

# WINNERS

## LOADING INSTRUCTIONS

**CBM 64/128 Cassette**  
Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

**CBM 64/128 Disk**  
Type **LOAD\*\*\*,8,1**, and press **RETURN**. Refer to DISK LABELS for running order.

**Spectrum 48/128K, +2 Cassette**  
Type **LOAD\*\*** and press **PLAY** on your cassette recorder.

**Spectrum +3**  
Turn on computer, insert disk and press **RETURN**.

**Amstrad CPC Cassette**  
Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

**Amstrad CPC Disk**  
Type **RUN\*\*DISK** and press **ENTER**. Follow on screen prompts.

**Atari ST**  
Insert required disk, turn on computer and game will load and run automatically.

**CBM Amiga**  
Insert required disk, turn on computer and game will load and run automatically.

**IMPORTANT!**  
Cassette users please note:

**CBM 64/128:** You will be prompted to rewind to the beginning of side 2. DO NOT DO SO as the game loads all of one side of the tape.

**SPECTRUM:** LED Storm/Thunder Blade. When the scrolling counter reaches 000, reset your tape counter to zero. If you see the message "Rewind to the start of side 2" DO NOT DO SO, instead rewind your tape counter to zero and press FIRE.

**AMSTRAD:** Thunder Blade as Spectrum above.

**ATARI ST & CBM Amiga** users please note that Indiana Jones & The Temple of Doom is NOT available in this compilation.

## THUNDER BLADE™

### SCENARIO

Your country is being overrun by the marauding rebel forces of a merciless and unforgiving dictator, General Chrozski. Battle weary troops are united to the superior power of the rebels' sophisticated weaponry and it is only a matter of time before the government is overthrown. U.S.G.H.Q. have summoned you as their last remaining hope to vanquish the enemy using the ultimate flying machine, Thunder Blade, an advanced attack helicopter. An experienced veteran of many an aerial campaign, can you accomplish the seemingly impossible?

The mission details are outlined to you in various strategic stages:

1. Skyraeper City
2. Mountain Desert
3. River Delta
4. Refinery

In each sector, you will come up against both ground and air forces, all trying to defend one of their super fortresses, which must be destroyed at all costs. Once the last stronghold has been defeated you'll deserve a good rest.

### GAMEPLAY

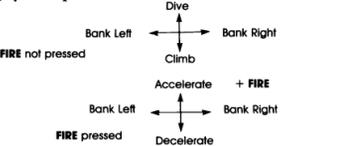
You start the game with five reserve helicopters (two reserve helicopters for C64 version). The game is over once all of your helicopters have been destroyed or once the last stronghold has been taken. An extra helicopter is awarded on achieving a pre-defined number of points.

You engage the enemy from both vertical and horizontal viewpoints. Thunder Blade's advanced weaponry system comprises a rapid-fire Chain Cannon, used for aerial targets such as helicopters and airplanes. One quick burst is all that is needed. Straight line air-ground missiles take care of your land and sea enemy targets. Remember though, missiles are not suited to rapid fire, so accuracy and timing is of primary importance. They also cannot be fired from an aircraft, only ground craft, so remember Cannon for Air, Missiles for Ground (Spectrum/Amstrad only) CBM users please note: both Cannon and Missiles can shoot any target.

To hit your target on land or sea, position yourself in a direct line with the enemy's vehicle and press the FIRE button.

### JOYSTICK CONTROLS

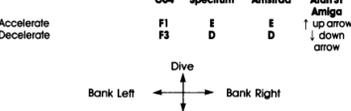
#### Joystick Speed Control



### KEYBOARD CONTROLS

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga
Joystick Speed Control	F7	F1	F1	F1
Keyboard Speed Control	SPACE	H	H	F9
Pause	SPACE	H	H	F9
Continue	SPACE	H	H	F9
Music on	M	S	M	F10
Sound FX on	M	S	M	F10
Down	↓	↓	↓	↓
Left	←	←	←	←
Right	→	→	→	→
Fire	SPACE/SHIFT	SPACE/SHIFT	SPACE/SHIFT	SPACE/SHIFT

#### Keyboard Speed Control



**Note for Spectrum/Amstrad Users:** Once joystick has been selected you can choose joystick speed control or keyboard speed control.

### SCORING

- Points are awarded for destroying the following enemy aircraft:
1. AH-6NS Sparrow Hawk
  2. AHK Helicopter.

1. Type-74 Bengal Tiger Tank.
1. F-14 Mercaud Jet Fighter.
1. AUJ-N2 Corsair Fighter Aircraft.
1. ASH-07 Barracuda Torpedo Cruiser.
1. Mobile Fortress : SS8-78A1 Blackbird.
1. Mobile Fortress : Marauder Troop Carrier.
1. Stage 3 Fortress: BA-001 Mermaster Invasion Craft.
1. Stage 4 Command Fortress
1. The Command Fortress is the rebel nerve centre and by destroying this your country will be liberated. The fortress is scarcely known as it never moves, and it has never been hit, haven't lived to tell.

### HINTS

In every stage the enemy attacks in patterns. By identifying these you'll know where to move, when to fire and when. Shoot all of the enemy down if you can to earn bonus points and helicopters.

Not all of the enemy will shoot at you but you can't be too careful, if it moves or looks dangerous, shoot it.

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and THUNDER BLADE™ and SEGA® (or SEGA™) are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

## BLASTEROIDS™

**BLASTEROIDS** IS A GAME OF ARCADE SKILL. Using your thrust craft in its three forms, you must battle your way through the Sector and its riddled with asteroids and deadly enemy ships to ultimately defeat the evil MUKOR, who rules all Galaxies.

