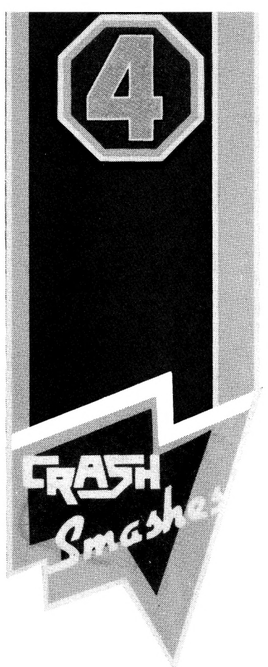


U.S. GOLD
All American Software

ULTIMATE ©
PLAY THE GAME

GARGOYLE GAMES

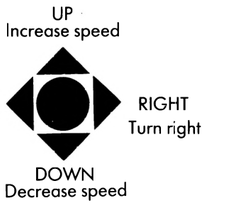
DIGITAL INTEGRATION

SPY HUNTER

You are a world class spy driving for your life in your ultra-equipped turbo-charged spy mobile. The road is crawling with Enemy Agents bent on your destruction. They'll stop at nothing, so neither can you. Manoeuvre your car with all the speed and skill you can, always watching for the Road Lord, the Switch Blade, the Enforcer and other Enemy Agents as they try to stop you cold on land and water. You must destroy them before they destroy you.

Using your controls

1. Select either J (joystick) or K (keyboard) and E (expert) for the more challenging game, or N (novice), for the easier game, by using the keyboard. The NOVICE game runs on a counter that gives you 999 units to complete the first leg of the course. You have an unlimited number of Spy Lives (cars) during this time. After the period is completed, you earn one extra Spy Car. You earn another Spy Car after 20,000 points and one every 10,000 thereafter. The EXPERT game also starts with an initial 999 counter, but at a higher difficulty level. The enemy is more aggressive and you are given one Spy Car after the counter runs down. You earn another Spy Car at 20,000 points, then one every 20,000 thereafter.
2. You'll hear the Spy Hunter theme as the Weapons Van pulls onto the side of the road, letting your Spy Hunter car roll out the back and onto the road.
3. Use your button joystick control to manoeuvre your Spy Car through the dangers of the road and waters of Spy Hunter in the following way:



If you wish to play Spy Hunter using keyboard controls rather than the joystick, here are the keys to use:

UP – 1	Left – J	Fire forward – A
Down – K	Right – L	Fire backward – Z

Spy Hunter's special Dual Control Module enables the player to activate both Fire Buttons easily. Only the bottom joystick affects the movement of your Spy Car. However, both Fire Buttons are used to activate weapons. The bottom Fire Button activates rear firing weapons. (See Weapons Section)

How to play

SCREEN AND GAMEPLAY

Your Spy Hunter adventure starts as the Weapons Van rolls up from the bottom of the screen and pulls over to the shoulder of the road. The Van stops and your Spy Car rolls out the back, armed with machine guns. You then manoeuvre your car onto the road as the action begins.

The road will branch and fork as you go. You must be careful as you dodge and chase the enemy agents not to swerve off the road. If you do, you'll lose one of your Spy Cars. When you lose a Spy Car and you still have Spy Cars in reserve, a Weapons Van appears from the bottom of the screen and pulls onto the road shoulder to let the new Spy Car roll out the back and onto the road for more action. If you have no remaining Spy Cars, the game is over.

The terrain will change as you traverse the course. Screen backgrounds will change colour as indication of a new terrain. As the course continues, you'll come to a waterway. Here your Spy Car enters a boathouse and automatically becomes amphibious and skims along the surface of the water. Don't think you're safe. The water is teeming with other Enemy Agents.

There is also a stretch of bridges and a stretch of Icy Road in other screens. On the Icy Road, the surface is slippery and your car is harder to control.

WEAPONS

Each time you enter a new terrain the Weapons Van appears on the side of the road, ready to supply your Spy Car with the appropriate new weapon. To gain access to the new weapons, you must "dock" with the Weapons Van. To do this, allow the Van to pass you, then get behind it and drive up into it. The Van will automatically let the Spy Car roll out once the weapons have been transferred.

Here's how to activate your various weapons.

Joystick – Bottom Fire Button activates Machine Gun and Missiles
Top Fire Button activates Smoke Screen and Oil Slick.

Keyboard – "A" activates Machine Gun and Missiles
"Z" activates Smoke Screen and Oil Slicks.

The weapons you have available to you at any given time are displayed at the bottom right of the screen.

You can also use your Spy Car to destroy some enemy agents by ramming them off the road for points.

ENEMY AGENTS

The Spy Car faces various Enemy Agents along the course. Each Enemy Agent, except the Road Lord, has its own unique weaponry. They are:

- The Road Lord (bulletproof) — Must be rammed off the road by Spy Car
- The Enforcer — Fires a shotgun
- Switch Blade — Extended buzz-saw hubcaps to slash cars
- The Copter (Mad Bomber) — Drops bombs onto Spy Car
- Barrel Dumper — Dumps barrels in water ahead of Spy Boat
- Doctor Torpedo — Fires torpedoes at Spy Boat

Running off the road, or running into a screen boundary, at any time will also cost you a Spy Car.

Scoring

The player's score is displayed at the bottom left corner of the screen. Current High Score is displayed on the menu screen.

Here's how the scoring adds up:

Travelling on the water	15 points for every 1/4 of screen
Travelling on the road	25 points for every 1/4 of screen
If you destroy:	
The Road Lord	150 points
Switch Blade	150 points
The Enforcer	500 points
The Copter (Mad Bomber)	700 points
Barrel Dumper	150 points
Doctor Torpedo	500 points

Each time you enter or exit the boathouse, as you move from land to water and back again, you earn 1500 points.

ALIEN 8

Controlling your robot
Keyboard controls

LEFT Alien 8 will turn left using the **Z, C, B** and **M** keys.
RIGHT Alien 8 will turn right using the **X, V, N** and **SYMBOL SHIFT** keys.
MOVE FORWARD Alien 8 will jump using any key on the second row, **A, S, D, F,** etc.
JUMP Alien 8 will jump using any key on the third row **Q, W, E, R,** etc.
PICK UP/DROP Alien 8 can pick up or drop any object using the **1 – 0** keys.
PAUSE The whole game can be paused by using the **CAPS SHIFT** or **SPACE/BREAK** keys.

Joystick Controls

Alien 8 can be fully controlled by using the **KEMPSTON INTERFACE, CURSOR CONTROLLED INTERFACE** or the **SINCLAIR INTERFACE II** and joystick, by replacing the **LEFT, RIGHT, FORWARD, JUMP** and **PICK UP/DROP** commands.

The Planet

Long long ago... in a distant galaxy, on a distant dying planet, the last of the guardians prepare their starship for its final journey. All of the libraries, records and knowledge have been stored aboard the vessel, along with the very best of their cryogenically preserved race.
The planet's final end draws near as the last, most vital piece of equipment is loaded aboard, activated, and the hatchways closed. The ULTIMATE evolution ALIEN 8 cybot whirrs into an artificial cybernetic rush of intelligence.
All hatchways are sealed, as the starship prepares for its long uninterrupted journey into the inky void of space.

The Journey

Aeons passed and still the ALIEN 8 unit is functioning perfectly, gliding swiftly and silently around on multi-sealed-thermotion bearings in waxolight shrouds. The very pinnacle of robotic development from a now long dead planet, on its immense task of keeping the cryogenically immersed cryonaughts activated by preserving and maintaining their life support systems and waiting...
The long journey is near completion as the central computer alerts you to the nearing of the pre-destined solar system. The dust of aeons lies heavy on the ageing data banks of the central computing core, tired from centuries of repetitive computing and re-computing, at last activating the final sequential landing operations.

The craft begins its final slowing sequence several hundred light years from the destined planet and as, almost immediately the starship slows to sub-hyper-warp speed, is open to attack.
All the starship main defence systems have remained unactivated, as the reverse polarity negative-ion thrusters battle and strain to halt the enormous bulk of the ship.
The main computer reports Alien penetration in almost all areas of the ship and all life support systems have become damaged and deactivated. All cryogenic systems must be reactivated before auto-phase thrusting systems manoeuvre the ship into its semi-cyclic planetary orbit, at 0 light years from the planet.
Your programming insists that you complete the mission and restore all cryogenic life support systems to operation.

The Starship

A. The starship is at risk to Alien intrusion at lower than hyper-warp speeds. As lesser beings have not yet developed the mental ability to contemplate travel at this speed, hyper-warp is relatively safe and untroubled.
Once the starship's speed falls below hyper-warp speed, upon its approach, at several hundred light years from the planet, it will become vulnerable to attack and Alien intrusion.
B. Once the starship has slowed down into sub-hyper-warp speeds, and enters semi-cyclic orbit the ship will not have enough fuel to enable a recovery to be made.
C. The starship is equipped with indestructable multi-control directional robodroids.

Alien 8 Programming

A. All cryonaughts must remain activated.
B. Locate and recover all thermolec valves and ALIEN 8 replacement packs.
C. Ensure all thermolec valves are in the correct sockets, to ensure continuing activation.
D. Locate and activate all cryogenic chambers.
E. All cryonaughts must remain activated prior to the planet being reached, for them to effect the final landing sequence.
F. You have been issued with 5 initial replacement packs, other packs may be located throughout the starship. These will prolong your existence upon damage by collisions, etc.

FAILURE TO COMPLETE ANY OF THE ABOVE WILL MEAN: THAT YOU HAVE NOT FULFILLED YOUR PROGRAMMING, AND YOU MAY BE SUBJECT TO RE-PROGRAMMING. SHOULD YOU FAIL TO FULFIL YOUR PROGRAMMING THEN THE SHIP AND ALL CRYONAUGHTS WILL BE LOST.

DUN DARACH

The Scene is Set

It happened that, following a fateful, bloody and largely pointless battle against the Conachta, Cuchulainn the Great was returning home to Muirmethne in company of his faithful charioteer, Loeg; pointless because the enemy was a scouting party and not intent on taking the peak of Beann Ghulban, below which the battle took place; fateful because, amongst their number was Amhair, a Prince of the Conachta and the darling of his father, who vowed an instant revenge...
Towards the end of the second day, Cuchulainn and Loeg came across a wayside inn and went inside to claim lodging and sustenance, leaving their war chariot by a strange horse-drawn carriage, surmounted by a huge Oak Log. While they waited for food, they were approached by Skar, a strikingly beautiful girl, who told them that she was the owner of the strange carriage, but was desperately troubled for her conveyance had developed a shattered axle. With somewhat unseemly haste, Loeg leapt to assist her and left the inn with Skar.
Cuchulainn smiled to himself and settled down to enjoy the freshly arrived trencher. After a while, he went outside to see what progress Loeg might have made, but was astonished to find no sign of Skar or Loeg. Instead, one of the proud horses that pulled the chariot lay slain on the ground; of the Oak-carriage, there was only a cloud of dust disappearing along the Eastern Road, and on the wind, a hint of ghostly girlish laughter. In a growing rage, Cuchulainn went back inside the inn and shook the terrified landlord until the full story was revealed.
Skar was, it seemed, a Sorceress and ally of the Connachtmen, and she had seized Loeg as retribution for the Pinceling's death, and taken him, body and soul, to the Secret City of Dun Darach.
Vowing a mighty vow, Cuchulainn mounted the remaining horse and took off to find the mist-shrouded city. Long was his search and the trials he endured form part of a different story, but, in time, he found Dun Darach, for in truth, that was where the Secret city was located.

How Dun Darach Works

The Option Screen is presented at the start of the game or upon request via the keyboard; the screen offers the following choices:

1. Enter the Game
2. Save the current Game
3. Restore a Game

Note that returning to the option screen from a current game will leave the game-world intact – upon re-entry, nothing will have changed unless a previously saved game has been restored. This allows a game to be saved at a critical point without destroying it. When saving or restoring a game a version number will be asked for – this is to ensure that the right game is restored, so keep a note

of version numbers.
The Keyboard controls the actions of the main character – which keys perform which actions on your particular make of computer are given on a separate card.

The following actions may be performed:

– *walk left*
– *change camera angle 90 degrees left or right.*
– *enter a doorway, to achieve this on any computer, position Cuchulainn in front of the door and press the enter button.*
– *pick up or drop a specific object; note that objects may only be dropped in certain places – i.e. shelves, counters, etc. Whether this is in compliance with some whimsical city ordinance or merely an inborn sense of tidiness is unclear...*
– *offer an object to another character – this will produce a display in front of Cuchulainn of the proffered object – what happens next will depend on how well you have judged the other character's personality!*
– *select an object being carried for dropping, offering, etc. – the currently selected object is indicated by an asterisk.*
Note that Cuchulainn can carry 3 separate objects plus a large amount of money.
In addition, there are some special function keys:
– *enter/exit Autorun mode.*
– *freeze/unfreeze frame.*
– *return to Option screen.*

How to play Dun Darach

The main objective of Dun Darach is to locate and release the charioteer, Loeg. But, as you walk the streets of the Secret City, you will encounter scores of secondary quests which will need to be completed before a final solution is reached. Each player will develop his or her own strategies as they progress through the game – there is no set route to solve the Quest – however, as a guide, we will describe the elements involved in Dun Darach and give a few hints on play.

The City

The layout of Dun Darach is as complex as any normal large city, and the streets and buildings are continuously mapped by the program. You will notice the following logical sub-divisions.
– *the city itself is divided into a series of Quarters, each of which possesses a distinctive character – for instance, one Quarter is involved with entertainment, another houses all the financial institutions.*
– *to aid the explorer further, each Quarter consists of several named districts.*
– *every street in Dun Darach bears a street name; every door that opens onto the street carries a house number.*
– *behind every door there is a room or set of rooms, which may be occupied or empty.*

The Population

While some of the other characters in Dun Darach stick single-mindedly to their assigned tasks – for instance, shopkeepers – the streets are full of independent, fully-animated characters, each with their own personality. Most of them have something which you will need, like specific objects or information or the knowledge of a secret way and all of them are open to bribery, either directly, with money – normally a large amount – or by some object which they themselves desire or need. Note that you cannot be killed in Dun Darach (another city ordinance?) but you will be fair game for pickpockets, confidence tricks and other normal city street activities. Note that the other game characters are represented by one basic female figure and one basic male figure; when a new character appears on screen, an identifying symbol appears beneath the figure and the full name is shown in the text display.

