Sie anschließend die Art der Steuerung für die Spieler. Jeder Spieler kann mit einem Joystick oder der Tastatur spielen. In dem nachfolgenden Menü entscheiden Sie sich für den Spielmodus 'NORMAL' oder 'ROTATE'.

Im Modus 'NORMAL' steuern Sie die Drehung der Spielfigur mit dem Joystick, während im Modus 'ROTATE' für die Drehung zwei Tasten zu betätigen sind. Danach werden auf dem Bildschirm die Steuerungstasten für jeden Spieler angezeigt.

Wenn eine oder beide Personen an der Tastatur spielen, erfolgt die Steuerung durch vorgegebene Tasten.

Bei der Steuerung mittels Joystick werden jedem Spieler drei Tasten zugeordnet:

SPIELER 1

A	— Handgranate
S	— Linksdrehung
D	— Rechtsdrehung

ACHTUNG

Die Tasten zum Drehen der Spielfigur sind nur im Modus 'ROTATE' aktiv.

TASTATUR

Zur Steuerung per Tastatur sind folgende Tasten vorgesehen:

1 Mitspieler (über Tastatur)

W	— Nach oben
D	— Nach unten
I	— Links
O	— Rechts

ENTER	— Handgranate
LEERFELD	— Schießen
Q	— Linksdrehung
P	— Rechtsdrehung

2 Mitspieler (beide über Tastatur)

W	— Nach oben
S	— Nach unten
E	— Links
R	— Rechts
Z	— Handgranate
C	— Schießen
Q	— Linksdrehung
T	— Rechtsdrehung

SPIELER 2

O	— Nach oben
K	— Nach unten
U	— Links
I	— Rechts
B	— Handgranate
M	— Schießen
Y	— Linksdrehung
P	— Rechtsdrehung

2 Mitspieler

O	— Nach oben
K	— Nach unten
U	— Links
I	— Rechts
B	— Handgranate
M	— Schießen
Y	— Linksdrehung
P	— Rechtsdrehung

Durch gleichzeitiges Drücken von "X" und "V" beenden Sie das Spiel. Um eine Pause einzulegen drücken Sie bitte "F", mit "G" geht es anschließend weiter.

DAS SPIEL

In jeder Spielstufe gibt es unterschiedliche Gegner, und die Positionen von Treibstofflagern und Gefangenen wechseln. Ziel des Spieles ist, bis zum Palast am Ende der fünften Spielstufe zu gelangen und diesen zu zerstören. Zum Abschluß jeder Spielstufe wartet ein besonders starker Gegner auf Sie, den Sie durch etwa 32 Treffer vernichten können. Diese Gegner unterscheiden sich je nach Spielstufe, und Sie müssen Ihre Taktik bei jedem ändern.

Wenn Sie feindliche Soldaten stellen, übergeben diese ihre Waffen an Sie (eine Bazooka oder einen Flammenwerfer). Falls Ihre Spielfigur getötet wird, gehen mit ihr alle erbeuteten Waffen verloren. Nach Abschluß einer Spielstufe wird eine Landkarte mit Ihrer derzeitigen Position eingeblendet. Wenn am Ende des Spieles Ihre Punktezahl ausreicht, können Sie Ihre Initialen in die Tabelle der besten Ergebnisse eintragen. Dabei wählen Sie den Buchstaben mit Hoch/Runter aus, und übernehmen ihn mit der Schuß-Taste.

PUNKTEWERTUNG UND ZUSATZLEBEN

Für das Befreien eines Gefangenen erhalten Sie einen Bonus von 1000 Punkten und Ihre Bewaffnung wird wieder auf den Wert 50 gesetzt. In den Treibstofflagern können Sie Ihren Tank auffüllen. Falls Sie einen Gefangenen töten, werden Ihnen zur Strafe 500 Punkte abgezogen.

Zu Beginn des Spieles haben Sie vier Leben. Zusatzleben erhalten Sie nach jeweils 15.000 Punkten, wobei die Zahl der Leben auf maximal 10 beschränkt ist.