**BLASTEROIDS** has four different Wars of increasing difficulty - EASY, MEDIUM, HARD and EXPERT. Each Warp contains several Galaxies, and each Galaxy consists of 9 or 16 sectors depending on its level of difficulty. Fly down the tunnel of the Warp you wish to play. HARD and EXPERT Wars are to be avoided unless you are very experienced at piloting your thrust craft.

Your craft is transformable between:

- **SPEEDER** - the quickest ship
- **FIGHTER** - has the most firepower
- **WARRIOR** - has the heaviest armour

You control your craft by rotating and thrusting, but remember that your ship has mass and momentum.

To clear a sector you must destroy or disable all the asteroids present. Shooting large asteroids will break them up into smaller asteroids, which in turn must also be destroyed. Collisions and thrust use energy, and you must replenish your fuel energy supplies by collecting crystals. Crystals are released from red asteroids when they are completely destroyed. The energy content of the crystals reduces as they decay. Fly over the crystals to absorb their energy.

You will come across various types of enemy ships during your journey through the Galaxy. These all have different appearances and attack in different ways. Destroying an enemy ship often reveals a piece of special equipment - fly over these to collect them.

When you have completed a sector, the exit portal will spin into view - fly down this to get to the Galactic Map.

To control your ship, move the joystick left or right to rotate the ship in the direction desired. To push your joystick forward, for rapid fire, hold down the FIRE button.

**THE GALACTIC MAP**  
You may select the next sector by rotating your ship until the sector you wish to visit is highlighted. Press FIRE to enter the sector.

The contents of each sector are represented by miniatures, indicating asteroid and enemy type (if any). Sectors you have already cleared will contain nothing - visiting these again only wastes precious fuel.

Sectors which are out of range will have question marks - you will have to travel closer before discovering what they contain.

**ASTEROID TYPES**  
**NORMAL** asteroids can be destroyed by shooting them - RED asteroids can absorb Power Crystals.

**POPCORN** asteroids require several hits before they are deactivated and stop. They will expand as they are hit. All popcorn asteroids must be deactivated before the sector is cleared.

**EGG** asteroids contain LEECHES. When released leeches will home in on you and attack. They will then begin to absorb your energy. Fly over fast or slow moving objects to collect them.

**SEEKER** asteroids will fly towards you at high speed when they are first shot. Shoot them several times to destroy them.

**SPECIAL EQUIPMENT**  
The equipment released when enemy ships are destroyed takes one of 8 forms:-

**SHIELDS** - these provide a limited amount of protection against collisions and enemy fire. Shields are displayed at the top of the screen. They deplete as you are hit.

**BLASTERS** - these provide double shots.

**EXTRA SHOT POWER** - the penetration of your shots is improved with this piece of equipment.

**RIPSTAR** - this weapon, when activated, will cause your ship to spin and emit huge amounts of firepower. Only one can be used at a time. To activate, pull back on your joystick and press the FIRE button.

**EXTRA FUEL CAPACITY** - this will allow your ship to carry more fuel at a time. The fuel gauge will enlarge to display this.

**BOOSTER** - increases the thrust of your ship.

**CRYSTAL MAGNET** - when collected, this device will attract loose power crystals towards your ship.

**CLANK** - this piece of equipment makes your ship invisible to the enemy, and prevents them homing in on you.

All these special features only function for a limited time.

### MUKOR

When you have completed all the sectors in the Galaxy, you will have to face MUKOR. He will attempt to destroy your ship by ramming you and by sending out miniature enemy ships to attack you. You can attack MUKOR by shooting his tentacles. Once you have destroyed all of them, MUKOR will slide away and leave you some special weaponry. If you have completed all Galaxies (there are several Galaxies in each Warp) and MUKOR has been defeated, then you will have finally conquered him and cleared the entire Warp.

### JOYSTICK (All Computers)

**FORWARD** - Rotate. **BACK** - Transform. **LEFT** - Rotate anti-clockwise. **RIGHT** - Rotate clockwise. **FIRE** Button - Fire.

**Spectrum/CBM 64/128:** Both players can use joysticks or one player can use keyboard, while the other uses joystick.

**Amstrad:** To use 2 joysticks, you must have a double adaptor and configure the second joystick to mimic the keyboard.

### KEYBOARD

**CBM 64/128:**  
◀ - Up; ▲ - Down; ◯ - Left; ▶ - Right; @ - Fire.  
© 1985 LUCASFILM LTD. and ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. Trademarks of Lucasfilm Ltd. used under license.

**SPACE** - Fire.

**OTHER CONTROLS:**  
F1 - Quit; F5 - Toggle music on/off; F6 - Pause; F7 - Restart.

**Spectrum/Amstrad**  
Keys are user definable.

**OTHER CONTROLS:**  
H - Pause; R - Restart; SHIFT + ◀ - Abort Current Game.

**SPECTRUM ONLY**  
If you wish to play one player only, select option 4 for the second player. This will leave the second ship out of the game, but will allow a second player to enter later if required.

### TWO PLAYER

By pressing FIRE on the second set of controls, a second player can join the game. This will use one extra credit. Two players can play independently, or the ships can be DOCKED for extra power and protection. To dock, one player must be in SPEEDER mode, the other in WARRIOR. Fly the ships together and they will dock. The WARRIOR pilot flies the BLASTER and controls the thrust and has some firepower.

The SPEEDER pilot has control of the TURRET and the most firepower. To disconnect, just transform one of them into a different mode.

When disconnected, the first player to fly down the exit portal will obtain a large bonus and have control of the Galactic Map for the next sector.

### ADDITIONAL KEYBOARD CONTROLS

**Atari ST/Amiga Only**  
SHIFT + ◀ - Abort current game; F10 - Toggle 50/60 Hz game; F9 - Pause; F8 - Restart; F6 - Music off; F5 - Music on.  
© 1987 TENGEN. All rights reserved.  
© 1989 MIRRORSOFT LTD.