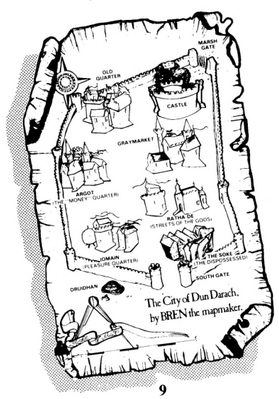
The Currency

The units of currency in common use in Dun Darach are Iridi (literally – Rainbows); these are small gold sequins, variously coloured in the minting process. Iridi can be gained in a variety of ways:
– *by working! Opportunity to gain a steady job exists in several parts of the city.*
– *by gambling; a visit to the Gaming House can be lucrative – or disastrous...*
– *by selling at a profit; throughout the seven Universes, the Entrepreneur will always flourish.*
– *by stealing; highly profitable but very risk.*
– *by banking; a wise move, and a reasonable interest rate.*
Iridi can also be disposed of by many routes:
– *by buying an object from a shop – pick up the object and offer money to the shopkeeper who will deduct the appropriate amount. Of course, you could try not paying...*
– *by bribery, but, beware, the denizens of Dun Darach will never give you change...*
– *by being robbed – oh well.*

Extract from 'Dinn Nemeton' – the History of the Sacred Grove, an Anonymous, Ancient and Secret Writing, which may not be published in full.

From the void sprang forth Lightning, that split asunder the long Night to reveal the World to the sight of Men; and the Voice of Darkness torn was Thunder, which rolled in majesty from mountain to valley and from river to sea; and the shape of Thunder in the World was the Oak, whose roots bound together the fabric of the earth, on whose branches rested the canopy of the sky; and the site of the Sacred Grove wherein rested the Oak was called Dun Darach, the Hill of the Oak, and this was the most secret of knowledge and was entrusted only to the chosen of the Druidhan. But the Druidhan were also of the race of Men, and needed food and clothing and shelter, and there were ever those on hand to

supply their needs. In time, the knowledge of the Oak seeped abroad, and the Druidhan surrounded the Grove with a Great Castle, to hide it from eager eyes, and the castle was also called Dun Darach, and for a while, the secret was contained.
But, alas, the Pendulum of History had been set into motion, and around the castle grew a great City, built and inhabited by many Men, who also called their city Dun Darach, and knowledge of the Sacred Oak filled the city with strange tales and the minds of Men with longing.
In desperation, the Druidhan called a great conclave of all the strongest of their Order and worked together a mighty Magic. And in that instant, a cold white mist settled on Dun Darach, and the city, and all it contained, was freed from the bounds of the World and set to drift on the Tides of Time.
Like a floating log in a dark sea, the shrouded city still comes to rest on Mortal shores, and the black towers of the castle rear starkly from the white mist. It is said that, at such times, there is much furtive activity around the city gates and its streets are forever in Twilight. Alas, Dun Darach has become a melting pot for diverse cultures and a grim shield for the dregs of the race of Men.



NIGHT GUNNER

NIGHT GUNNER is an action-packed arcade-style game based on a Second World War scenario. You are the gunner and bomb aimer whose task is to defend your plane against enemy attack and destroy the ground targets in 30 different missions. The rewards are high for the expert marksman, but beware, the going gets tougher on each new mission!

Loading

LOAD "ng"

✻ When the program has loaded the user is prompted for a Softlock security code. The response code is found in the table of the instructions, and the reply is entered using keys 0 – 9 and ENTER. The program allows 3 attempts for the number to be entered correctly. The game is now ready for playing.

Options

The game options on the menu page are controlled using keys 1 – 7

1: Number of players 1 or 2.
2: Player 1 difficulty level, 1 to 4.
3: Player 2 difficulty level, 1 to 4.
4: Control Type
– Keyboard
– Joysticks: Sinclair Interface 2, Kempston, AGF
5: Number of Joysticks, 1 or 2.
6: High score table, blank or D1 challenge.
7: Demonstrating title page sound ON or OFF.

Controls

Top row of keyboard – Move sight/plane UP
Left five keys on second row – Move sight/plane LEFT
Right five keys on second row – Move sight/plane RIGHT
Third row of keyboard – Move sight/plane DOWN
Caps shift or space – Fire guns/release bombs
Symbol shift B and N together – Hold
Symbol Shift, X and C together – Reset

Screen Display

The score and number of lives left for each player is shown at the top of the screen, player 1 on the LEFT, player 2 on the RIGHT. The highest score of the day is displayed at the centre.
The plane's status panel at the bottom of the screen displays the following information:
TT: Time to Target or end of mission, in seconds
BT: Time remaining during ground attack, in seconds
HIT: Illuminated when your aircraft is hit by enemy aircraft or flak
CAPTAIN'S REPORT: Messages from the pilot during mission
DAMAGE: Indicated by the aircraft symbol, GREEN = all clear, YELLOW = damaged, RED = destroyed
WEAPONS: Ammunition, bombs and rockets shown to the right of the aircraft symbol.

Plane Defend

You must defend your plane against the attacking fighters on the flight to and from the bombing target by shooting them down. The gun sight is moved using the keyboard or joystick movement controls and guns fired using the fire buttons. Just like a real gun, there is a time delay from when the bullet is fired to when it hits the target. This has to be allowed for by aiming the gun in front of the moving target. This is called deflection shooting.
The bullet delay can be seen by moving the sight and firing the guns. The centre point of the bullets will be seen outside the centre square of the sight.
Your score will increase each time you shoot down an enemy plane, a barrage balloon or the bonus plane that occasionally crosses the sky.

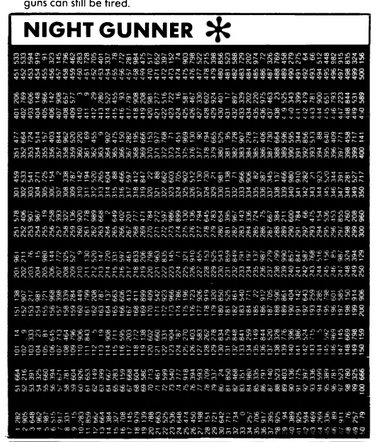
Bombing or Rocket Ground Attack

All 30 of the ground attack missions are different, alternating between high level bombing targets and low level rocket attacks. The bombing/rocket sight allows for your plane's movement when aiming at the targets but you have to make an allowance for moving targets. The amount you score is dependent upon how close to the centre of the target your bomb or rocket hits and if the character is worth double score.
Flak will be fired at you during ground attack missions, its accuracy dependent upon how much you weave about the sky. Long periods of straight and level flight during a bombing mission will result in you being illuminated by a searchlight. This will obscure your target and put you under very heavy fire from flak. Escape from the searchlight by manoeuvring your aircraft.
During high level bombing, control your plane using the left, right, up and down controls. Climbing and diving will affect your aircraft speed. During rocket attacks, the pilot continually gives your height. Climb to get sufficient height and then dive onto your target, release a rocket and pull out of the dive. If you hit the ground you will lose a life.
The sight on the ultimate mission is different from all the others. Adjust your height so that the two spots on the screen form a figure 8, line up the two bars onto the centre of the towers and release your bomb.

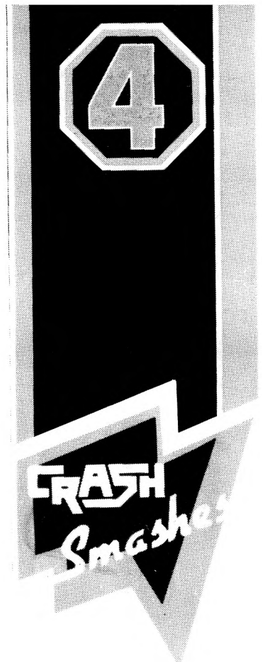
Plane Damage

This is caused by attack from the enemy planes or being hit by flak on the bombing runs, the amount of damage being indicated by the aircraft status symbol. Yellow areas on the status plane indicate where the plane has been damaged, and red areas where it has been destroyed. If the damage is serious you will crash and lose a life. The damage can be divided into five areas; the flight deck, engines, wings, tailplane and gun turret.
Flight deck: Damage will result in random movement of the plane during ground attack missions, making bomb and rocket aiming difficult. When the flight deck is destroyed the plane will crash.

Engines: If enough engines are destroyed or damaged before the bombing run then the bombs will be dropped. If 3 or more engines are destroyed then the plane will crash.
Wings or tailplane: If these are damaged it has no effect on the performance of the plane, but if they are destroyed then the plane will crash.
Gun turret: If this is damaged the sight will not move as quickly as normal. When it is destroyed the sight has no movement but the guns can still be fired.



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

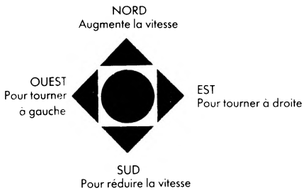


SPY HUNTER

Vous êtes l'un des grands espions du monde. Asu volant de votre spy mobile turbo, ultra-équipée, vous tentez de vous échapper d'un piège. La route est remplie d'agents ennemis qui n'ont qu'une idée : vous détruire. Ils ne vont hésiter devant rien ; vous non plus. Manoeuvrez votre voiture aussi rapidement et adroitement que vous le pouvez, mais sans oublier de surveiller la route pour voir approcher le Road Lord, le Switch Blade, l'Enforcer et les autres agents ennemis qui vont tenter de vous abattre, sur terre et sur mer. Détruisez-les avant qu'ils ne vous détruisent.

Vos commandes

1. Ensuite sélectionnez soit J (joystick) ou K (clavier) et E (expert) pour un jeu plus difficile ou N (novice) pour le jeu le plus facile, a l'aide du clavier. Le jeu NOVICE fonctionne avec un compteur qui vous donne 999 unités pour achever la premièvre partie du parcours. Vous avez un nombre illimité de vies (voitures) pendant ce temps. A la fin de la période, vous gagnez une autre voitre Spy Car. Puis vous en gagnerez une autre 20.000 points plus loin et, par la suite, tous les 10.000 points. Le jeu EXPERT débute également avec un compteur initial de 999, mais le niveau de difficulté est plus élevé. L'ennemi est plus agressif et vous recevez une Spy Car à la fin du comptage à rebours. Vous en gagnez une autre à 20.0000 points puis une tous les 20.000 points.
2. Vous allez entendre le thème Spy Hunter lorsque la camionnette porteuse d'arms s'arrête sur le bas-côté de la route, afin de laisser votre voiture Spy Hunter sortir de l'arrière et rouler sur la route.
3. Utilisez la commande de tir du joystick pour manoeuvrer votre Spy Car à travers les périls de la route et des eaux de Spy Hunter de la manière suivante:



1

4. Si vous préferez jouer Spy Hunter au clavier plutôt qu'avec le joystick, voici les touches à utiliser:

VERS LE HAUT – 1	Vers la gauche – J	Tir vers l'avant – A
Vers le bas – K	Vers la droite – L	Tir vers l'arrière – Z

le Doubel Module du Commande spécial Spy Hunter permet au joueur d'activer facilement les deux commandes de tir. Seul le joystick inférieur se répercute sur les mouvements de votre Spy Car. Néanmoins, vous utilisez les deux piour activer vos armes. Le bouton de Tir inférieur active les armes qui tirent à l'arrière (voir la section sur les Armes).

Pour jouer

ECRAN ET SCENARIO

Votre venture Spy Hunter débute au moment où la Camionnette d'Armements remonte à partir du bas de lécran et s'arrête sur le bas-côté de la route. Votre Spy Car sort du dos de la camionnette, armée de mitrailleuses. Vous devez alors manoeuvrer votre voiture sur la route et le jeu commence.
Au fur et à mesure que vous roulez, la route presente des croisement et des fourches. Lorsque vous devez éviter les agents ennemis ou leur donner la chasse, faite attention à ne pas vous écarter de la route, sans quoi vous aller perdre une de vos Spy Cars. Quand vous perdez une voiture mais que vous avez encore des Spy Cars de résever, la camionnette des armes apprait en bas de l'écran et s'arrête sur le bas-côté afin que la nouvelle Spy Car puisse sortir de l'arrière et roule sur lat route. Le jeu se termine lorsqu'il ne vous reste plus de voiture. Le terrain change pendant votre parcours. Les arriere-plans vont change de couleur afin d'indiquer un nouveau terrain. Vous arrivez ensuite à un cours d'eau. A ce point, votre Spy Car entre dans un hangar à bateaux et devient automatiquement amphibie ; elkle glisse sur la surface de l'eau, mais ne vous croyez pas hors de danger. L'eau est remplie d'Agents Ennemis.
Il y a également un tronçon de parcours qui contient plusieurs ponts et, sur d'autres écrans, des routes couvertes de verglas. Sur ces dernières, la surface est glissante et votre voiture est plus difficile à manoeuvrer.

ARMES
Chaque fois que vous changez de terrain, la camionnette des armes apprait sur le côté de la route, prête à vous fournir l'arme nouvelle appropriée. Pour pouvoir atteindre ces armes nouvelles, vous devez vous "arrimer" sur la camionnette. Pour ce faire, laissez-la vous dépasser puis place-vous derrière elle et approchez-vous en. La camionnette laisse automatiquement sortir la Spy Car une fois le transfert d'arme accomplie.

2

Pour activer vos diverses armes:
Joystick: La commande de tir inférieure active la mitrailleuse et les missiles.
La commande de tir supérieure active l'écran de fumée et la nappe d'huile.
Clavier: "A" active mitrailleuse et missiles.
"Z" active l'écran de fumée et la nappe d'huile.

Les armes dont vous disposez à un moment quelconque sont affichées en bas et à droite de l'écran.
Pous pouvez toujours utiliser votre Spyt Car pour détruire quelques agents ennemis en les poussant hors de la route, ce qui vous fait gagner des points.