TIPS UND TRICKS

- ♦ Gehen Sie sparsam mit dem Treibstoff um.
- ♦ Achten Sie auf Gegner, die sich von Hinten anschleichen.
- ♦ Arbeiten Sie mit Ihrem Mitspieler zusammen.
- ♦ Beobachten Sie die Bewegungen der starken Gegner am Ende der Spielstufen.
- ♦ Denken Sie an die Beschränkungen der unterschiedlichen Waffen.

GUERRILLA WAR

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNG

Programmierung und grafische Gestaltung durch Sentinel Software
Musik von Jonathan Dunn
Produziert von D.C. Ward
Deutsche Bearbeitung durch AGC - Gunnar Binder
©1985 SNK ELECTRONICS CORP.
©1988 Imagine Software

HUNSMOKE

Cassette:
ER. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Keys: Press **PLAY** on the cassette recorder.

Press **PLAY** on the cassette recorder.

and on side B are the five phases of the game. Once you have over, rewind, and load in the phases when the instructions on

Keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder. Follow

RETURN. Game will load and run automatically.

RUN/DISK and press **ENTER.** Game will load and run

and game will load and run automatically.

alls of the house, trying not to make the windows were shuttered. But the Sheriff only gives, that behind those shutters, many eyes the show. Suddenly, his ears caught a slight rustle beyond holding a revolver had just been deposited on the windowsill. lightning, grabbed the window, and slammed it down on the still air. The Sheriff reached in and pulled with all his might flew through the closed window, smashing it to smithereens. street. Instantly, shots rang out from the roof of the house, thing in the street. The Sheriff jumped out into the street, shot to safety against the wall. Seconds later, a body fell from the

bandits still alive were holed up in the saloon. He looked in fous men pointing their guns towards the door, and a girl sitting sky in her hand. The Sheriff did not hesitate for a moment: he and rolled along the wooden floor, shooting wildly. For a long living hell of shots and screams. Then the Sheriff stood up, his

rom the bar, "you have got rid of all of them... except one." The idly believing what he was hearing. The girl had hardly moved "Who?..." "The boss, kid" said the girl, "the most dangerous one." round the saloon. The girl dropped a glass. Before it could even id of a whip had wrapped itself around the Sheriff's arms, and a t the boss of the gang had just put in an appearance. The Sheriff

OVES.

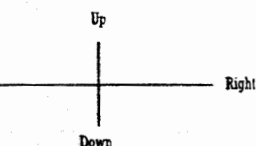
ve, since nobody that appears on screen does e phases; in each one of which you will have n you will have to cross a typical Western town, Masked then you have to go to the railroad station, where , you shall find yourself facing an attractive but dangerous dame f you are man enough to kill her, you can continue into a canyon mistake you for a close relative of General Custer. At the end of et rid of a strange but rich character, whose speciality is throwing a must navigate dangerous rapids on a wooden raft, avoiding the enemies. If you get rid of Greybeard, last enemy in this phase, re you will have to face a determined young rascal who throws e stars to get a close lives, and watch out for attack from the rear. he radio, and lock yourself in your room. The fun has just begun...

Spectrum/Amstrad/MSX

h a redefinable Keyboard or Joystick.

Down - A, Fire - M.

(stick)



All rights reserved.
trad MSX by TopoSoft.
ed under license from CAPCOM USA Inc by GO! Media Holdings
Z. Telephone: 021 356 3388.
rogram. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance,
m leasing, renting and selling under any exchange or repurchase

LE CHARGEMENT

SPECTRUM 48/128K, +2 Cassette:
Tapez **LOAD** et appuyez sur **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

AMSTRAD CPC Cassette:
Appuyez sur **CTRL** et la petite touche **ENTER.** Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

MSX 64K:
Tapez **RUN/CAS.** Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

Sur la face A se trouve le menu d'options et sur la face B les cinq phases de jeu. Une fois que vous avez chargé le menu, retournez la bande rebobinez et chargez les phases quand les instructions sur écran vous le demandent.