## L.E.D. STORM™

**FORWARD** - Accelerate. **BACKWARD** - Decelerate. **LEFT** - Left. **RIGHT** - Right. **FIRE** - Fire. **FIRE & BACK** - Change to motor bike. Follow screen prompts.

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Atari ST**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

### Amstrad CPC

**Joystick or Keys:**  
◀ - Up; ▲ - Down; ◯ - Left; ▶ - Right; @ - Fire.  
© 1985 LUCASFILM LTD. and ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. Trademarks of Lucasfilm Ltd. used under license.

**SPACE** - Fire.

**OTHER CONTROLS:**  
F1 - Quit; F5 - Toggle music on/off; F6 - Pause; F7 - Restart.

**Spectrum/Amstrad**  
Keys are user definable.

**OTHER CONTROLS:**  
H - Pause; R - Restart; SHIFT + ◀ - Abort Current Game.

**SPECTRUM ONLY**  
If you wish to play one player only, select option 4 for the second player. This will leave the second ship out of the game, but will allow a second player to enter later if required.

### TWO PLAYER

By pressing FIRE on the second set of controls, a second player can join the game. This will use one extra credit. Two players can play independently, or the ships can be DOCKED for extra power and protection. To dock, one player must be in SPEEDER mode, the other in WARRIOR. Fly the ships together and they will dock. The WARRIOR pilot flies the BLASTER and controls the thrust and has some firepower.

The SPEEDER pilot has control of the TURRET and the most firepower. To disconnect, just transform one of them into a different mode.

When disconnected, the first player to fly down the exit portal will obtain a large bonus and have control of the Galactic Map for the next sector.

### ADDITIONAL KEYBOARD CONTROLS

**Atari ST/Amiga Only**  
SHIFT + ◀ - Abort current game; F10 - Toggle 50/60 Hz game; F9 - Pause; F8 - Restart; F6 - Music off; F5 - Music on.  
© 1987 TENGEN. All rights reserved.  
© 1989 MIRRORSOFT LTD.

## L.E.D. STORM™

**FORWARD** - Accelerate. **BACKWARD** - Decelerate. **LEFT** - Left. **RIGHT** - Right. **FIRE** - Fire. **FIRE & BACK** - Change to motor bike. Follow screen prompts.

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Atari ST**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

**Amstrad:**  
PAUSE - ESC  
RESTART - DEL

**Amiga**  
CURSOR UP  
CURSOR DOWN  
CURSOR LEFT  
CURSOR RIGHT  
SPACE BAR  
ENTER  
INSERT  
CLR/HOME  
ESC  
ALTERNATE-S  
F10  
ALTERNATE-F10  
ALTERNATE-F10

**Amiga**  
UP  
DOWN  
LEFT  
RIGHT  
JUMP

### USING SECURITY TERMINALS

You can use the security terminal commands you have collected at any security terminal in Evlin's complex. These terminals are usually located near the entrance inside each room. They look like television sets with darkened screens facing forward.

To use a security terminal, move directly in front of it and push the joystick FORWARD. The security terminal screen will fill your display. Security terminal command icons and the number you have available appear on the screen. These include:

**PLATFORM SYMBOL** - resets vertical lift platforms.

**PLATFORM SYMBOL** - moves the floor segments left or right.

**ELECTRIC PLUG** - temporarily deactivates robots.

**LIGHT BULB** - turns on lights in a darkened room. (This feature is only available if you have collected a light bulb whilst searching the rooms to activate it.) It goes to the computer console within the lower and the darkened rooms will light up automatically.)

**TIME BOMB** - arms time bomb that can be placed by agent to blow up a safe (pull BACK on the joystick and press the FIRE button to place the bomb). The bomb explodes a few seconds after it is placed allowing the agent to go back to the safe and search for pieces of music.

**MINE** - arms mine that can be placed by agent. Mine explodes whenever anyone including field agent makes contact with it. It blows a large hole in the floor that the agent can only cross with a leaping somersault.

**MINE** - arms mine that can be placed by agent. Mine explodes whenever anyone including field agent makes contact with it. It blows a large hole in the floor that the agent can only cross with a leaping somersault.

**MINE** - arms mine that can be placed by agent. Mine explodes whenever anyone including field agent makes contact with it. It blows a large hole in the floor that the agent can only cross with a leaping somersault.

Atari ST  
HOCH  
HERUNTER  
LINKS  
RECHTS  
SPRINGEN

**CURSOR UP**  
**CURSOR DOWN**  
**CURSOR LEFT**  
**CURSOR RIGHT**  
**LEERTASTE**  
**INSERT**  
**CLR/HOME**  
**ESC**

PAUSE  
SPEL SPEICHERN  
WIEDER ANFANGEN

SELBSTMOR BEGHEHN

**CBM Amiga**  
**STEUERKÜNPPEL TASTATUR ZAHLENBLOCK**  
**1** or **J** or **L** or **K**  
**2** **4** **5** **6** **5** oder **2**  
**FEUERKNOPF LEERTASTE ENTER**  
**ZUSÄTZLICHE TASTEN**

- Durch Drücken der Taste 1 auf dem numerischen Tastaturblock wird eine sich waagrecht bewegnede Plattform nach rechts bewegt. 3 (numerischer Block) bewegt diese Plattform nach links.

- Drücken Sie **ESC** – Pause.
- Drücken Sie **ALT** + S – Spiel speichern.
- Drücken Sie **F10** – Wieder anfangen.
- Drücken Sie **ALT F10**-Selbstmord begehen.
- Drücken Sie **ALT Q** – Spiel verlassen.