AGENTS ENNEMIS
La voiture Spy Car doit faire face à divers agents ennemis le long du parcours.. Chacun, à l'exception du Road Loard, possède ses propres armes. Ce sont:

Le Road Lord (les balles ne le touchent pas)
Doit être pousse hors de la route par la Spy Car.

L'Enforcer
Tire au fusil.

Switch Blade
Possède des moyeux extensibles dotés de scies circulaires qui fendent les carrosseries.

Le Copter (complètement fou)
Largue des bombes sur votre voiture.

Barrel Dumper
Jette des tonneaux dans l'eau devant le Spy Boat

Si vous quittez la route ou que vous rentriez dans les limites d'un écran, à un moment quelconque, vous perdez une voiture.

Le score

Le score du joueur est affiché en bas et à gauche de l'écran. Le High Score actfuel est affiché sur l'écran des menu us.
Voici comment le score s'additionne:

Navigation sur l'eau	15 points par quart d'écran
Déplacement sur la route	25 points par quart d'écran
Si vous détruisez le:	
Road Lord	150 points
Switch Blade	150 points
Enforcer	500 points
Copter (lâcheur de bombes fou)	700 points
Barrel Dumper	150 points
Doctor Torpedo	500 points

Chaque fois que vous entrez ou que vous sortez du hangar à bateaux, lorsque vous devez passer de la terre à l'eau ou vice versa, vous gagnez 1 500 points

3

ALIEN 8

Pour contrôler votre robot
Commandes au clavier

GAUCHE Alien 8 tourne à gauche à l'aide des touches **Z, C, B,** et **M.**

DROITE Alien 8 tourne à droite à l'aide des touches **X, V, N.** et **SYMBOL SHIFT.**

VERS L'AVANT Alien 8 saute si vous utilisez n'importe quelle touche de la seconde rangée : **A, S, D, F,** etc.

POUR SAUTER Alien 8 saute si vous utilisez n'importe laquelle des touches de la troisième rangée : **Q, W, E, R,** etc.

RAMASSER/LAISSER TOMBER Alien 8 peut ramasser ou laisser tomber un objet quelconque avec les touches **1** à **0**

PAUSE Vous pouvez suspendre le jeu complet en utilisant **CAPS SHIFT (MAJUSCULES)** ou **SPACE/BREAK**

Commandes au joystick

Vous pouvez commander entièrement Alien 8 en utilisant l'interface **KEMPSTON, L'INTERFACE A COMMANDE PAR CURSEUR** ou **L'INTERFACE II SINCLAIR** et le joystick, en remplaçant les commandes **GAUCHE, DROITE, VERS L'AVANT, SAUTER** et **RAMASSER/LAISSER TOMBER.**

La Planète

Il y a des missions d'années... dans une galaxie éloignée, sur une planète en cours de disparition, les derniers "gardiens" préparent leur astronef à son dernier voyage. Toutes les bibliothèques, les archives et les connaissances de leur race on été embarquées à board du vehicule spatial, qui emporte également les meilleurs specimens de leur race, préservés par cryogénie.
La fin de la planète est proche ; les gardiens chargent leur dernier matérial et le plus important. Il est activé et les panneaux se ferment. Le Cybot ALIEN 8, "ULTRA-EVOLUE", se declenche, et son incroyable intelligence cybernétique prend la command.
Tous les panneaux d'accès sont scellés et le vaisseau spatial se prépare à son long voyage dans les ténèbres de l'espace.

Le Voyage

Des milliers d'années plus tard, ALIEN 8 fonctionne toujours admirablement, et poursuit son voyage, rapidement et silencieusement, sur ses thermo-roulements parfaitement étanches, sous enveloppe ciro-lumineuse. ALIEN 8 représente vraiment le summum de l'évolution de la robotique en provenance d'une planète disparue depuis longtemps. Sa tâche vitale est de maintenir activés les "cryonaughts" reposant dans leur fluide cryogénique, en assurant comme il convient la maintenance de leur système de survie.

4

Pour le reste, il suffit d'attendre... Le long voyage est presqu'achevé : l'ordinateur central vous avertit que vous vous rapprochez du système solaire qui constitue votre destination. La poussière des siècles recouvre les mémoires vieillissantes de l'unité centrale, fatiguée par des siècles de calculs répétitifs mais qui, enfin, va lancer less operations séquentielles de l'atterrissage final.

A plusieurs centaines d'années-lumière de son but, l'astronef commence déjà sa séquence de ralentissement finale.
Presqu'immédiatement, l'astronef ralentit jusqu'à sa vitesse sub-hyper-interstellaire et il devient alors possible de l'attaquer.
Tous les systèmes de défense principaux du véhicule spatial sont demeurés désactivés tandis que les propulseurs à ions negatifs et polarité inverse absorbent toute la puissance disponible afin de tenter d'arrêter la masse enorme de l'astronef.
L'ordinateur principal signale la pénétration de créatures d'autres mondes dans presque toutes les zones du véhicule ; tous les systèmes de survie sont soit avariés, soit désactivés. Il faut donc réactiver tous les circuits cryogéniques avant que les systèmes de poussée à phsae automatique puissent manoeuvrer l'astronef jusqu'à son orbite planétaire semi-cyclique, à 0 année-lumière de la planète.
Votre programmation insiste pour que vous acheviez cette mission et que vous rétablissiez parfaitement tous les systèmes de survie cryogéniques.

Le vaisseau interplanétaire

A. Cet astronef pieut être attaqué pr l'ennemi aux vitesses inférieures à la vitesse hyper-interstellaire. En effet, les créatures moins évoluées n'ayant pas la capacité mentale requise pour voyager à cette incroyable rapidité, la vitesse hyper-interstellaire est relativement sans danger.
Une fois que votre véhicule ralentit au-dessous de cette vitesse, pour se prépaper à l'atterrissage (bien qu'il se trouve encore a plusieurs centaines d'années-lumière de la planète), il devient vulnerable aux attaques et à l'intrusion par les "Aliens".
B. Une fois que votre véhicule spatial a ralenti jusqu'aux vitesses sub-hyper-interstellaires et amorce son orbite semi-cyclique, il ne dispose plus d'une quantité de combustible suffisante pour récupérer.
C. Il est équipé de robodroïdes indestructibles multi-commandes.

Programmation de Alien 8

A. Tous les "cryonaughts" doivent demeurer activés.
B. Découvrez et récupérez toutes les soupapes thermolec et les éléments de rechange ALIEN 8.
C. Assurez-vous que touts les soupages thermolec sont introduites dans les douilles appropriées pour éviter toute perte d'activation.
D. Découvrez et activez toutes les chambres cryogéniques.
E. Tous les cryonaughts doivent demeurer activés avant l'arrivée sur la planète, ce qui leur permettra d'effectuer la séquence d'atterrissage finale.
F. Vous avez, pour commencer, 5 "rechanges" initiaux maiz vous allez peut-être en trouver d'autres dans votre véhicule spatial. Ils vous serviront à prolonger votre existence en cas d'avarie, de collision, etc.

SI VOUS NE PARVENEZ PAS A EFFECTUER TOUTES LES TACHES CI-DESSUS, VOUS AVEZ ECHOUE DANS VOTRE MISSION PROGRAMMEE ET VOUS ALLEZ PEUT-ETRE DEVOIR SUBIR UNE NOUVELLE PROGRAMMATION. EN CAS D'ECHEC, L'ASTRONEF ET TOUS LES CRYONAUGHTS SONT PERDUS.

6

DUN DARACH

Les événements

A la suite d'une bataille désastreuse, sanglante et en grande partie inutile, contre les Conachtas, Cuchulainn le Grand s'en retournait à Muirmethne, son domaine, en compagnie de son fidèle cocher Loeg ; j'ai dit que le combat était inutile parce que l'ennemi était en reconnaissance et n'avait aucunement l'intention d'assiéger le pic de Beann Ghulban, au-dessous duquel avait eu lieu la bataille ; je dis aussi désastreuse parce que, parmi eux, se trouvait Amhair, un Prince des Conachtas et le favori de son père, lequel jura alors de se venger séance tenante...
Vers la fin de la seconde journée, Cuchulainn et Loeg arrivèrent à une auberge où ils demandèrent un lit et de quoi manger après avoir laissé leur chariot de guerre à côté d'un étrange équipage surmonté d'une énorme bûche de Chêne. Alors qu'ils attendaient leur repas, une fille d'une beauté remarquable s'approcha d'eux. C'était Skar, qui leur at dit que l'étrange équipage lui appartenait mais qu'elle était en grande détresse parce que l'essieu en était brisé. Avec un empressment plutôt excessif, Loeg se précipita à son aide et quitta l'auberge avec Skar.
Cuchulainn, avec un sourire, s'installa devant les viandes au fumet exquis qu'on avait placées devant lui. Après quelque temps, ils sortit de l'"auberge pour voir où en était Loeg mais, à sa grande surprise, Loeg et Skar avaient disparu. L'un des magnifiques chevaux de l'équipage de Cuchulainn gisait mort sur le sol. Quant à l'équipage au Chêne, tout ce qui en restait visible était un nuage de poussière au loin, sur la route de l'Est, et un étrange rire féminin qui flottait dans le vent. Rempli de rage, Cuchulainn retourna dans l'auberge et commença à secouer l'aubergiste terrifié jusqu'à ce qu'il lui raconte toute l'histoire. D'après lui, Skar était un sorcière et une alliée des hommes de Connacht ; elle avait enlevé Loeg à titre de rétribution pour la mort du jeune Prince et l'avait emmené corps et âme jusqu'à la Cité Secrète de Dun Darach.
Cuchulainn fit alors le serment solennel de découvrir la Cité enveloppée par les brumes. Il monta sur le cheval qui lui restait et se mit en route. Les tribulations qui furent siennes, je vous en ferai part dans un autre conte, mais qu'il vous suffise de savoir qu'il finit par découvrir Dun Darach, car c'était bien là que se trouvait la Cité Secrète.

Dun Darach : comments s'en servir

L'écran des Options est présenté au début du jeu, ou sur demande entrée au clavier ; l'écran offre les choix suivants:

1. Entre le Jeu
2. Sauvegarder le Jeu en cours
3. Restaurer un Jeu.

Nous précisons que, en revenant a l'écran des Options a partir d'un Jeu en cours, vous laissez le monde de votre jeu intact ; quand vous

7

y rentrerez, rien n'aura changé sauf si vous avez restauré un Jeu que vous aviez au préable sauvegardé. Ceci permet de sauvegarder un jeu à un point critique sans le détruire.
Quand vous sauvegardez ou restaurez un jeu, le système vous demande un numéro de version afin de garantir que c'est le jeu approprié qui est restauré. N'oubliez donc pas de relever les numéros des versions.

le clavier contrôle les actions du personnage principal – quant aux actions contrôlées par touches, elles dépendent de votre marque d'ordinateur et sont précisées sur une carte séparée.

Vous pouvez cgir comme suit:

– marcher vers le gauche
– changer l'angle de la caméra de 90° vers la gauche ou la droite
– entrer par une porte ; pour le faire, quel que soit l'ordinateur, placez Cuchulainn devant la porte et appuyez sur la touche. Enter.
– ramasser ou tomber un objet spécifique ; nous précisons que vous ne pouvez laisser tomber des objets qu'en certains endroits, étagères, comptoirs, etc. Nous ne savons pas si ceci est conforme avec un étrange cécret de la Cité, ou si ce phénomène est dû à un sens inné de l'ordre.....
– vous pouvez offrir un objet à un autre personnage – l'objet offert apparaît alors devant Cuchulainn mais ce qui arrive ensuite dépend de l'intelligence avec lacquelle vous avez évalué la personnalité de votre interlocuteur!
– vous pouvez selactionner un objet en cours de transport pour le laisser tomber, l'offrir, etc. L'objet sélectionné est indiqué par un astérisque. Nous précisons que Cuchulainn peut porter trois objets séparés et une énorme somme d'argent.
En outre, il existe certaines touches de fonctions spéciales:
– vous pouvez entre ou sortir du mode "Autorun"
– vous pouvez figer ou défiger une image
– vous pouvez revenir à lecran des Options.

Pour jouer Dun Darach

l'objectif principal de Dun Darachg est de retrouver et de libérer Loeg le cocher. Mais, durant votre randonnée dans les rues de la Cité Secrète, vous allez découvrir des tas de tâches secondaires qu'il vous faudra achever avant d'arriver à une solution définitive. Chaque joueur ou joueuse va mettre au point ses propre strategies au fur et à mesure du jeu ; il n'existe en effet pas de solution définie et précise. Néanmoins, pour vous aider, nous allons voud décrire les éléments constituant Dun Darach et vous donner quelques conseils sur la manière de jouer.

8

La Cité

Tait comme les autres grandes villes, l'agencement de Dun Darach est complexe. Le programme établit constamment des cartes des rues et des bâtiments. Vous allez remarquer les subdivisions logiques suivantes:
– la cité proprement dite est divisée en plusieurs quartiers dont chacun présente un caractère distinct. Par exemple un quartier est réservé aux spectacles et aux loisirs, tandis qu'un autre contient toutes les banques et autres établissements financiers.
– pour vous aider davantage, chaque quartier comporte plusieurs districts possédant chacun un nom.
– toutes les rues de Dun Darach portent également un nom et toutes les ports qui s'ouvrent sur la rue ont des numéros.
– derrrière chaque porte, vous trouverez une pièce ou plusieurs pièces qui peuvent être occupées ou vides.

La Population

Certains des personnages de Dun Darach ne s'occupent que de leurs affaires – les commerçants par exemple – mais les rues sont remplies de personnages indépendants et animés, dont chacun possède sa personnalité très spéciale. La plupart d'entre eux détiennent quelque chose dont vous aurez besoin, qu'il s'agisse d'objets spécifiques, d'informations, de la connaissance d'un passage secret. Tous peuvent être soudoyés soit directement, avec de l'argent (en général, une somme importante) ou par un objet quelconque qu'ils désirent ou dont ils ont eux-mêmes besoin. Dans Dun Darach, vous ne pouvez pas être tué (s'agit-il là d'un autre décret?).