CBM 64/128 Cassette:
Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les incitations d'écran.

CBM 64/128 Disque:
Tapez **LOAD**, 8,1 et appuyez sur **RETURN.** Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

AMSTRAD CPC Disque:
Tapez **RUN/DISK** et appuyez sur **ENTER.** Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM +3 Disque:
Allumez l'ordinateur. Introduisez le disque et le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

L'HISTOIRE

L'homme se glissa prudemment en avant, embrassait les murs de la maison, essayant de ne pas faire le moindre bruit. La rue principale était vide et tous les volets étaient fermés. Le Sheriff savait cependant, avec la certitude que seule l'expérience peut fournir, que, derrière ces volets, d'innombrables yeux le scrutaient, ne voulant pas rater le show. Soudain, il entendit un léger bruissement au-delà de la fenêtre se trouvant devant lui; une main tenant un revolver venait d'être déposée sur le bord de la fenêtre. Le Sheriff se déplaça à la vitesse de l'éclair, agrippa la fenêtre et la claqua violemment sur la main. Un hurlement déchira la tranquillité de l'air. Le Sheriff atteignit la main emprisonnée et la tira de toutes ses forces; un homme vola à travers la fenêtre, la brisant en mille morceaux, et atterrit au milieu de la rue. A l'instant même, des coups de feu retentirent du toit de la maison, atteignant l'homme qui se tordait de douleur dans la rue. La Sheriff sauta au milieu de la rue, tire vers le haut deux fois et saute de nouveau en sécurité contre le mur. Quelques secondes plus tard, un corps tombe du toit dans un bruit sourd.

Le Sheriff savait que les seuls bandits qui restaient encore vivants se terraient dans le salon. Il jeta un regard à travers la fenêtre et vit plusieurs hommes viser la porte avec leurs pistolets et une fille assise au bar avec un verre de whisky dans la main. Le Sheriff n'a pas hésité une seconde; il sauta par la fenêtre et se roula par terre, tirant furieusement. Pendant une longue minute, le salon devint un enfer vivant de coups de feu et de hurlements. Puis le Sheriff sa releva, son pistolet fumant encore.

"Bravo, petit", dit une voix du bar, "tu les as tous e... sauf un". Le Sheriff jeta un regard tout autour de lui, n'en croyant pas ses oreilles. La fille n'avait presque pas bougé pendant toute la bataille. "Qui?...". "Le patron, petit" dit la fille, "la plus dangereuse d'entre tous." Le Sheriff regarda nerveusement tout autour du salon. La fille laisse tomber un verre. Avant même qu'il n'atteigne le sol, le bout opérant d'un fouet s'était enroulé autour des bras du Sheriff et un pistolet apparut à la main de la fille. Le patron venait de faire une entrée. Le Sheriff se retourne...

TIREZ SUR TOUT CE QUI BOUGE

Ce sera le seul moyen d'en sortir vivant, vu que personne n'apparaît sur l'écran pour dire "bonjour". Le jeu consiste en cinq phases et dans chacune d'elle, vous aurez à combattre un ennemi dangereux. Dans la première phase, vous aurez à traverser une ville Western typique, pleine de bandits dirigés par Le Masqué. Puis vous devrez aller à la gare ferroviaire où après avoir causé toute sorte de dégâts, vous serez confronté par une dame attirante mais dangereuse qui fait des miracles avec les pistolets. Si vous êtes assez homme pour la tuer, vous pourrez progresser à un canyon où des tribus d'Indiens vous prendront pour une proche parent du Général Custer. A la fin de cette phase, vous aurez à vous débarrasser d'un caractère étrange mais riche dont la spécialité est de jeter des bombes. Dans la quatrième phase, vous devez descendre des rapides dangereux sur un radeau en bois, évitant les alligators, les Indiens et autres ennemis. Si vous vous débarrassez de Barbegrise, le dernier ennemi de cette phase, vous atteindrez un pré où vous devrez affronter une jeune vauvrien plein de détermination qui lancent des boomerangs sur vous. Abattez les étoiles pour gagner des points supplémentaires et méfiez-vous des attaques par l'arrière.