**SPIELANFANG**  
Beim Laden des Spiels erscheint eine Außenansicht von Elvins Turmstruktur auf dem Bildschirm. Nach vollemdem Ladevorgang werden Sie Ihren Aufzug in einem beliebigen Turm der Festung sehen. Die Anzeige unten am Bildschirm ist Ihr Taschencomputer.

**BEDIENUNGSELEMENTE**

**IN DEN AUFGÜBEN:** Den Steuerknüppel nach vorne oder hinten bewegen, um nach oben oder unten zu fahren. Durch Rechts- oder Linkdrücken des Steuerknüppels wird ein Korridor.

**IN DEN KORRIDOREN:** Den Steuerknüppel nach links oder rechts bewegen, um den Korridor entlangzukommen. Wenn Sie über die Bildschirmhöhe hinausreisen, wird Ihr Agent in ein Zimmer oder einen anderen Korridor verschoben.

**IN DEN ZIMMERN:** Den Steuerknüppel nach links oder rechts drücken, um sich in diese Richtungen zu bewegen. Wenn Sie den **FEUERKNOPF** betätigen, versetzt Ihr Agent einen Vorwärtsschritt, was zum Überspringen der Roboter, Hochspringen auf höhere Stufen und Überqueren von Bodenplattformen und niedrigen Wänden besonders nützlich sein kann.

Beim Rückwärtsziehen des Steuerknüppels versetzt sich Ihr Agent in die Hocke, was beim Bomben- oder Minenlegen erforderlich ist. **AUF HEBE- UND GLEITBÜHNEN:** Wenn Sie sich auf einer gestrichelten Hebebühne befinden (die senkrechte Führungslange ist an der Wand des Taschencomputers zu sehen), können Sie durch Vor- oder Rückwärtsziehen des Steuerknüppels nach oben oder unten fahren. Wenn Sie sich auf einer gestrichelten Gleitbühne befinden (die waagerechte Führungslange ist an der Wand estrichelt), bewegen Sie den Steuerknüppel nach oben oder unten und dann nach rechts oder links, um die Bühne zur gegenüberliegenden Bodenfläche zu fahren.

**SPIELVERLAUF**  
Beim Erforschen von Elvins Turmwerk können Sie Ihren Standort prüfen und die erforschten Räume anhand Ihres Taschencomputers ertählen. Der Taschencomputer zeigt die Ansicht des Spielfeldes an, wenn sich Ihr Agent in einem Korridor oder Aufzug befindet. In der Mitte der Anzeige ist eine Karte des aktuellen Turmes und der Verbindungsgänge zu den zwei benachbarten Türmen zu sehen. Ihr Standort wird anhand einer gelben Leuchte angezeigt und die schon erforschten Räume erscheinen als graue Flächen. Links von der Taschencomputer-Anzeige ist eine Draufsicht des Turmgebäudes zu sehen, die Ihren Standort ebenfalls als gelbe Leuchte anzeigt und die aktuelle Turmmurmer aufleuchten läßt.

**ELVINS SCHNELLAUFZUG**  
Die Zugangstüren zu Elvins Schnelllaufzug befinden sich hinter den Zwickelraum-Sicherheitsforten in den Lift- oder Passagen oder Höhenkorridoren. Stellen Sie sich vor den Schnelllaufzug und drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne. Sie betreten den Aufzug und erscheinen in Elvins Kommandozentrale.

**LOSUNGSSUCHE**  
Untersuchen Sie so viele Gegenstände wie möglich in jedem Zimmer. Dabei kann es sich um Fahrzeuge in Elvins Turmgarage oder um Trainingsgeräte und Garderobenschränke in seinem Sportraum handeln. Hauptpläne und Bilder an der Wand sollten auch nicht übersehen werden. Ein Gegenstand untersuchen Sie, indem Sie den Agenten direkt vor das Objekt stellen und den Steuerknüppel nach vorne bewegen.  
Daraufhin erscheint das Wort Searching (Suche) in einem Feld in der Höhe der Schulter Ihres Agenten. Gleichzeitig sehen Sie eine waagerechte Reihe von Diamanten, die die Zeitdauer der Suche andeuten. Sie müssen also die Steuerknüppel solange nach vorne gedrückt halten, bis die Diamanten erlöschen. Falls Ihre Suche aus irgendeinem Grunde (meistens, weil ein Roboter auf Sie losläuft!) unterbrochen werden muß, können Sie die Untersuchung des Gegenstandes später wieder aufnehmen und beenden. Alle Objekte verschwinden vom Bildschirm, nachdem sie durchsucht worden sind. Nach erfolgter Untersuchung eines Gegenstandes erscheint eine von vier möglichen Mitteilungen oberhalb der Schulter Ihres Agenten:
• Das Wort Nothing (Nichts), wenn nichts gefunden wurde.
• Eine Lösungsummer.
• Ein Sicherheitsposten-Befehlsymbol.
• Eine Zeitverlängerung.

**SICHERHEITSPOSTEN**  
Die von Ihnen an den einzelnen Sicherheitsposten in Elvins Turmgebäude gesammelten Befehlsymbole können Sie zu Ihren Gunsten einsetzen. Diese Posten befinden sich meistens in der Nähe des Eingangs zu einem Zimmer und sehen wie Fernsehapparate mit verdunkeltem Bildschirm aus.

Um einen Sicherheitsposten abzutragen, versetzen Sie sich direkt vor den Bildschirm und drücken den Steuerknüppel nach vorne. Die Anzeige des Sicherheitsposten wird dann Ihren aktuellen Bildschirm füllen und verschiedene Befehlsymbole sowie die verfügbare Anzahl deutlich machen. Diese sind wie folgt:

- Ein Lösungsummer.
- Ein Sicherheitsposten-Befehlsymbol.
- Eine Zeitverlängerung.