Méfiez-vous plutôt des pickpockets, des escrocs et des autres activités de ce genre qui semblent assez normales dans la Cité. Nous précisons que les autres personnages du jeu sont représentés par une silhouette de femme principale et un silhouette d'homme principale. Lorsqu'un nouveau personnage apparaît sur l'écran, un symbole identificateur apparaît au-dessous et le nom complet du personnage est affiché dans le texte.

La Monnaie

Les devises utilisées à Dun Darach sont des Iridi (littéralement : arc-en-ciels). Ce sont des petits sequins d'or qui ont acquis diverses nuances durant la frappe de la monnaie. On peut se procurer des Iridi de plusieurs manières:(
– en travaillant! Il est possible, dans plusieurs quartiers de la ville, de trouver du travail.
– en jouant. Une visite à la Maison de jeux peut s'avérer fort lucrative... ou bien désastreuse!
– en revendant à profit. Dans les sept Univers, l'entrepreneur réussit toujours.
– en volant. Extrêmement profitable mais plutôt dangereux.
– en s'adressant à une Banque : solution raisonnable, et l'intérêt est

9

assez bon. si vous voulez vous débarrasser de vos Iridi, vous pouvezle faire de nombreuses manières:
– vous pouvez acheter quelque chose dans un magasin – ramassez l'objet et offrez de l'argent au commerçant, qui prendra la montant approprié. Eviudemment, vous pouvez toujours essayer de ne pas payer...
– en subornant des gens, mais attention. Les citoyens de Dun Darach ne vous donnent jamais de monnaie...
– vous pouvez aussi être volé – mais oui! Ca arrive....

Extrait de "Dinn Nemeton" – l'Histoire de Bosquet Sacré, un Grimoire Anonyme, Acient et Mystérieux qu'il est interdit de publier en son entier.

La Foudre, descendue des nuées, a déchiré la longue Nuit pour révéler le Monde à la race humaine. Et la voix de la Nuit ainsi déchirée était Tonnerre, qui a grondé dans toute sa majesté de la montagne à la vallée, et du fleuve à la mer ; et, en ce Monde, la forme du Tonnerre était le Chêne dont les racines ont rassemblé le éléments de la terre, et sur les branches duquel repose le toit due ciel. Et le lieu du Bosquet Sacré dans lequel se trouve le Grand Chêne a été dénommé Dun Darach, la Colline du Chêne. Les arcades de ce secret n'ont été confiées qu'à quelques élus des Druidhans. Mais les Druidhans, faisant partie de la race humaine, avaient besoin de nourriture, de vêtements et d'un abri, et trouvaient toujours de bonnes âmes pour satisfaire à ces besoins. Durant les siècles qui ont suivi, ce savoir s'est répandu ; c'est pourquoi les Druidhans on entouré le Bosquet d'un immense Château afin de le dissimuler. Le Château étant également nommé Dun Darachg, le secret fut gardé durant un certain temps. Mais hélas! le Pendule de l'Histoire poursuivait son mouvement éternel, et le Château fut bientôt entouré d'une immense Cité, constuite et habitée par de nombreux hommes qui, eux aussi, appelèrenet leur Cité Dun Darach. La conscience du Chêne Sacré remplissait la Cité d'étranges légendes, et l'esprit des Hommes d'étranges désirs. Désespérés, les Druidhans appelèrent un conclave des plus puissants de leur Ordre et, ensemble, élaborèrent de puissantes formules magiques. Et, a ce moment, une brume blanche et glaciale tomba sur Dun Darach. La Cité et tout cew qu'elle contenait se détacha alors des frontières du Monde et commença a voguer à l'aventure sur l'Océan des Ages.

10

NIGHT GUNNER

NIGHT GUNNER est un jeu d'arcade absolument passionnant, base sur un scénario de la Seconde Guerre Mondiale. Vous êtes le chef de piece/pointeur et vous avez pour tâche de défendre votre avion contr l'attaque ennemie et de détruire des cribles au sol durant 30 missions differentes. Les récompenses sont elevees pour le tireur d'élite mais, faites attention : les difficultés augmentent a chaque mission.

Pour charger

LOAD "ng"

Une fois le programme charge, l'ecran affiche une demande de code de securite Softlock. La réponse se trouve dans le tableau des instructions, et vous l'entrez à l'aide des touches 0 a 9 et ENTER. Le programme vous permet 3 tentatives d'entrée correcte du numero. Ensuite, le jeu est prêt.

Options

Les options du jeu figurant sur la pooge des menus se commandent à l'aide des touches 1 a 7.
1: Nombre de joueurs (1 ou 2)
2: Joueur 1, niveau de difficulté, 1 à 4.
3: Joueur 2, niveau de difficulté, 1 a 4.
4: Type de commande
– au clavier
– au joystick : interface Sinclair 2, Kempston, AGF.
5: Nombre de joysticks : 1 ou 2.
6: Table High Score, vierge ou défi D1.
7: Page titre, démonstration, MARCHE ou ARRET du son.

Commandes

Rangée supérieure du clavier – Déplacer le viseur/l'avion vers le haut.
Les cinque touches de gauche de la seconde rangée – Déplacent le viseur/l'avion vers la gauche.
Les cinq touches de droite de la seconde ranée – Déplacent le viseur/l'avion vers la droite.
La troisieme rangee du clavier – Déplace le viseur/l'avion vers le bas.
Shift ou space (majuscules ou espace) – Fait tirer les canon ou larguer les bombes.
Shift des symboles B et N ensemble – Maintient le dernier écran.
Shift des symboles, X et C ensemble – Vus ramène au début.

Affichage sur l'écran

le score et le nombre de vies dont dispose encore chaque joueur sont indiqués en haut de l'écran. Le joueur 1 est à GAUCHE, le joueur 2 est à DROITE. Le score le plus elevé de la journée est affiche au milieu.
Le tableau d'état de l'avion, en bas de l'écran, vous donne les informations suivantes:

11

TT : Temps jusqu'à l'objectif ou jusqu'à la fin de la mission, en secondes.
BT : Temps qui vous reste durant une attaque au sol, en seconds.
HIT : S'alume lorsque votre avion a ete touche par le feu d'un avion ennemi ou par la DCA.
CAPTAIN'S REPORT : Messages emis par le pilote durant la mission.
DAMAGE : Symbole de l'avion, si VERT = TOU VA BIEN.
YELLOW = avarie, ROUGE = détruit.
ARMES : Munitions, bombes et roquettes que l'on voit à droite du symbole de l'avion.

Defense de l'avion

Vous devez défendre votre avion contre les appareils de combat en vol et contre la cible de bombardement, en les abattant tous. Pour déplacer votre viseur, utilisez les commandes au clavier ou au joystick et pour tirer, utilisez les commandes de tir. Tout comme une arme réele, il s'écoule un certain temps entre le moment du tir et celui ou le projectile atteint la cible. Pour en tenir compte, visez devant les cibles mobiles. Cette méthode est denommée la correction de dérive.
Pour voir le délai du projectile, déplacez votre viseur et tirez.
Vous pouvez voir le centre des balles à l'extérieur du carré central du viseur.
Votre score augmente chaque fois que vous abbatez un avion ennemi, un dirigeable ou l'avion "supplémentaire" qui traverse de temps a autre le ciel.

Bombardement ou attaque au sol par roquettes

Les 30 missions de l'attaque au sol sont différentes, et vont desciibles de bombardement à haute altitude aux attaques par roquettes à bas niveau. Le viseur de bombardement/roquettes tient compte des déplacements de votre avion pendant les opérations de visée mais vous devez vous-même compenser le déplacement des cibles. Plus votre projectile est proche du centre de la cible, plus vous gagnez de points. Pour certains objectifs, votre score est double.

L'artillerie antiaérienne tire sur vous pendant vos missions d'attaque au sol. Sa précision dépend de vos évolutions dans le ciel. Si vous volez longtemps tout droit et au même niveau durant une mission de bombardement, un projecteur vous éclaire. Ceci vous empêche de voir votre cible et vous expose au tir antiaérien. Sortez vite du faisceau du projecteur en manoeuvrant votre vaion comme il convient.

Pendant les bombardements à haut altitude, contrôlez votre avion à l'aide des commandes nord, sud, est ouest (gauche, droite, vers le haut, vers le bas). Les montées et les descentes se répercutent sur votre vitesse. Durant les attaques par roquettes, le pilote vous communique continuellement votre altitude. Gagnez une altitude suffisante puis piquez sur votre cible, larguez une roquette et faites

12

rapidement une ressource car, si vous frappez le sol, vous perdez une vie

Dans la dernière mission, le viseur est tout-à-fait différent. Modifiez votre altitude de manière à ce que les deux spots figurant sur l'écran prennent la forme d'un 8, alignez les deux barres sur le centre des tours et larguez votre bombe.

Avaries

Les avaries sont dues aux attaques d'avions ennemis ou au fait que vous avez été touche par l'artillerie antiaérienne durant les bombardements. L'importance des avaries est signalée par le symbole d'état de l'avion. Les zones de couleur jaune sur l'avion signalisateur d'état signalent les points où il a été endommagé et les zones en rouge correspondent aux parties détruites. Si l'avarie est grave, vous allez vous écraser et perdre une vie. Les avaries se répartissent en cinq zones : le post de pilotage, les moteurs, les ailes, l'empennage, et la tourelle des mitrailleuses.

Post de pilotage : En cas d'avarie du poste de pilotage, l'avion est ingouvernable durant les mission d'attaque au sol, ce qui rend difficile de larguer comme il convient les bombes et les roquettes. Lorsque le poste de pilotage est détruit, l'avion s'écrase.

Moteurs : Si un nombre suffisant de moteurs sont détruits ou endommagés avant la mission de bombardement, les bombes sont larguées. Si trois moteurs ou davantage sont détruits, l'avion s'écrase.

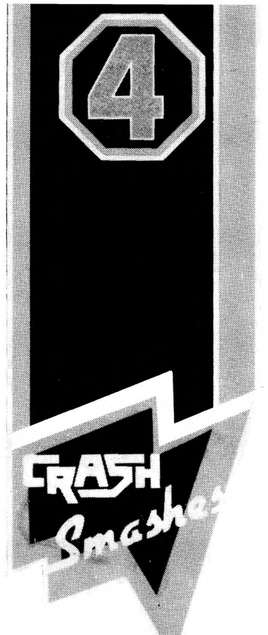
Aile ou empennage : En cas d'avarie, ceci n'a aucun effet sur la performance de l'avion mais, si les ailes ou l'empennage sont détruits, l'avion s'écrase.

Tourelle : Si la tourelle est endommagée, le viseur ne se déplace pas aussi rapidement que d'habitude. Lorsqu'elle est complètement détruite, le viseur ne se déplace pas mais vous pouvez encoure tirer.

Bien que le concept de Night Gunner soit basé sur le bombardier quadrimoteur Avro lancaster, il ne s'agit pas d'une simulation.

POUR CHARGER LE JEU
Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER.**
Appuyez sur **PLAY** du lecteur.

13



SPY HUNTER

Usted es un cazador de espias a escala mundial que corre desesperadamente en su Coche Espia turboalimentado y ultraequipado. El camino está atestado de Agentes Enemigos empeñados en su destrucción. No repararán en nada, ni usted tampoco. Conduzca su coche a toda velocidad y con la mayor pericia posible, siempre atento al Seõr de Camino, el Navaja, el Vigilante y otros Agentes Enemigos que intentan tenerle a su merced en la tierra y en el agua Tiene que destruirles antes de que ellos de destruyan.

Cómo usar los controles

1. Seleccione J (palanca de mando) o K (teclado) y E (experto) para un juego más dificil, o N (novicio) para un juego más fácil, utilisando el teclado. El juego para NOVICIO fonciona con un contador que le da 999 unidades para terminar la primera eapa de la carrera. Usted tiene un número ilnitado de Vidas de Esia (coches) durante esa etapa. Después de terminar la etapa puede ganarse un Coche Espia adicional. Puede ganarse otro Coche Espia despues de 20.000 puntos y uno cada 10.000 puntos a partir de entonces. El juego para EXPERTO también empieza con 999 unidades, pero a un nivel mas dificil. El enemigo es más agresivo y usted recibe un solo Coche después de la primera etapa. Se gana otro coche cuando llega a los 20.000 puntos y uno cada 20.000 puntos a partir de entonces.
2. Usted escuchará el tema del Cazador de Esias cuando el Camión de Armas se coloca al lado de la calzada para dejar salir a la carretera el Coche Espia por la parte de atrás.
3. Use la palanca de mando con botón para maniobrar el Coche Espia a través de los peligros en la tierra y en el agua como se indica a continuación:

ARRIBA
Aumentar la velocidad

IZQUIERDA
Girar a la izquierda

DERECHA
Girar a la derecha

ABAJO
Disminuir la velocidad

4. Si prefiere usar los controles del teclado en lugar de la palanca de mando, éstas son las teclas que debe usar:

ARRIBA – 1	ABAJO – K
Izquierda – J	Derechas – L
Disparo hacia adelante – A	Disparo hacia atrás – Z

5. El Módulo Especial de Control Doble del Cazador de Espias permite al jugador activar ambos botones de disparo con mucha facilidad. Solamente la palanca de abajo afecta el movimiento del Coche Espia, pero se usan ambos botones de disparo para activar les armas. El botón de abajo activa las armas posteriores. (Vease la Sección de Armas).

Cómo jugar

PANTALLA Y ESTRATEGIA
Su aventura de Cazador de Espias empieza cuando el Camión de Armas aparece por abajo de la pantalla y se coloca al lado de la calzada de la carretera. El Camion se detiene y su Coche Espia sale de la parte de atras, armado con una ametralladora. Usted entonces coloca el coche en la carretera y se desarrolla la acción. La carretera se bifurca y zigzaguea a medidas que usted avanza. Tenga cuidado mientras despista y persigue a los agentes enemigos de no desviarse del camino, de lo contrario perderá uno de sus Coches Espias. Cuando pierde un Coche Espia y todavia tiene coches de reserva, aparece un Camión de Armas por abajo de la pantalla y se coloca en la calzada pra dejar salir otro Coche Espia. El juego termina cuando no le queden mas coches de reserva.
El terreno cambia a medida que usted atraviesa la pista. Los fondos de la pantalla cambian de color para indicar un terreno nuevo. Más adelante llegará a una via fluvial. Aqui su Coche Espia nentra en una casa de botes y se transforma en un amfibio y marcha a ras del agua. No se imagine que está a salvo. El agua hierve de agentes secretos.
También hay puentes y un tramo de carretera cubierto de hielo en otras pantallas. La superficie de la cerretera cubierta de hielo es resbalosa y es más dificil controlar el Coche Espia.