A présent, inspirez profondément, éteignez la radio et enfermez-vous dans votre chambre. Le fête vient de commencer...

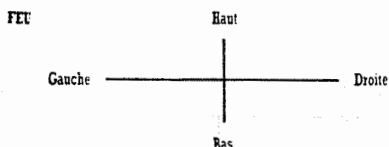
LES COMMANDES Spectrum/Amstrad/MSX

Le jeu peut se jouer avec un clavier redefinissable ou un manche à balai.

Clavier

Gauche - O, Droite - P, Haut - Q, Bas - A, Feu - M.

Manche à balai (CBM 64/128 également pour manche à balai)



FEU - Feu

© CAPCOM 1987. Tous droits réservés. Conversion Spectrum/Amstrad/MSX par TopoSoft.
Fabrique et distribue sous licence de CAPCOM USA INC., par Inc
GO! Media Holdings Ltd., Units 2 3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.
Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou re-enregistrement, location, location à bail et vente sous tout système d'échange ou

L'ADEANWEISUNG

SPECTRUM 48/128K, +2 Cassette:
Tippen Sie **LOAD** und drücken Sie **ENTER.** Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassetteneinleger.

AMSTRAD CPC Kassette:
Drücken Sie **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Taste. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassetteneinleger.

MSX 64K:
Tippen Sie **RUN/CAS.** Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassetteneinleger.

Auf Seite A befindet sich die Möglichkeitenauswahl und auf Seite B die fünf Phasen des Spieles. Wenn Sie einmal das Programm geladen haben, drehen Sie das Band um, spülen Sie zurück und laden Sie in den Phasen, in denen die Anweisungen auf dem Bildschirm Sie dazu auffordern.

CBM 64/128 Cassette:
Drücken Sie die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig. Drücken Sie **PLAY** auf dem Kassetteneinleger. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

CBM 64/128 Diskette:
Tippen Sie **LOAD**, 8,1 und drücken Sie **RETURN.** Das Spiel lädt und läuft automatisch.

AMSTRAD CPC Diskette:
Tippen Sie **RUN/DISK** und drücken Sie **ENTER.** Das Spiel lädt und läuft automatisch.

SPECTRUM +3 Diskette:
Schalten Sie den Computer an. Legen Sie die Diskette ein und das Spiel lädt und läuft automatisch.

DIE GESCHICHTE

Der Mann kroch vorsichtig, sich an den Hausmauern entlang tastend, vorwärts und versuchte, nicht das geringste Geräusch zu verursachen. Die Hauptstraße war wie ausgestorben und alle Fensterläden waren verriegelt. Aber der Sheriff wußte mit einer Sicherheit, die nur auf Erfahrung beruhen konnte, daß hinter diesen Läden viele Augen nach außen spähten, um bloß nicht die zu erwartende Show zu verpassen. Plötzlich drang ein leises Geräusch unter dem Fenster vor ihm an seine Ohren; jemand hatte seine Hand, die einen Revolver hielt, auf das Fensterbrett gelegt. Der Sheriff bewegte sich blitzschnell, packte das Fenster und riß es auf die Hand herunter. Ein Schrei zerriß die Stille. Der Sheriff griff zu und zog mit aller Kraft an der eingeklemmten Hand; ein Mann flog durch die Fensterscheibe, die in tausend Stücke zersprang und landete auf der Straßennitte. Plötzlich gingen Schüsse vom Dach des Hauses aus, die den Mann, der sich auf der Straße krümmte, trafen. Der Sheriff sprang auf die Straße, schoß zweimal nach oben und sprang in den Schutz der Wand zurück. Sekunden später fiel ein Körper mit einem dumpfen Aufschlag vom Dach.