**BÜHNENSYMBOL** – setzt die senkrechten Hebebühnen zurück.

**BÜHNENSYMBOL** –bewegt die Bodensegmente nach links oder rechts.

**BLAUER ELEKTROSTECKER** – setzt die Roboter vorübergehend außer Gelecht.

**GLÜHBIRNE** – Schaltet das Licht in den verdunkelten Räumen an. Diese Option setzt Ihnen nur dann zur Verfügung, wenn Sie beim Durchsuchen der Räume auch eine Glühbirne eingeschaltet haben. Begeben Sie sich zum Computerpult im Turm, um diese zu aktivieren. Die dunklen Räume werden automatisch erhellt.

**SUICIDEBOT:** Sobald ein Mensch in seine Nähe kommt, vollführt diese Maschine halbscherische Sprünge und versucht dabei, ihr Opfer mit sich zu nehmen. Kommt höchstwahrscheinlich in jedem Turm vor.

**ANMERKUNG:** Diese Roboter-Diagramme entsprechen der Commodore-Version; andere Formate können variieren.

**PUNKTSAMMLUNG**  
Nach erfolgreichem Spielablauf, nach Ihrem zweiten Versterben in Elvins Turm, wird Ihnen ein Ablauf der verfügbaren Zeit erscheint eine Punktliste auf dem Bildschirm. Dies bedeutet, daß das Spiel zu Ende ist. Punkte erhalten sie beim Betreten der Zimmer und Türme sowie für die erfolgreiche Erfüllung ihrer Aufgabe.

Spiel abgespeichert (auf Disk). Drücken Sie gleichzeitig die Commodore-Taste und S.

**NEUER SPIELANFANG**  
Ein neues Spiel kann jederzeit angefangen werden, indem man die Taste **RESTORE** (auf dem Commodore 64) betätigt. Die Zimmer und Roboter erscheinen dann in neuer Anordnung, und das Spiel enthält neue Lösungen.

Das Spiel kann jederzeit durch Drücken der **RUN/STOP**-Taste gehalten werden.

© 1988 EPYX INC. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Spielsammlung ist © U.S. GOLD LIMITED. Alle Rechte vorbehalten. Die Spiele in dieser Sammlung sind lizenziert an U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Das Copyright gilt für diese Spielsammlung. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Ausführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Rückkaufsystem, welcher Art auch immer sind strengstens untersagt.

© 1988 EPYX INC. Alle Rechte vorbehalten.
Diese Spielsammlung ist © U.S. GOLD LIMITED. Alle Rechte vorbehalten. Die Spiele in dieser Sammlung sind lizenziert an U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.
Das Copyright gilt für diese Spielsammlung. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Ausführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Rückkaufsystem, welcher Art auch immer sind strengstens untersagt.

**WINNERS**

**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**

**CBM 64/128 Casseta**  
Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premere poi **PLAY** sul registratore.

**CBM 64/128 Dischetto**  
Battere **LOAD\*\*M**, A, e premere **RETURN**. Per l'ordine di esecuzione, vedere sulle ETICHETTE dei DISCHETTI.

**Spectrum 48/128K, +2 Casseta**  
Battere **LOAD\*\*M** e premere **RETURN**. Poi premere **PLAY** sul registratore.

**Spectrum +3 Dischetto**  
Accendere il computer, inserire il dischetto e premere **RETURN**.

**Amstrad CPC Casseta**  
Premere contemporaneamente **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Poi premere **PLAY** sul registratore.

**Amstrad CPC Dischetto**  
Battere **RUN/DISK** e premere **ENTER**.

Atari ST

Atari ST
Il displaynè in drive e seguite le indicazioni sullo schermo.
**CBM Amiga**
Il displaynè in drive e seguite le indicazioni sullo schermo.
**ATTENZIONE:**
Utenti con Cassetta:
**CBM 64/128:** Quando appare il solletico o rinvoltore fino all'inizio del Logo 2, NON ESIGURE, poiché il gioco si carica tutto da un solo lato del nastro.
**SPECTRUM:** LED Storm/Thunder Blade. Quando il contatore scorrevole arriva a 000, azzera il contogini del nano. Quando appare il messaggio "Iwning to the start of disc 2" (Iwvolgere fino all'inizio del disco 2), NON ESIGURE, ma azzera il contogini del nastro e premi **FOUCCO**.
**AMSTRAD:** Thunder Blade, come nello Spectrum di cui sopra.
**ATTENZIONE UTENTI ATARI ST & CBM Amiga:** Indiana Jones e il Tempio della Morte non è compreso in questa lista.

**THUNDER BLADE™**  
**SCENARIO**  
Il tuo paese sta per essere sopraffatto dalle forze ribelli di un dittatore spietato e implacabile, il Generale Chozekski. Le truppe stanche, stanno cedendo alla superiore potenza delle sofisticate armi dei ribelli, ed è tole questione di tempo prima che lo stesso governo venga fatto a cadere. U.S.G.H.G. ha inviato cono con l'ultimo speranza rimasto a combattere il nemico per mezzo del veicolo definitivo: Thunder Blade, un avanzatissimo elicottero d'assalto. Tu sei un veterano esperto di molte campagne, potrai riuscire a fare l'impossibile?