ARMAS
Cada vez que llega a un terreno nuevo aparece el Camión de ARmas al lado de la carretera, listo para suplir a su Coche Espia conel arma apropriada. Para tener acceso al arma nuevas, tendrá que "atracar" en el Camión de Armas. Para hacer esto, deje que el Camión pase adelante, colóquese detrás y suba adentro. El Camión dejará salir al Coche Espia automáticamente en cuanto se trasladen las armas. Las armas se activan como sigue:
Palanca de mando: El botón de disparo inferior activa la ametralladora y los misiles.
El botón de disparo superior activa la cortina de humo y la capa de aceite.

Teclado: "A" activa lka ametralladora y los misiles.
"Z" activa la cortina de humo y la capa de aceite.

Todas las armas disponibles en cualquier momento dado se visualizan en el extremo inferior derecho de la pantalla.

También puede usar su Coche Espia para destruir a algunos agentes enemigos embestiendo contra ellos y echándolos fuera de la carretera para ganar más puntos.

AGENTES ENEMIGOS
El Coche Espia tiene que enfrentarse con varios agentes enemigos a lo largo de la pista. Cada uno de los agentes enemigos, excepto el Seœ7or del Camino, tiene su propio armamento exclusivo.

Ellos son:
El Señor del Camino (a prueba de balas)
Tiene que ser embestido fuera del camino por el Coche Espia

Navaja
Tapacubos extendidos con sierras para acuchillar los coches

Lanzabarriles Lanzabarriles al agua delante del Bote Espia	El Cóptero (Bombardero Loco) Lanza bombas contra el Coche Espia
El Vigilante Dispara una escopeta	Doctor Torpedo Lanza torpedos contra el Bote Espia

Perderá un Coche Espia cada vez que se salga de la carretera o choque contra un limite de pantalla.

Tanteo

El total de puntos del jugador se visualiza en el extremo inferior izquierdo de la pantalla. El total más alto en curso aparece en la pantalla de menú. Los puntos se suman como se indica a continuación:

Marcha a ras del agua	15 puntos por cada ¼ de pantalla
Marcha por la carretera	25 puntos por cada ¼ de pantalla

Si destruye:

El Señor del camino	150 puntos
Navaja	150 punots
El Vigilante	500 puntos
El Cóptero (Bombardero Loco)	700 puntos
Lanzabarriles	150 puntos
Doctor Torpedo	500 puntos

Cada vez que entra o sale de la casa de botes, all desplazarse de la tierra al agua y viceversa, ganará 1500 puntos.

ALIEN 8

Para controlar el robot
Controles de Teclado
IZQUIERDA Alien 8 gira a la izquierda usando las teclas **Z, C, B** y **M.**
DERECHA Alien 8 gira a la derecha usando las teclas **X, V, N** y **SYMBOL SHIFT.**
MOVIMIENTO HACIA ADELANTE Alien 8 salta usando una sola tecla de la segunda fila **Q, W, E, R,** etc.
RECOGER/DEJAR CAER Alien 8 puede recoger o dejar caer cualquier objeto usando las teclas **1 – 0.**
PAUSA Puede detenerse todo el juego usando las teclas **CAPS SHIFT** o **SPACE/BREAK.**

Controles de Palanca de Mando

Alien 8 puede controlarse totalmente mediante el **KEMPSTON INTERFACE, CURSOR CONTROLLED INTERFACE** o el **SINCLAIR INTERFACE II** y palanca de mando y sustituyendo los comandos **LEFT, RIGHT, FORWARD, JUMP** y **PICK UP/DROP.**

El Planeta

Hace muchisimo tiemp... en una galaxia lejana, en un planeta moribundo, los últimos guardianes aprontan una nave espacial para su último viaje. Todas las bibliotecas, archivos y conocimientos han sido llevados a bordo de la nave junto con la flor y nata de su raza, conservada criogénicamente. Se acercan los últimos momentos del planeta mientras se carga a bordo el equipo más importante y se cierran las escotillas. La evolución MAXIMA, el cibot ALIEN 8, se activa con un aflujo de inteligencia cibernética.
Se cierran herméticamente todas las escotillas mientras la nave se prepara para su largo viaje ininterrumpido a través del vacio negro del espacio.

El Viaje

Han pasado miles y miles de años y ALIEN 8 sigue funcionando perfectamente, deslizándose veloz y silenciosamente sobre cojinetes termomóviles multisellados con cubiertas impregnadas en cera especial. La cumbre de la perfección robótica desarrollada en un planeta que ha dejado de existir hace muchos siglos, dedicado a su enorme tarea de conservar los sistemas criogénicos mantendores de vida de los astronáutas, y a esperar... El largo viaje está por terminar y el computador central le avisa a usted que se aproxima el sistema solar predestinado. El polvo secular cubre los antiquisimos bancos de datos de la unidad central, agotada después de siglos y siglos de cálculos repetitivos, y por fin ésta ejectua las últimas operaciones secuenciales para el aterrizaje.

La nave comienza su secuencia final de desaceleración a cientos de años luz de distancia del planeta de destino, y en cuanto la nave desacelera a la velocidad subhipercurvatura queda expuesta al ataque. Todos los sistemas de defensa principales de la nave espacial permanecen sin activarse mientras los propulsores de iones negativos de polaridad inversa luchan y se esfuerzan por sujeta el enorme volumen de la nave.
El computador de a bordo informa de una infiltración enemiga en casi todas las zonas de la nave y que los sistemas mantenedores de vida han sufrido averías y se han desactivado. Habrá que reactivar todos los sistemas criogénicos antes de que los sistemas propulsores de puesta en fase automática guien a la nave a su órbia planetaria semicíclica a 0 años luz del planeta.
Su programación exige que cumpla la misión y ponga en servicio todos los sistemas criógenicos mantenedores de vida.

La Nave Espacial

A. La nave espacial corre el riesgo de una invasión enemiga a las velocidades inferiores a la de hipercurvatura. Puesto que los seres inferiores todavia no han desarrollado la capoacidad mental para pensar en viajar a esa velocidad, la velocidad de hipercurvatura es relativamente segura y sin contratiempo. En cuanto la velocidad de la nave sea inferior a la de hipercurvatura, durante su aproximación a varios cientos de años luz del planeta, quedará expuesta a los ataques y a la invasión enemiga.

B. En cuanto la nave espacial desacelere hasta las velocidades de subhipercurvatura y entre en órbita semicíclica, ya no tendrá suficiente combustible para que se pueda efectuar una recuperación.
C. La nave espacial está equipada de robodroides omnidirecconales indestructibles de multicontrol.

Programación de Alien 8

A. Todos los crionáutas tienen que permanecer activados.
B. Localizar y recuperar todas las válvulas termolec y las mochilas de repuesto.
C. Verificar que las válvulas termolec están conectadas en los enchufes correctos para asegurar la continuidad de la activación.
E. Todos los crionáutas tienen que permanecer activados antes de llega al planeta para que puedan ejecutar la secuencia de aterrizaje.
F. Se le han entregado 5 mochilas de repuesto iniciales, y podrá encontrar otras mochilas distribuidas en la nave espacial. Estas mochilas sirven pra prolongar la vida en caso de averias causadas por colisiones, etc.

EL INCUMPLIMIENTO DE CUALQUIERA DE LOS PUNTOS ANTEDICHOS SINIFICA QUYE NO HA CUMPLIDO SU PROGRAMACION, Y PODRIA ESTAR SUJETO A UNA REPROGRAMACION. EN CASO DE NO CUMPLIR LA PROGRAMACION SE PERDERA LA NAVE CON TODOS LOS CRIONAUTAS.

DUN DARACH

Argumento

Después de una batalla sangrienta y fatídica, pero bastgante inútil, contra los Conochta, Cuchulain el Magnifico, volvia a casa en Muirmethne, acompañado por su fiel auriga Loeg. La batalla habia sido unútil porque el enemigo no era más que una patrulla de reconocimiento y no tenia la menor intención de apoderarse del pico del monte Beann Ghulban, a cuyos pies haia tenido lugar el com,bate, y fatidica porque uno de los enimigos era Amhair, un Principe de Conochta y el favorito de su padre, quien juró vengarse....

Al final del segundo dia Cuchulainn y Loeg llegaron a una posada al borde del camino y entraron en busca de pan, techo y abrigo, dejando su cuadriga al lado de un extraño carro arrastrado por caballos, coronado de un enorme tronco de roble. Mientras esperaban la comida se les acercó Skar, una chica bellísima, que les contó que ella era la dueña del extraño carro, pero que estaba muy preoccupada porque se le habia roto un eje. Si disimular su interés, Loeg se puso de pie de un salto y salió de la posada con Skar. Cuchulainn se sonrió y se decidó a comer con grant entusiasmo. Al poco rato salió afuera a ver como le iba a Loeg, ye se sorprendió de no verles por ninguna parte. Pero uno de los soberbios caballos que arrastraban la cuadriga yacia muerto en el suelo; del coche de encina, sólo se veia una nube de polvo que desaparecia por el camino del Este, y a lo lejos se oia el eco de una risa femenina. Preso de ira, Cuchulainn volvió a la posada y zamaeeró al posadero aterrado hasta que le contó toda la historia.

Parece que Skar era una Hechicera y aliada de los hombres de Conachta, y habia secuestrado a Loeg en represalia por la muerte del joven Principe y se lo habia llevado a la Ciudad Secreta de Dun Duruch.

Pronunciando un poderoso voto, Cuchulainn motó a caballo y partió en busca de la ciudad envuelta en la niebla. Larga fue su búsequeda y las tribulaciones que padeció forman parte de otra historia, pero por fin llegó a Dun Darach, porque en verdad, allí estaba situada la Ciudad Secreta.

Instrucciones

La Pantalla de Opciones se presenta al principio del juego, o a petición mediante el teclado. La pantalla ofrece las siguientes opciones:

1. Introducir el Juego
2. Conservar el Juego en curso
3. Restaurar un Juego

Se advierte que el retorno a la pantalla de opciones de un juego en curso dejará intacto el mundo del juego, y al reintroducirlo nada habrá camiado, a no ser que se haya restaurado un juego que se había conservado anteriormente. Esto permitie salvar un juego en un punto critico sin destruirlo. Cuando se salva o restaura un juego, se pide un número de versión para asegurar que se restaurará el juego deseado. Por lo tanto, se recomienda anotar el número de versión.
El teclado controla las acciones de los personajes principales. Las teclas y las funciones de cada una de ellas según su tipo de computador se indican en una tarjeta separada.

Pueden ejecutarse las siguientes acciones:

– caminar hacia la izquierda

– cambiar el ángulo de la cámera 90 grados a la derechas o izquierda.

– entrar por una puerta: pra lograr esto en cualquier computador, coloque a Cuchulainn delante de la puerta y pulse el botón de entrada.

– recoger o colocar un objeto específico. Se advierte que los objetos sólo pueden colocarse en ciertos lugares, p.ej. estantes, mostradores, etc. No se sabe si esto se debe a alguna extraña ordenanza municipal o a un sentido innato del orden...

– ofrecer un objeto a otro personaje. El objeto que se ofrece se visualizará delante de Cuchulainn, lo que sucede después depende de su talento para juzgar la personalidad del otro personaje.

– seleccionar un objeto que se lleva para colocar, ofrecer, etc. El objeto seleccionado se indica con un asterisco.
Se advierte que Cuchulainn puede llevar 3 objetos además de una gran cantidad de dinero.
Además, hay algunas teclas de funciones especiales.

– salida/entrada en modo de autoejecución

– bloqueo/desbloqueo de imagen

– retorno a la pantalla de opciones.

Estrategia

El objetivo principal persiguido por Dun Darach no es otgro qu el de encontrar y rescatar a Loeg, el auriga. pero, mientras usted camina por las calles de la Ciudad Secreta se le presentarán muchas tareas secundarias que tendrá que cumplir antes de llegar a la solución final. Cada jugador tendrá que desarrollar sus propias estrategias a medida que avanza el juego. No existe ninguna regla fija pra resolver la Búsqueda, pero para oreintarle, describiremos los elementos que consituyen a Dun Darach y le darmos una idea de cómo juga.

La Ciudad

El plano de Dun Darach es tan complejo como el de cualquier ciudad grande normal, y las calles y los edificios son proyectados continuamente por el programa. Usted notará las siguientes subdivisiones lógicas:
– la ciudad misma está dividida en una serie de barrios, cada uno de los cuales posee su proprio carácter. Por ejemplo, un Barrio está dedicado a las diversiones, en otro se hallan todas las instituciones financieras.
– para ayudar al explorado, cada Barrio consiste en varios distritos con sus nombres.
– Cada calle de Dun Darach tiene nombre, y cada puerta que da a la calle tiene número.
– detrás de cada puerta hay una habitación o una serie de cuartos, ocupados o vacíos.

La Población

Aunque algunos de los habitantes de Dun Darach se dedican resueltamente a sus tareas asignadas, por ejemplo los tenderos, las calles están llenas de personajes independientes y totalmente animados, cada uno con su propia personalidad. La mayoria de ellos tiene algo que usted va a necesitar, tal como objetos especificos o información, o saben de algún camino secreto, y todos ellos son sobornables, sea directamente con dinero, por lo general, una fuerte cantgidad, o sea con algún objeto que desean o necesitan. Tenga en cuenta que no le podrán matar en Dun DArach (¿otra ordenanza municipal?), pero será presa de los rateros, estafadores y otras actividades normales de los calles de la ciudad. Tenga en cuenta que los demás personajes son representados por una figura femenina básica y una figura masculina básica. Cuando aparece un personaje nuevo en pantalla, lleva un símbolo identificador debajo de la figura y el nombre completo aparece en la presentación de texto.