Der Sheriff wußte, daß die einzigen Banditen, die immer noch am Leben waren, sich im Saloon aufhielten. Er schaute durch ein Fenster nach innen und sah mehrere Männer, die ihre Gewehre auf die Tür gerichtet hatten und ein Mädchen, das mit einem Glas Whisky in der Hand an der Bar saß. Der Sheriff zögerte keinen Augenblick. Er sprang durch das Fenster und rollte sich wild um sich schießend, auf dem Holzboden ab. Für eine lange Minute wurde der Saloon zu einer lebendigen Hölle aus Schüssen und Schreien. Dann stand der Sheriff auf, sein Gewehr rauchte immer noch.

"Gut gemacht, Kumpel", sagte eine Stimme an der Bar, "du bist alle losgeworden... außer einem." Der Sheriff blickte um sich und traute kaum seinen Ohren. Das Mädchen hatte sich während des Feuergefechts fast gar nicht bewegt. "Wer?...". "Der Boss, Kumpel", sagte das Mädchen, "der gefährlichste von allen." Der Sheriff blickte sich nervös im Saloon um. Das Mädchen ließ das Glas fallen. Bevor es überhaupt den Boden berühren konnte, schlang sich ein Peitschenende um die Arme des Sheriffs und ein Gewehr erschien in der Hand des Mädchens. Der Boss der Bande war gerade auf der Bildfläche erschienen. Der Sheriff drehte sich um...

FEUERN SIE AUF ALLES WAS SICH BEWEGT

Dies ist Ihre einzige Chance zu überleben, da niemand, der auf dem Bildschirm erscheint, "Guten Morgen" zu sagen pflegt. Das Spiel besteht aus fünf Phasen; in jeder müssen Sie einen gefährlichen Feind bekämpfen. In der ersten Phase müssen Sie eine typische Westernstadt durchqueren, die voller Banditen ist und vom "Maskierten" angeführt wird. Dann müssen Sie zum Bahnhof gehen, wo Sie nach Verursachung einer verheerenden Verwüstung eine attraktive, aber gefährliche Dame antreffen, die Wunder mit ihren Gewehren vollbringt. Wenn Sie Manns genug sind, sie zu töten, können Sie in einen Canyon weitergehen, wo Indianerstämme den Fehler machen, Sie für einen engen Verwandten von General Custer zu halten. Am Ende dieser Phase werden Sie sich eines seltsamen, aber fähigen Typen entledigen müssen, dessen Spezialität es ist, Bomben zu werfen. In der vierten Phase müssen Sie ein Holzbock durch gefährliche Stromschnellen navigieren, wobei Sie Alligatoren, Indianer und andere Feinde vermeiden sollten. Wenn Sie "Graubart", den letzten Feind in dieser Phase losgeworden sind, erreichen Sie eine Wiese, wo Sie einem jungen Gauner entgegentreten müssen, der Sie mit Bumerangs bewirft. Schießen Sie Sterne, um extra Leben zu erhalten und achten Sie auf Angriffe aus dem Hinterhalt.

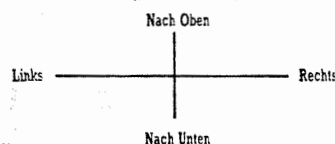
Atmen Sie tief, schalten Sie das Radio aus und schließen Sie sich in Ihrem Zimmer ein. Der Spaß fängt gerade erst an...

STEUERUNGEN Spectrum/Amstrad/MSX

Das Spiel kann mit einer neu festlegbaren Tastatur oder Joystick gespielt werden.

Tastatur

Links - O, Rechts - P, Nach Oben - Q, Nach Unten - A, Feuer - M.



FEUER - Feuer

CAPCOM USA Inc © 1987. Alle Rechte vorbehalten. Umänderungen von Spectrum/Amstrad/MSX durch TopoSoft.
Hergestellt und verteilt unter der Lizenz von CAPCOM USA Inc. durch
GO! Media Holdings Ltd., Units 2 3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.
Dieses Programm unterliegt dem Copyrightgesetz. Unermächtigtes Senden, Verbreiten, öffentliches Vorführen, Kopieren oder Wiederaufnehmen, Mieten, Leasen, Vermieten und Verkaufen unter jeglichem Austausch, oder auf welchem Wiedererwerbsweg auch immer, i