I particolari della missione ti vengono dati in varie fasi strategiche:
1. Città del Grattacielo
3. Delta del Fiume
2. Montagna/Deserto
4. Raffineria

In ogni settore te la devi vedere contro forze aeree e terrestri, tutte a difesa dello stato superforzate che devono essere distrutte a tutti i costi. Una volta eliminata l'ultima raccolta, ti sei meritato un lungo riposo.
**IL GIOCO**  
Inizi a giocare con cinque elicotteri di riserva (due nella versione C64). Il gioco finisce quando tutti gli elicotteri sono stati distrutti oppure quando l'ultima raccolta è stata distrutta. Quando hai fatto un certo numero di punti, ti viene assegnato un altro elicottero.
Il nemico la attaccati sia in verticale che in orizzontale. Il sistema avanzato d'arma del Thunder Blade comprende un Cannone a Ripetizione sia usare su bersagli aerei, quali elicotteri ed aeroplani nemici. Tutto quello che occorre fare è una scarica rapida. I missili alla aria sono dedicati ai bersagli navali e terrestri. Ricorda però, che i missili non sono utilizzabili a fuoco rapido, per cui ti vogliono accuratamente sincronizzare. Inoltre, non possono colpire altri aerei, ed è solo meglio fermarsi ad aspettare. Il Cannone può essere usato a Missili per quelli terrestri. CBM – Canoni e Missili possono sparare a qualsiasi bersaglio.

Per colpire i bersagli a terra o sul mare, posizionati su una linea retta verso il veicolo nemico e premi il bottone di **FUOCO**.
**SQUATBOT:** kleine Roboter, die wie Schikkröten auf dem Boden kauen. Sie können in fast allen Türmen vor. Wenn Sie geschickt vorgehen, können sie sie als eine Art Trampolin benutzen, um höher in die Luft springen zu können. Allerdings haben Sie dazu nur etwa drei Sekunden Zeit, weil diese Roboter nämlich nach Ablauf dieser Frist nach oben schnellen und sie daher Gefahr laufen, an die Decke geschleudert zu werden.

**BASHBOT:** Diese Roboterart ist die zweitwichtigste. Diese Maschinen sehen wie Mini-Bulldozer aus und kommen in allen Türmen vor. Wenn sie Sie entdecken, versuchen sie, Sie von der nächstgelegenen Plattform herunterzulassen, an die nächste Wand zu drängen, oder, falls sie von einem der Schalter in der Nähe erwischt werden, wird er versuchen, Sie in den nächsten Korridor zurückzudrängen.

**CONTROLLI JOYSTICK**

Controllo velocità Joystick

Virata sinistra

Senza premere **FUOCO**

Picchiata

Virata destra

Cabrata

Accelerata + **FUOCO**

Virata destra

Virata sinistra

Rallentata.

**CONTROLLI TASTIERA**

C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Velocità Joystick	<b>F7</b>	<b>H</b>	<b>FI</b>
Velocità Tastiera	<b>BARRA</b>	<b>H</b>	<b>P</b>
Pause	<b>F1</b>	<b>H</b>	<b>P</b>
Continua	<b>F2</b>	<b>H</b>	<b>P</b>
Musica accessa	<b>M</b>	<b>S</b>	<b>FP</b>
Effetti sonori acc.	<b>S</b>	<b>S</b>	<b>FP</b>
Giù	<b>Q</b>	<b>Q</b>	<b>Q</b>
Sinistra	<b>O</b>	<b>O</b>	<b>O</b>
Destra	<b>P</b>	<b>P</b>	<b>P</b>
Fuoco	<b>BARRA/SHIFT</b>	<b>BARRA/SHIFT</b>	<b>BARRA/SHIFT</b>

**Controllo velocità Tastiera**

C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST Amiga
Accelerata	<b>F1</b>	<b>E</b>	<b>Freccia Su</b>
Rallenta	<b>F3</b>	<b>D</b>	<b>Freccia Giù</b>

**Controllo velocità Tastiera**

Virata Sinistra

Virata Destra

Picchiata

Cabrata

**Avvertenza per utenti Spectrum/Amstrad:** Una volta selezionato il joystick, si può scegliere il controllo velocità joystick o tastiera.

© 1988 EPYX INC. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Spielsammlung ist © U.S. GOLD LIMITED. Alle Rechte vorbehalten. Die Spiele in dieser Sammlung sind lizenziert an U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Halford Way, Halford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.
Das Copyright gilt für diese Spielsammlung. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Ausführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Rückkaufsystem, welcher Art auch immer sind strengstens untersagt.

**PUNTEGGIO**

I punti sono assegnati quando vengono distrutti i seguenti mezzi nemici:

- Elicottero d'Attacco AH-6MS Sparrow Hawk.
- Carro Tiro 74 Tigre del Bengala.
- Caccia a reazione F-14 Mercator.
- Caccia A4U-12 Corsair.
- Cacciatorpediniere ASH-07 Barracuda.
- Fortezza Mobile Fase 1: SR5-78A1 Blackbird.
- Fortezza Mobile Fase 2: Trasporto Turpe Marauder.
- Fortezza Fase 3: Mezzo da sbarco BA-001 Mermaster.
- Fortezza Comando Fase 4

**FEUERKNO**
La Fortezza Comando è il centro nevralgico dei ribelli e, distruggendola, il tuo paese verrà liberato. La sua identità, però, non è ben conosciuta, dato che quelli che l'hanno vista sono mai tornati indietro a raccontarlo.

Alla fine di ogni livello, vengono assegnati punti premio. Il premio dipende dal numero dei mezzi nemici distrutti. Viene, inoltre, assegnato anche un tempo-premio.

**SUGGERIMENTI**  
In ogni fase, il nemico attacca in formazioni. Identificandole, saprai dove muovervi, dove sparare e quando. Per guadagnare punti premio ed elicotteri, abbatti tutti i nemici che puoi.

Non tutti i nemici li sopperano odososo, ma tu non puoi fidarti. Qualunque cosa si muova e appaia pericolosa, spara.