La Moneda

La moneda en circulación en Dun Drach es el Iridi (que significa literalmente Arco iris). Estos son pequeños cequíes de oro, acuñados en diferentes colores. Los Iridies pueden ganarse de diferentes formas:
– trabajando. Existe la oportunidad de conseguir un trabajo fijo en varias partes de la cuidad.
– jugando: una visita a la Casa de Juego podría ser lucrativa o desastrosa.
– vendiendo con ganancia, en todos los siete Universos, el homre de empresa siempre prosperará.
–robando: muy provechoso, pero peligroso.
– depositando en el banco: una buena jugada con un tipo de interés razonable.

– Los Iridis pueden gastarse de muchas maneras:

– comprando algún objeto en una tienda. Tome el objeto y ofrézcale dinero al tendero, que descontará la cantidad apropiada. Claro, que también podría intentar no pagar...

–sobornado, pero tenga cuidado porque los ciudadanos de Dun Darach nunca le darán la vuelta...

– siendo víctima de un robo: bueno, asi es la vida.

Extracto de "Dinn Nemeton", la Historia del Bosque Sagrado, una Obra Anónima, Antigua y Secreta, que no puede publicarse completa

Del vacío brotó el relámpago que hizo pedeazos la larga. Noche para revelar el Mundo a los ojos del Hombre; y la voz la Oscuridad despedeazada due el Trueno, que retumbó majestuosamente de la montaña al valle y del río al mar; y la forma del Trueno en el Mundo fue el Roble, cuyas raices unieron la materia de la tierra, y en cuyas ramas se apoya el dosel del cielo; y el sitio donde yacia el Coble se llamó Dun Darach, la Colina del Roble, y éste fue el saber más secreto confiado solamente a los elegidos de los Druidhanes, pero los Druidhanes pertenecían a la raza humana y necesitaban pan, techo y abrigo, y siepmre hubo bienhechores para satifacer sus necesidades. Con el tiemp, el conocimiento del Roble se infiltró por el mundo, y los Druidhan rodearon el bosque con Gran Castillo, para esconderlo de los ojos ávidos, y el castillo también se llamó Dun Darach, y por un tiemp fue posible ocultar el secreto.
Pero desgraciadamente, el Péndulo de la Historia habia sido puesto en movimiento y alrededor del castillo, se desarrolló una gran Cuidad, construida y habitada por muchos Hombres, quienes también la llamaron Dun Darach, y el saber del Roble Sagrado llenó la ciudad con extrañas leyendas y las mentes de los hombres con anhelos.

Los Druidhanes, desesperados ante esta situación, convocaron un Cónclave de los principales miembros de su Orden y por arte de magia en ese mismo instante, una niebla fria y blanca cubrió Dun Darach, y la ciudad y todo lo que contenia fue liberada de los limites del Mundo y arrastrada por las Corrientes del Tiempo.

Como un tronco flotante en un mar oscuro, la ciudad envuelta en un velo de misterio todavia llega a descansar en la costa moral, y las negras torres del castillo se alzan desoladamente sobre la blanca niebla. Se cuenta que en esos momentos, hay much actividad furtiva alrededor de las puertas de la ciudad y las calles permanencen siempre en el Crepúsculo.

Por desgracia, Dun Darach se ha convertido en una amalgama de diversas culturas y en un escudo tenebroso para le hez de la raza humana.

NIGHT GUNNER

Artillero Nocturno es un juego estilo galeria lleno de aventuras emocionantes basado en un escenario de la Segunda Guerra Mundial. Usted es el artillero y tirador de bombas, cuya tarea consiste en defender el avión contra el ataque enemigo y destruir los blancos terrestres en 30 misiones diferentes. Las recompensas son grandes para el tirador experto, pero tenga cuidado, el camino se pone más dificil con cada misión.

Carga

LOAD "ng"

Cuando se ha cargado el programa, el usuario es guiado por un código de seguridad Sofflock. El código de respuesta se encuentra en las páginas 4 y 5 de las instrucciones, y la respuesta se introduce pulsando las teclas 9 – 9 y ENTER. El programa permite 3 tentativas para introducir el número correctamente. El juego ahora está listo.

Opciones

Las opciones del juego en la página de menú se controlan mediante las teclas 1 – 7.

1: Número de jugadores, 1 ó 2.
2: Nivel de dificultad para jugador 1, 1 a 4.
3: Nivel de dificultad para jugador 2, 1 a 4.
4: Tipo de control
– Teclado
– Palancas de mando: Sinclair Interface II, Kempston, AFG
5: Número de palancas de mando, 1 ó 2.
6: Cuadro de tanteo alto, en blanco o demandar D1
7: Sonido de demostración de página de título CONECTADO o DESCONECTADO

Controles

Primera fila del teclado – Mover mira/avión hacia ARRIBA
Cinco teclas izquierdas de la segunda fila – Mover mria/avión a la IZQUIERDA

Cinco teclas derechas de la segunda fila – Mover mira/avión a la DERECHA

Tercera fila del taclado – Mover mira/avión hacia ABAJO
Paso de minúscula a mayúscula o espacio – Disparar cañones/lanzar bombas
Cambio de simbolo, B y N juntos – Mantener
Cambio de simbolo, X y C juntos – Reposicionar.

Tresentacion en Tantalla

La tuntuación y el número de vidas que le quedan a cada jugador se presentan en la parte de a arriba de la pantalla, el jugador 1 a la IZQUIERDA, el jugador 2 a la DERECHA. El total más alto del día se visualiza en el centro de la pantalla.
El panel del estado del avión en la parte de abajo de la pantalla presenta la siguiente información:
TT: Hora de llegada al objetivo, o final de la misión, en segundas.
BT: Tienpo que queda durante el ataque terrestre, en segundas.
IMPACTO: Se ilumina cuando su avión recibe un impacto de un avión enemigo o del fuego antiaéreo.
INFORME DEL CAPITAN: Mesaje del piloto duralte la misión.
AVARIAS: Indicadas por el simbolo del avión VERDE = sin novedad, AMARILLO = averdiado, ROJO = destruido.
ARMAS: Municiones, bombas y cohetes ilustrados a la derecha del simbolo del avión.

Defensa del Avión

usted tiene que defender su avión contra los ataques de los cazas durante el vuelo de ida y vuelta al objetivo de bombardeo y derribarlos. La mira del cañón se meuve mediante los controles de movimiento de la palanca de mando o el teclado, y los cañones se disparan utilizando los botones de disparo. A semejanza de un cañón verdadero, existe un retardo entre el momento en que se dispara la bala y que da en el blanco. Este factor debe tenerse en cuenta y apuntar el cañón al frente del blanco móvil. Esto se llama disparo de deriva.
El retardo de la bala puede verse moviendo la mira y disparando los cañones. El punto central de la bala se verá fuera del cuadrado central de la mira.
Su total de puntos aumentará cada vez que derribe un avión enemigo, un globo de barrera o el avión de prima que vuela de vez en cuando por el cielo.

Bombardeo o Ataque Terrestre con Cohetes

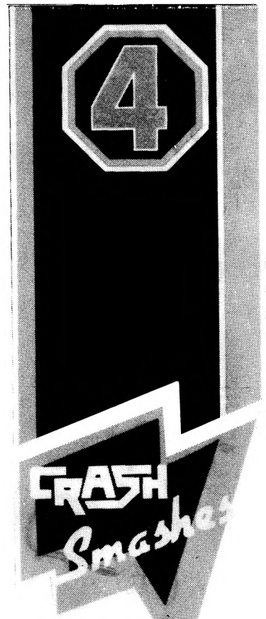
Cada una de las 30 misiones es diferente, alternando entre objetivos de bombardeo a alto nivel y ataques con cohetes a bajo nivel. La mira de bombardeo/cohetes tiene en cuenta el movimiento del avión cuando se dispara contra los blancos, pero usted también debe tener en cuenta los blancos móviles. Su puntuación depende de cuan cerca del centro del blanco cae la bomba o el cohete, y si vale un punto doble.
Durante la misión de ataque terrestre le dispararán tiros antiaéreos, y su precisión dependerá de cuanto sigsagueo por el cielo. Los periodos largos de vuelos rectos y horizontales durante una misión de bombardeo conducirán a que su avión sea iluminado por un reflector. Esto oscurecerá el objetivo y le expondrá a un fuego

antiéreo muy nutrido. Maniobre el avión para escapar del reflector. Durante los bombardeos a alto nivel controle el avión usando los controles de derechas, izquierda, arriba y abajo. La ascensión y el picado afectarán la velocidad del avión. Durante los ataques con cohetes, el piloto continuamente le indica la altura. Elévese para conseguir suficiente altura y después pique sobre el objetivo, lance el cohete y luego recupere altura. Si choca contra el suelo perderá una vida.
La mira para la última misión es diferente a todas las demás. Ajuste la altura de modo que los dos puntos en la pantalla formen un 8, alinee las dos barras en el cnetro de las torres y lance la bomba.

Averias del Avión

Estas son causadas por los ataques de los aviones enemigos o el fuego antiaéreo durante las pasadas de bombardeo. El simbolo del estado del avión indica la magnitud de los daños. Las zonas amarillas en el avión indican las averias y las zonas rojas, las partes destruídas. Si los daños son graves usted se estrellerá y perderá una vida. Los daños pueden dividirse en 5 zonas: la cubierta de vuelo, los motores, las alas, el estabilizador de cola y la torreta del cañón.
Cubierta de vuelo: las averias harán que el avión se mueva al azar durante las missiones de ataque terrestre y difficultarán la puntería de las bombas y cohetes. Si se destruye la cubierta de vuelo, el avión se estrallará.
Motores: Si se averían o destruyen dos motores antes del bombardeo, las bombas se podrán lanzar. Si se destruyen 3 ó más motores, el avión se estrellará.
Alas o estabilizador de cola: Estas averias no afectarán las cualidades de vuelo del avión, pero si están destruidos entonces el avión se estrellará.
Torreta del cañón: Si está averiada, la mira no se moverá tan rápidamente como de costumbre. Cuando está destruida, la mira no tiene movimiento, pero todavia pueden dispararse los cañones. Aunque el concepto del ARTILLERO NOCTURNO está basado en el bombardero cuatrimotor Lancaster, el juego no pretende ser una simulación.

Cómo cargar
Mecanografiar **Load " "** Pulsar **Enter**



SPY HUNTER

Sie jagen unter Lebensgefahr Spione mit ihrem Turbo Spy Mobil, das alle ultramodernen Ausrüstungen enthält. Die Straße ist gespickt mit feindlichen Agenten, die darauf bedacht sind, Sie zu zertören. Manövrieren Sie Ihr Fahrzeug mit größter Geschwindkeit und Geschick. Hüten Sie sich stets vor Road Lord, Switch Bladew, Enforcer oder feindlichen Agenten, die versuchen, Ihnen zu Land und Wasser nach dem Leben zu trachten. Zerstören Sie sie, bevor Sie zertört werden.

Benutzung der Bedienungselemente

1. Dann für Diskette entweder J (Joystick) oder K (Tastatur) un E (Experte) drücken, um das Spiel interessanter zu gestalten oder N (Neuling), um das Sp el zu erleichtern, unter Verwendung der Tastatur. Beim Spiel für NEULINGE läuft der Zähler, so daß 999 Einheiten zum Abschluß der ersten Etappe des Spielgangs erhalten. Während dieser Zeit haben Sie eine unbegrenzte Anzahl Leben (Wagen), nach Ablauf dieser Zeit verdienen Sie sich einen zusätzlichen Spy CAr, einen weiteren nach 20.000 und alle 10.000 Punkte danach. Das Spiel EXPERTE beginnt ebenfalls mit einer ersten Zählung von 999, jedoch auf einem höheren schwierigeren Niveau. Der Feind ists aggressiver, and Sie erhalten einen Spy Car, nachdem der Zäshler abläuft, einen weiteren bei Erreicher von 20.000 Punkten und dann alle 20.000 Punkte danach.
2. Wenn der Waffenwagen an der Straßenseite hält, hören Sie die Spy Hunter Melodie. Er läßt ihren Spy Hunter Car aus dem hck auf die Straße rollen.
3. Mit dem Joystick Knop manövrieren Sie Ihren Spy Car durch die auf der Straße und in den Gewässern lauernden Gefahren von Spy Hunter wie folgt:

AUF
Geschwindigkeit erhöhen

LINKS
nach links drehen

RECHTS
nach rechts drehen

AB
Geschwindigkeit mindern

1

4. Wenn Sie Spy Hunter lieber mit der Tastatur spielen als mit dem Joystick, benutzen Sie folgende Tasten:

AUF – 1	Links – J	Feuer vorwärts – A
Ab – K	Rechts – L	Feuer rückwärts – Z

5. Durch das besondere Doppel-Steuerungsmodul von Spy Hunter kann der Spieler mit Leichtigkeit beide Fire Knöpfe bedienen. Nur der untere Joystick wirkt sich auf die Bewegung Ihres Spy Car aus. Jedoch bedienen beide Fire Knöpfe die Waffen. Der untere Fire Knopf bedient die nach hinten schießenden (siehe Waffenteil)

So wird gespielt

BILDSCHIRM UND SPIEL

Ihr Abenteuer mit Spy Hunter beginnt, wenn der Waffenwagen unten aus dem Bildschirm rollt und an der Straßenseite hält. Der Wagen hält an, und Ihr Spy Car rollt aus dem heck, mit einem Maschinengewehr bestückt. Sie manövrieren dann Ihren Wgen auf die Straße, und die Aktion beginnt.

Im Laufe der Fahrt verzweigt sich die Straße. Wenn Sie den feindlichen Agenten ausweichen und diese verfolgen dürfen Sie nicht von der Straße abkommen. Falls doch, verlieren Sie einen Spy Car. Wenn Sie einen Spy Car verlieren, haben Sie weitere in Reserve. Dann erscheint unten auf dem Bildschirm ein Waffenwagen, hält auf der Straßenseite an, und ein neuer Spy Car rollt hinten heraus auf die Straße, so daß sich die Aktion fortsetzt. Wenn Sie keine Spy Cars mehr haben, ist das Spiel vorbei.

Im Laufe der Fahrt ändert der Hintergrund des Bildschirms die Farbe, was bedeutet, daß sich das Gelände ändert. Sie kommen auch an einen Wasserlauf. Hier fährt Ihr Spy Car in ein Bootshaus und wird automatisch zum Amphibienfahrzeug und schwimmt über das Wasser. Glauben Sie aber nicht, daß Sie sicher sind. Das Wasser wimmelt mit weiteren feindlichen Agenten!

Auf anderen Bildern erscheinen auch Brücken und eisige Straßen. Auf der vereisten Straße ist es rutschig, und Ihr Wagen is schwieriger unter Kontrolle zu halten.

WAFFEN

Jedesmal, wenn Sie in neuem Gelände fahren, erscheint der Waffenwagen auf der Straßenseite, der Ihren Spy Car mit der entsprechenden neuen Waffe beliefert. Um die neuen Waffen zu erreichen, müssen Sie am Waffenwagen "festmachen". Hierzu lassen Sie sich vom Waffenwagen überholen und fahren dann hinter ihn und in ihn hinein. Der Wagen läßt den Spy Car automatisch herausrollen, nachdem er die Waffen geladen hat.

2

Die verschiedenen Waffen Werden wie folgt bedient:

Joystick: Der untere Fire Knopf bedient das Maschinengewehr und Die Flugkörper. Der obere Fire Knopf bedient die Rauchwolke und den Ölschlick.

Tastatur: "A" bedient das Maschinengewehr und die Flugkörper "Z" bedient die Raculwolke und den Ölschlick

Die Ihnen jeweils zur Verfügung stehenden Waffen erscheinen unten rechts auf dem Bildschirm

Sie können auch Ihren Spy Car zum Zertören von feindlichen Agenten benutzen, indem Sie sie von der Straße rammen und dasmit PUnkte erzielen.

FEINDLICHE AGENTEN

Der Spy Car sieht sich während der Fahr verschiedenen feindlichen Agenten gegenübner. Jeder feindliche Agent, außer dem Road Lord, hat folgende eigene, spezifische Waffen:

Der Road Lord (kugelsicher) ist vom Spy Car von der Straße zu rammen	Der Enforcer Feuert ein Gewehr ab
Switch Blade hat ausfahrbare Sägezahn-Radkappen, die Autos zerreißen	Der Copter (Mad Bomber) wirft Bomben auf den Spy Car
Barrel Dumper Wift vor dem Spy Boat fässer ins Wasser	Doctor Torpedo Schießt Torpedos auf das Spy Boat

Wenn Sie von der Straße abkommen oder indie Bildschirm-Umrandung fahren, kostet Sie das ebenfals einen Spy Car.

Punktewertung

Die Punktezahl der Spieler wird unten links auf dem Bildschirm angezeigt. Die jeweilige höchste Punktezahl erscheint auf dem Menü-Bildschirm.

So werden die Punkte addiert:

Fahren auf Wasser ..... 15 Punkt pro ¼ Bildschirm
Fahren auf der Straße ..... 25 Punkte pro ¼ Bildschirm
Bei Zerstörung von:
Road Lord ..... 150 Punkte
Switch Blade ..... 150 Punkte
Enforcer ..... 500 Punkte
Copter (Mad Bomber) ..... 700 Punkte
Barrel Dumper ..... 150 Punkte
Doctor Torpedo ..... 500 Punkte

Jedesmal, wenn Sie in das Bootshaus fahren und hinaus und von Land auf Wasser und umgekehrt, erhalten Sie 1500 Punkte.

3

ALIEN 8

Steuern Ihres Roboters

Bedienungselemente auf der Tastatur

LINKS Alien 8 dreht sich mit den Tasten **Z, C, B** und **M** nach links
RECHTS Alien 8 frehtsich mit den Tasten **X, V, N** und **SYMBOL SHIFT** nach rechts
VORWÄRTS Alien 8 springt mit jeder beliebigen Taste in der 2. Reihe, also **A, S, D, F** usw.
SPRINGEN Alien 8 springt mit jeder beliebigen Taste in der 3. Reihe, also **Q, W, E, R** usw.
AUFHEBEN/FALLEN LASSEN Bei Alien 8 kann jeder Gegenstand mit den Tasten **1 – 0** aufgehoben oder fallen gelassen werden.
PAUSE Für das ganze Spiel wird mit der Taste **CAPS, SHIFT** oder **SPACE/BREAK** eine Pause eingelegt.

Joystick-Bedienung

Alien 8 kann völlig mit einer **KEMPSTON SCHNITTSTELLE, CURSOR-GESTEUERTEN SCHNITTSTELLE** oder der **SINCLAIR SCHNITTSTELLE II** und dem Joystick gfesteuert werden, die die befehle **LINKS, RECHTS, VORWÄRTS, SPRINGEN** und **AUFHEBEN/FALLEN LASSEN** ersetzen.

Der Planet

Vor langer langer Zeit... in einer fernen GAlaxie, auf einem sterbenden Planeten bereiteten die Hüter des Planeten ihr Raumschiff für die letzte Reise vor. In diesem Raumschiff befinden sich alle Bibliotheken, Unterlagen und Kenntnisse und die Besten ihrer durch Tiefkühlung konservierten Rasse.

Das letzte Ende des Planeten nähert sich, als das letzte und wichtigste Gerät an Board geladen und eingeschaltet wird. Dann schließen sich die Luken. Der ALIEN 8 Cybot, die LETZTE Entwicklung, schwirrt ineinen künstlich erzeugten kybernetischen Intelligenzsturm davon.

Alle Luken werden gedichtet, und das Raumschiff bereitet sich auf seine lange, ununterbrochene Reise in der tuscheschwarzen Leere des Weltraums vor.

Die Reise

Aeonen sind vergangen, und das Raumschiff ALIEN 8 funktioniert immer noch perfekt. Es gleitet schnell und geräuschlos um die mehrfach versiegelten Thermoauflager in wachsoleichten Manteln. Es ist die Spitze der Roboterentwicklung eines lasng gestorbenen Planeten und hat die enorme Aufgabe, die tiefgekühlten Cryonauten durch Konservierung und Aufrechtgerhaltung ihres Versorgungssystems aktiv zu halten und zu warten... Die lange Reise ist fast beendet, als Sie der Zentralcomputer warnt, daß Sie sich dem vorbestimmten Sonnensystem nähern. Der Staub von Aeonen lastet schwer auf den alternden Datenbanken des Zentralcomputers, der des jahrhundertelangen Rechnens und Nachrechnens müde geworden ist und endlich die letzten Landevorgänge bestimmen kann.

Das Raumschiff verlangsamt endgültig seine Fahrt. Es ist mehrere hundert Lichtjahre vom Bestommungsplaneten entfernt. Aber sobald es sich auf Hyperschergeschwindigkeit verlangsamt, kann es angegriffen werden. Alle Verteidigungsanlagen des Raumschiffes waren seit langem unbenutzt, während die negativen Ioninetriebwerke mit umgekehrter Polarität kämpfen und beanspurcht werden, um die enorme Masse des Raumschiffes zum Halten zu bringen.

Der Hauptcomputer berichtet vom Eindringen von Aliens in fast allen Bereichen des Raumschiffes, und alle Versorgungssysteme wurden beschädigt und stillgelegt. Alle Tieftemperatur Anglagen sind neu zu aktivieren, bevor die Autophasen-Triebwerke das Raumschiff auf halbzyklische Planetenumkreisung in O Lichtjahren Enteferrnung vom Planeten bringen können.

Die Programmierung besteht darauf, daß Sie die Mission erfüllen und alle Tieftemperatur-Versorgungsanlagen wider aktivieren.

Das Raumschiff

A. Das Raumschiff ist wegen eindringender Aliens bei niedrigeren als Hyperschergeschwindigkeiten in Gefahr. Da minderwertigere WEsen noch nicht die geistige Fähigkeit entwickelt haben, an Reisen bei dieser Geschwindigkeit zu denken, ist Hyperschergeschwindigkeit relativ sicher und problemlos.
   Sobald die Geschwindigkeit des Raumschiffes unter Hyperschergeschwindigkeit fällt, bei mehreren hundert Lichtjahren Entfernung vom Planeten, wird es empfindlich gegen Angriffe und Eindringen von Aliens.
B. Nachdem sich das Raumschiff auf Sub-Hyperschergeschwindigkeit verlangsamt hat und mit der halbzyklischen Umdrehung beginnt, hat es nicht genug Treibstoff, um sich erholen zu können.
C. Das Raumschiff is mit unzerstörbaren, mehrhfach steuerbaren Mehrwege-Robodroiden ausgerüstet.

5

Programmierung von Alien 8

A. Alle Cryonauten müssen aktiviert bleiben.
B. Alle Thermolec-Ventille suchen und bergen und alle Alien 8 Austauschsätze.
C. Sicherstellen, daß sich alle Thermolec-Ventile in den richtigen Einsätzen befinden, um ununterbrochenes Aktivieren zu gewährleisten.
D. Alle Tieftemperaturkammern suchen und aktivieren.
E. Alle Cryonauten müssen vor Erreichen des Planeten aktiviert beliben, wenn Sie die letzte Landefolge ausführen wollen.
F. Sie erhielten anfänglich 5 Austauschsätze. Weitere befinden sich im Raumschiff. Diese Verlängern Ihr Dasein bei Beschädigung durchg Zusammenstoß und dergl.

WENN SIE DEN VORSTEHENDEN ANWEISUNGEN NICHT FOLGE LEISTEN, BEDEUTET DIES: SIE HABEN DIE PROGRAMMIERUNG NICHT VORGENOMMEN UND DIE MÜSSEN EVTL. NEU PROGRAMMIERT WERDEN. FALLS SIE IHRE PROGRAMMIERUNG NICHT VORGENOMMEN HABEN, GEHEN DS RAUMSCHIFF UND ALLE CRYONAUTEN UNTER.

6

DUN DARACH

Der Ort der Handlung

Nach einer schicksalshaften, blutigen und weitgehend grundlosen Schlacht gegen die Conachta kehrt Cuchulainn der Große in Gesellschaft seines treuen Wagenlenkers Loeg in seine heimat Muirmethne zurück. Grundlos, weil es sich bei dem bakämpften Feind um eine Pfadfindergruppe handelte, die nicht die Absicht hatte, den Gipfel des Berges Bean Ghulban zu erobern, unterhalb dessen die Schlacht stattfand. Schicksalshaft, weil sich unter ihnen Amhair, ein Prinz der Conachta, der Lieblingssohn seines Vaters, befand, der sofortige Rache schwor...

Gegen Ende des zweiten Tages gelangten Cuchulainn und Loeg zu einem Gasthaus am Wegesrand und traten ein, um um Herberge und Essen zu bitten. Als sie ihren kriegswagen verließen, sahen sie eine seltsame Pferdekutsche, deren Oberteil von einem riesigen Eichenstamm gebildet wurde. Während sie auf das Essen warteten, näherte sich ihnen Skar, ein verblüffend schönes Mädchen, das ihnen erzählte, daß sie die Eigentümerin der seltsamen Kutsche sei. Sie habe jedoch ein großes Problem, da die Achse an ihrem Fahrzeug gebrochen sei. In etwas zu großer Eile sprang Loeg auf, um ihr zu helfen und verließ das Gasthaus mit Skar.

Cuchulainn lachte still vor sich hin und setzte sich gemütlich zurecht, um seine gerade eingetroffenen Tafelfreuden zu genießen. Nach einer Weile ging er nach draußeb um feszustellen, welche Fortschritte Loeg gemacht hatte und war erstaunt, keine Spur von Skar oder Loeg zu finden. Statt dessen lag eins der stolzen Pferde, das den Wagen gezogen hatte, erschlagen da. Vom Eichenwgen war nur noch eine Stasubwolke auf der nach osten führenden Straße zu sehen, und der Wind trug ihm spukhaftes Mädchengelächter zu. In aufwallendem Zorn ging Cuchulainn in das Gasthaus zurück und schüttelte den verängstigten Wirt, bis er die ganze Geschichte preisgab.

Skar war anscheinend eine Zauberin und Verbündete der Connachtmen, und sie hatte Loeg also Rache für den Tod des jungen Prinzen gegriffen und ihn mit Leib und Seele zur Geheimen Stadt Dun Darach entführt.

Cuchulainn stieß einen mächtigen Schwur aus,, schwang sich auf das verbliebene Pferd und ritt davon, um die im Nebel liegende Stadt zu erreichen. Seine Suche war lang, und die Mutproben, die er bestgehen mußte, stehen auf einem anderen Blatt. Nach einiger Zeit fand er jedoch Dun Darach, denn dort befand sich wirklich die Geheime Stadt.

So funktioniert Dun Darach

Am Anfang des Spiels erscheint der Bildschirm mit den Optionen oder nach Bedarf über die Tastatur. Diese Bild bietet folgende Wahlmöglichkeiten:

1. Spiel eingeben
2. Laufendes Spielergebnis zwischenspeichern
3. Spiel wiederherstellen

7

Wenn Sie von einem Spiel zum Optionsbildschirm zurückkehren, bleiben die Spielbedingungen unberührt – bei Rückkehr hat sich nichtgs geandert, außer wenn das zuvor zwischengespeicherte Spiel wiederhergestellt wurde. Damit kann ein Spiel an einer kritischen Stelle zwischengespeichert werden, ohne es zu zerstoren Bei Zwischenspeichern oder Wiederaufnahme eines Spiels wird um eine Versionsnummer gebeten damit wird sichergestellt, daß das richtige Spiel widerhergestellt wird. Am besten notieren Sie sich daher die Versionsnummern.

Die Tastatur steuert die handlungen der Hauptcharaktere – welche Taste welche Handlungen für Ihr Computermodell ausführt, ist auf einer getrennten Karte angegeben.