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

**ALTRI COMANDI:** GIAPPONE, e THUNDER BLADE® e SEGA® (O SEGA™) sono marchi di fabbrica della Sega Enterprises Ltd.

Atari ST
Il displaynè in drive e seguite le indicazioni sullo schermo.
**CBM Amiga**
Il displaynè in drive e seguite le indicazioni sullo schermo.
**ATTENZIONE:**
Utenti con Cassetta:
**CBM 64/128:** Quando appare il solletico o rinvoltore fino all'inizio del Logo 2, NON ESIGURE, poiché il gioco si carica tutto da un solo lato del nastro.
**SPECTRUM:** LED Storm/Thunder Blade. Quando il contatore scorrevole arriva a 000, azzera il contogini del nano. Quando appare il messaggio "Iwning to the start of disc 2" (Iwvolgere fino all'inizio del disco 2), NON ESIGURE, ma azzera il contogini del nastro e premi **FOUCCO**.
**AMSTRAD:** Thunder Blade, come nello Spectrum di cui sopra.
**ATTENZIONE UTENTI ATARI ST & CBM Amiga:** Indiana Jones e il Tempio della Morte non è compreso in questa lista.

**BLASTEROIDS™**  
**BLASTEROIDS** È UN VIDEO GAME "ARCADE", cioè del tipo da sala giochi. Usando la vostra navicella spaziale, che può assumere tre forme diverse, il vostro compito consiste nel farvi strada lottando nei vari Settori e Galassie insieme ad asteroidi e ad mortali navicelle spaziali nemiche per poi sconfiggere il malvagio MUKOR, che regna su tutte le Galassie.

**BLASTEROIDS** ha quattro percorsi diversi, con gradi di difficoltà sempre maggiori: **EA5Y** (Facile), **MEDIA**, **HARD** (Difficile) ed **EXPER** (Esperto). Ogni percorso contiene diverse Galassie ed ogni Galassia consiste di 9 o 16 settori, a seconda del suo livello di difficoltà. Scendetele a precipizio nei tunnel del percorso dove volete giocare. Evitate i livelli **HARD** ed **EXPER** a meno che non siate già molto esperti nel pilotare la vostra navicella.

Potele trasformare la vostra navicella in:
**SPEDER** – la navicella più veloce.
**FIGHTER** – la navicella con la maggiore potenza di fuoco.
**WARRIOR** – la navicella con la corazzatura più resistente.

Potele controllare la navicella ruotandola ed accelerando, ma ricordate che essa ha massa e velocità acquisite.
Per superare un settore dovette distruggere o disattivare tutti gli asteroidi presenti. Quando colpite gli asteroidi più piccoli, essi si suddivideranno in asteroidi più piccoli, che, a loro volta, dovranno essere distrutti. Poiché collisioni ed accelerazioni consumano energia, dovrete fare rifornimento di scorte energetiche raccogliendo dei cristalli. Questi cristalli vengono usati per ricaricare i vostri missili vengono completamente distrutti. Il contenuto energetico dei cristalli si riduce man mano che il tempo passa.

Volate sopra i cristalli per assorbire la loro energia.
Durante il vostro viaggio attraverso la galassia, incontrerete diversi tipi di navicelle nemiche, di cui alcune sono molto pericolose. Ci sono tipi diversi. Quando si distrugge una navicella nemica, spesso compaiono degli strumenti speciali – volate sopra tali oggetti per raccoglierci. Dopo aver completato un settore, apparirà, ruotando, il portale di uscita – scendete in questo portale per giungere alla Mappa Galattica.

Per controllare la navicella, muovete il joystick a destra o sinistra per ruotare la navicella nella direzione desiderata. Per accelerare, spingete il joystick in avanti. Per sparare rapidamente, premete il pulsante del joystick.

**Tanche di Benzina**  
Passando sopra a queste illumina una lettera della parola "ENERGY" (che si trova sulla destra della vicenda). Appena sarà accesa l'ultima lettera, riceverai un grosso premio di benzina.

**Simboli per Terra**  
Questi sono lasciati da navicelle spaziali che possono esse raccolte, e li aiuterete nel vostro viaggio. Ce ne sono tre tipi diversi:
E – Energia e B – Barriera • P – Punti

**Cupole d'Energia**  
Salta per prenderle al volo mentre librano in aria con un paracadute.

**SUGGERIMENTI E CONSIGLI**  
**RANE PAZZE** – Queste bestie s'altaccano alla tua macchina rallentandoti e impedendoti di saltare. Muovi con ritmo rapido il tuo joystick da destra a sinistra per liberartene.

**MACCHINA COMPIUTER** – Questa è la tua avversaria principale. Da evitare dove possibile perché farà di tutto per catturarvi e annientarvi. Per distruggerla devi saltare su in aria e atterrarvi sopra.

**CAMION TNT** – A causa del loro carico questi camion sono impervi ad ogni tipo di collisione perciò evitate di colpirci con le spade.

**LANCIA TORI DI MINIE** – Questo avversario, come si capisce dal nome, lancia mine altamente esplosive nel tuo cammino. Evita le mine e sorpassalo o saltagli sopra.

**CASSE e MACCHIE D'OLIO** – Queste appaiono ogni tanto sparse sulla strada. Evitate se puoi perchè sprecherai tempo andando in testacoda e rallentando se ti sbatti contro.

**Nota:**
**SPECTRUM/AMSTRAD**
I tasti sono ridenificati dall'utente
© 1988 CAPCOM CO. LTD. Tutti i diritti sono riservati. Questo gioco è distribuito e per fermarsi. Questo sono copli di CAPCOM Co. Ltd., Japan e L.E.D. STORM™, CAPCOM™ o CAPCOM® (ono marchi registrati di CAPCOM CO. LTD.

**INDIANA JONES**  
**AND THE TEMPLE OF DOOM™**  
**LA STORIA**

INDY sta attraversando il remoto villaggio di MAYAPORE in India che una volta era prinito dalla sacra e potente pietra SANKARA. Il tuffo della pietra portò distruzione e tutti i bambini del villaggio sparirono. INDY scopre che essi vengono tenuti come schiavi nel FANKOT PALACE – la casa del Maharajah. Il palazzo è il luogo segreto dove è culto del demone. Il numero delle visualizzazioni in alto sullo schermo. Quando siete colpi, il loro numero diminuisce.

**BLASTERS** – fomicano colpi doppi.

**POTENZA DI FUOCO EXTRA** – con questo strumento viene migliorata la penetrazione dei vostri colpi.

**RIPSTAR** – quest'arma, quando attivata, farà ruotare violentemente la vostra navicella ed emetterà enormi quantità di colpi. Ciò si verifica una volta sola per Ripstar. Per attivarla, tirate indietro il vostro joystick e premete il pulsante.

**CAPENZA EXTRA DI CARBURANTE** – ciò permetterà alla vostra navicella di trasportare più carburante. L'indicatore del livello del carburante cambierà per confermarlo.

**BOOSTER** – fa incrementare la propulsione della vostra navicella.

**CALAMITA PER CRISTALLI** – quando è stato raccolto, tale strumento attirerà i cristalli energetici liberi verso la vostra navicella.

**MANTO** – questo strumento renderà invisibile la vostra navicella ed impedirà che i vostri nemici si dirigano verso di voi.

Tutti questi strumenti speciali funzionano solamente per un lasso di tempo limitato.

**MUKOR**

Dopo aver completato tutti i settori della Galassia, dovrete affrontare MUKOR. Egli cercherà di distruggere e la vostra navicella, entrando in collisione con voi e facendo uscire delle navicelle nemiche in missione che vi colcheranno. Potete attaccare MUKOR sparando di suoi tentacoli. Quando l'avrete distrutti tutti, MUKOR si allontanerà lasciandovi delle armi speciali. Se c'vete colpite tutte le galassie (ci sono diverse galassie in ogni percorso) e siete riusciti a sconfiggere il tuo nemico, il vostro conquistato destrilivamente ed avete superato l'intero percorso.

**JOYSTICK**

**IN AVANTI** – Propulsione; **INDIETRO** – Trasformazione; **A SINISTRA** – Per ruotare in senso antiorario; **A DESTRA** – Per ruotare in senso orario.

**PULSANTE DEL JOYSTICK** – Per far fuoco.

**Spectrum/CM 64/128**

2 joystick: entrare i giocatori possono usare i joystick, oppure un giocatore può usare la tastiera, mentre l'altro uso il joystick.

**Amstrad**  
Per usare 2 joystick, è necessario avere una adattatore per due joystick, e configurare il secondo joystick in modo da simulare la tastiera.

**TASTIERA**

**CBM 64/128**  
**P** – Propulsione; **L** trasformazione; **Z** – Per ruotare in senso orario; **BARRA SPAZIATRICE** – Per far fuoco.

**ALTRI COMANDI:**

**F1** Iscrive; **F3** – Attivare/disattivare; **F5** – Pausa; **F7** – Ricominciare.

**Spectrum/Amstrad**

I tasti sono definibili dall'utente.

**ALTRI COMANDI**

**H** – Pausa; **R** – Ricominciare; **SHIFT+Q** – Abbandonare il gioco attuale.

**CONTROLLO (Solamente)**

Se desiderate giocare con un giocatore solamente, selezionare l'opzione 4 per il secondo giocatore. In tal modo la seconda navicella sarà, per il momento, esclusa dal gioco, ma un secondo giocatore potrà entrare in gioco più tardi, se lo si desidera.

**COMANDI TASTIERA SUPPLEMENTARI**

**Atari ST/Amiga**  
**SHIFT+Q** – Abbandonare il gioco attuale; **F10** – Passare dalla funzione a 50/Hz a 60/Hz e viceversa; **FP** – Pausa; **F8** – Ricominciare; **F6** – Musica attivata; **F5** – Musica attivata.
© 1987 TENGEN. Tutti i diritti riservati.
© 1989 MIRRORSOFT LTD.

**IMPOSSIBLE MISSION II™**  
**OBIETTIVO**  
In qualità di agente segreto dell'Agenzia dovette raggiungere vari obiettivi per evitare la distruzione del mondo. Innanzitutto, dovette mettere insieme il codice segreto a 3 cifre per ciascuna torre e, allo stesso tempo, affrontare i robot di Elvin, servendovi del suo stesso sistema di sicurezza. Quindi dovette localizzare ed aprire le cassette di Elvin e recuperare le sequenze musicali contenute al loro interno. Dopo essersi impossessati delle sequenze musicali dovette metterle insieme in modo da formare una melodia completa che aprirà le porte dell'ascensore diretto che porta alla stanza di controllo della torre centrale di Elvin. Infine, dovette scoprire quale terminale tra quelli attivati ai livelli HARD ed EXPER è meno che non siate già molto esperti nel pilotare la vostra navicella.

Si guadagnano punti entrando nelle tori, esplorando le stanze, trovando i numeri dei codici segreti e riuscendo, infine, ad entrare nella stanza di controllo centrale. Prima arriverete nella stanza di controllo, poi punti totalizzate.

**COMANDI DA TASTIERA**

**CBM 64/128**  
PAUSA  
REGISTRA  
RIPARTI

**Cassetta Spectrum 48K**  
PAUSA  
REGISTRA  
RIPARTI

**Amstrad**  
PAUSA  
REGISTRA  
RIPARTI

**Atari ST**  
SU  
GIÙ  
SINISTRA  
DESTRA  
SALTA

**Amstrad**  
PAUSA  
REGISTRA  
RIPARTI  
TORNA ALLA SCRIVANIA  
COMMETTI SUICIDIO