Es können folgende Handlungen ausgeführt werden:

– nach links gehen
– Kamerawinkel um 90 Grad nach links oder rechts ändern
– einen Eingang betreten. Um dies mit dem Computer zu tun, wird Cuchulainn vor die Tür gestellt und die Taste ENTER gedrückt
– einen spezifischen Gegenstand aufheben oder fallen lassen. Gegestände können nur an bestimmten Stellen fallen gelassen werden – z.B. auf Regalen, Theken usw. Es ist unklar, ob es sich hierbei um eine launische Stadtordnung handelt oder lediglich um angeborenen Ordnungssin...
– Gegenstand einem anderen Typen anbieten – Damit erscheint eine Anzeige des angebotenen Gegenstandes vor Cuchulainn. Was dann geschieht, hängt davon ab. wie gut Sie die persönlichkeit des anderen Typen eingeschätzt haben!
*– Walen Sie einen getragenen Gegenstand zum Fallenlassen, Abieten usw. aus - der eweils gewählte Gegenstand wird mit einem * bezeichnet.*
Cuchulainn kann 3 getrennte Gegnstände tragen und sehr viel Geld.
Außberdem hat das Spiel besondere Funktionstasten:
– Autorun enter/exit (Automatik ein/aus)
– Bild halten/lösen
– Buckkehr zum Optionsbildschirm.

Spielregeln für Dun Darach

Dun Darach hat das Hauptziel, Loeg den Wagenlenker zu finden und zu befreien. beim Gang durch die geheime Stadt treffen Sie jedoch auf zahlreiche nebensächliche Herausforderungen, denen Sie sich widerstezen müssen, bevor Sie die Endlösung erreichen. Jeder Spieler entwickelt seine eigenen Strategien, wenn er das Spiel spielt – zur Lösung von herausforderungen gibt es keinen festen Weg. Als allgemeine Richtlinie beschreiben wir jedoch die Elemente von Dun Darach und geben einige Spielhinweise.

Die Stadt

Der Stadtplan von Dun Durach ist genauso kompliziert wide der jeder anderen großen Stadt, und das Programm fertigt laufend Karten der Straßen und Gebäude an. Sie werden folgende logische

8

Unterteilung bemerken:

– Die Stadt selbst ist in mehrere Viertel unterteilt, die alle besondere Eigenheiten haben – z.B. befinden sich in einem die Unterhaltungsstätten und in einem anderen die Finanzinstitute.
– Als zusätzliche Hilfe für den Suchenden besteht jedes Viertel auz mehreren benannten Bezirken
– In Dun Darach trägt jede Straße einen Namen und jede Tür, die sich zur Straße hin öffnet, eine Hausnummer.
– Hinter jeder Tür befinden sich ein oder mehrere Zimmer, die bewohnt oder leer sein können.

Die Bevölkerung

Obgleich sich die anderen Charaktere in Dun Darach fest in ihre zugewiesenen Aufgaben halten – z.B. die Ladeninhaber – sind die Straßen voller unabhangiger, vöollig beweglicher Charaktere, die alle eine eigene Persönlichkeit haben. Die meisten haben etwas, was Sie brauchen, wie bestimmte Gegenstände oder Informationen oder Kenntnisse eines geheimen Weges, und alle sind bestechlich, entweder direkt mit Geld – normalerweise großen Beträgen – oder mit Gegenständen, die sie selbst wünschen oder benötigen. Denken Sie daran, daß Sie in Dun Darach nicht getötet werden konnen (auch eine Ordnung der Stadt?). Aber Sie sind oshnungslosen Opfer von Taschendieben, betrugern und anderen Lumpen. Denken Sie daran, daß die anderen Charaktere des Spiels von einer typischen weiblichen Figur vertreten werden und einer typischen männlichen. Wenn ein neuer Typ auf dem Biidschirm erscheint, erscheint unter dem Typ ein Kennzeichnungssymbol und der genaue Name in der Textanzeige.

Die Währung

In Dun Durach heißt die Währung Iridi (wörtlich – Regenbogen). Es handelt sich dabei um kleine Goldmünzen, die sich bei der Prägung unterschiedlich farben. iridi erhalten Sie auf verschiedene Weise:

– Durckj Arbeit! In verschiedenen TGeilen der Stadt haben Sie die Möglichkeit, feste Arbeit anzunehmen.
– Durch Glückspiel. Ein besuch in der Spielhölle kann sich lohnen – oder Ihr Verderben sein...
– Durch Verkauf mit Gewinn. In den sieben Universen blüht stets der Unternehmer.
– Durch Dibestahl. Sehr erträglich aber gefährlich.
– Durch Bankgeschäfte. Eine kluge Idee und angemessene Zinsen. Zum Ausgeben von Indi haben Sie ferner mehrere Möglichkeiten:
– Kaufen von Gegenständen in einem Laden – Sie nehmen den Gegenstand in die Hand und bieten dem Verkäufer einen Betrag, der diesen in Abzug bringt.
Sie könnten natürlich auch versuchen, nicht zu zahlen....
– Durch Bestechung, aber hüten Sie sich, die Bürger von Dun Darach lassen Sie nicht entkommen...
– Indem Sie beraubt werden – leider.

9

Auzsug aus "Dinn Nemeton" – der Geschichte des Heiligen Haines, eine anonyme, alte, geheime Schrift, die nicht ganz veröffentlicht werden darf.

Aus der Leere flammte ein Blitz, der die lange nacht teilte, um die Welt der Sicht des Menschen zu enthüllen. Und die Stimme der geteilten Dunkelheit war Donner, der majestätisch von den Bergen in die Täler und vona den Flüssen in das meer rollte. Und in der Welt war die Eiche das Zeichen des Donners, deren Wurzeln die Struktur der Erde verbanden, auf deren Zweigen das Himmelszelt ruhte. Und der Ort, wo sich der heilige Hain befand, hieß Dun Darach, der Berg der Eiche, und das war das größte Geheimnis, das nur den Auserwählten von Druidhan anvertraut war. Aber die Druidhan gehörten auch zur Menschenrasse und brauchten Nahrung, Kelidung und Behausungen, und es fanden sich immer welche, die ihre Bedürfnisse stillten. Im Laufe der Jahre sickerten die Kenntnisse der Eiche ins Ausland durch, und die Druidhan umgaben den hain mit einer großen Burg, um ihn gegen Neugierige zu schützen. Und die Burg wurde auch Dun Darach genannt, und das Geheimnis konnte eine zeitlang gehalten werden.

Aber das Pendel der Geschichte war in Bewegung geraten, und um die Burg herum befand sich eine große Stadt, die von vielen Menschen gebaut und bewohnt wurde, die die Stadt Dun Darach nannten. Und das Wissen um die Heilige Eiche füllte die Stadt mit seltsamen Geschichten und die Herzen der menschen mit Sehnsucht.

In ihrer Verzweiflung bereiten die Druidhan die Stärksten ihres Standes zu einer großen Konklave und arbeiteten einen gewaltigen Zauber aus. Und in dem Moment wurde Dun Darach von einem kalten weißen Nebel verhüllt, und die Stadt und alles, was darinnen war, wurde von den banden der Welt befreit und trieb auf den Fluten der Zeit.

Wie ein schwimmender Baumstamm auf dem dunklen Meer kommt die Stgadt noch an sterblichen Ufern zur Ruhe, und die schwarzen Türme der Burg erheben sich drohend aus dem weißen Nebel. Es geht die Sage, daß es zu solchen Zeiten viel verstohlene Geschäftigkeit um die Stadttore gibt, und die Straßen sind in alle Ewigkeit in Zwielicht gehüllt sind.

Dun Darach wurde also zum Schemlztiegel verschiedener Kulturen und ein grimmiger Schutz für den Abschaum der Menschenrasse.

10

NIGHT GUNNER

NIGHT GUNNER ist ein aktionsgeladenes Spiel für Spielhallen, das auf den bedingungen des II. Weltkrieges beruht. Sie sind der Schütze und Bombenschütze, dessen Aufgabe es ist, seine maschine gegen feindliche Angriffe zu verteidigen und Bodenziele in30 verschiedenen Einsätzen zu zertören. Die Belohnungf ist groß für gekonnte Scharfschützen. Aber sehen Sie sich vor, es wird bei jedem Einsatz schwieriger!

Laden

LOAD "ng"

Nachdem sich das Programm geladen hat, wird der Benutzer aufgefordert, einen Softlock Sicherheitscode einzugeben. Der Antwortcode ist in der Tabelle auf der Anleitung zu finden. Die Antwort wird mit den Tasten 0 – 9 und ENTER eingegeben. Mit dem Programm sind drei Versuche für die richtige Eingabe der Zahlen möglich. Jetzt kann mit dem Spiel begonnen werden.

Optionen

Die Spieloptionen auf der Menüseite werden mit Taste 1 – 7 gesteuert.

1: Anzahl Spieler, 1 oder 2
2: Spieler 1, Schwierigkeitsstufe 1 – 4
3: Spieler 2, Schwierigkeitsstufe 1 – 4
4: Steuerungart
   – Tastatur
   – Joysticks: Sinclair Schnittstelle 2, Kempston, AGF
5: Anzahl Joysticks, 1 oder 2
6: Hohe Punktewerttabelle, leer oder D1 Herausforderung
7: Demonstrieren der Titelseite, Ton EIN oder AUS

Bedienungselemente

Obere Tastenreihe – Visier bewegen/nach OBEN
Linke fünf Tasten, 2. Reihe – Visier bewegen/nach LINKS
Rechte fünf Tasten, 2. Reihe – Visier bewegen/nach RECHTS
Dritte Tastenreihe – Visier bewegen/nach UNTEN
SHIFT oder LEERTASTE – Geschütze feuern/Bomben auslösen
Symbol Shift, B und N gemeinsam – Halten
Symbol Shift X und C gemeinsam – Rückstellen

Bildschirm-Anzeige

Oben auf dem Bildschirm erscheinen Punktezahl und verfügbare Leben, für Spieler 1 LINKS, Spieler 2 RECHTS. Die höchste Punktezahl des Tages erscheint in der Mitte.

Die Zustandsanzeige für die Maschine erscheint unten auf dem Bildschirm und enthält folgende Angaben:

11

TT: Zeit bis Ziel oder Ende des Einsatzes in Sekunden
BT: Während des Bodenangriffes verbleibende Zeit in Sekunden
HIT: Leuchtet auf, wenn Ihre Maschine voneiner feindlichen Maschine oder der Flak getroffen wird.
BERICHT DES KAPITÄNS: Meldungen vom Kapitän während des Einsatzes.
SCHADEN: Anzeige durch Flugzeugsymbol, GRÜN = in Ordnung, GELB = beschädigt, ROT = zerstört
WAFFEN: Munition, Bomben und RAketen erscheinen rechts vom Flugzeugsymbol.

Verteidigen der Maschine

Sie müssen Ihre Maschine gegen die angreifenden feindlichen Kampfflugzeuge während des Fluges zum und vom Bombenabwurfziel verteidigen, indem Sie sie abschießen. Das Geschützvisier wird mit der Tastatur oder dem Joystick bewegt, und die Geschütze werden mit der Tastatur oder dem Joystick bewegt, und die Geschütze werden mit der Tastatur oder der Joysticks gefeuert. Wie bei einem echten Geschütz entsteht eine Verzögerung zwischen dem Abfeuern des Geschosses und dem Treffen des Ziels. Das ist beim Anvsieren des Geschützes vor dem sich bewegenden Ziel zu berücksichtigen. Man nennt das Ablenkungs schießen.

Die Verzögerung des Geschosses ist feststellbar, wenn man ds Visier bewegt und die Geschütze feuert. Der Mittlepunkt der Geschosse is außberhalb des Mittelquadrats im Visiers zu sehen.

Sie erhöhen Ihre Punktezahl jedesmal, wenn Sie eine feindliche Maschine, einen Fesselballon oder die Bonusmaschine abschießen, die gelegentlich vorbeifliegt.

Bombenabwurf oder Flugkörper-Bodenangriff

Alle 30 der Bodenangriffseinsätze sind anders. Sie wechseln ab zwischen hohen Bombenzielen und niedrigen Flugkörperangriffen. Das Bomben-/Flugkörpervisier berücksichtigt die Bewegung Ihre Maschine, wenn Sie die Ziele anvisieren, aber Sie müssen die Bewegung des Ziels kalkulieren. Die Punkte, die Sie erzielen, hängen davon ab, wie nahe Sie an die Mitte des Ziels herankommen, das Ihre Bombe oder Ihr Flugkörper trifft und ob es sich um eine doppelte Punktewertung handelt.

Bei Bodenangriffen wird auch auf Flak geschossen. Ihre Genauigkeit hängt davon ab, wie sehr Sie sich beim Flug bewegen. Wenn Sie bei einem Bombeneinsatz zu lange geradeaus und in einer Höahe fliegen, werden Sie von einem Suchscheinwerfer, indem Sie Ihre Maschine manövrieren.

Beim Bombenabwurf auf hohe Ziele steuern Sie Ihre Maschine mit den Bedienungselementen links, rechts, auf und ab. Steig – und Sinkflug wirken sich auf die Geschwindigkeit Ihrer Maschine aus. bei Flugkörperangriffen erhalten Sie vom Lotsen unauffhörlich Ihre Höhe. Steigen Sie auf ausreichende Höhe und fliegen Sie dann Ihr Ziel im Sinflug an, lösen einen Flugkörper aus und ziehen die Maschine wider hoch. Wenn Sie den Boden berühren, verlieren Sie ein Leben.

Bei Ihrem letzten Einsatz ist die Sicht anders wie vorher. Stellen Sie Ihre Höhe ein, so daß die beiden Punkte auf dem Bildschirm ein '8' bilden und richten Sie die beiden Striche auf die Mitte der Türme aus und lösen Ihre Bombe aus.

12

Maschinenschaden

Dieser wird durch angriffe der feindlichen Maschinen verursacht oder durch Flaktgreffer bei den Bombeneinsätzen. Die Stärke des Schadens wird vom Maschinen-Zustandssymbol angezeigt. Die gelben Bereiche auf der Statustafel geben an, wo die Maschine getroffen wurde, die roten, wo sie zerstört wurde. Wenn der Schaden ernst ist, stürzen Sie asb und verlieren ein Leben. Die Schäden können in fünf Bereiche unterteilt werden: Flugdeck, Triebwerke, Tragflächen, heckflosse und Geschützturm.

Flugdeck: Durch den Schaden erhält die Maschine eine regellose Bewegung während Bodenangriffen, wodurch das Anvisieren für Bomben und Flugkörper schwierig wird. Wenn das Flugdeck zerstört wird, stürzt die Maschine ab.

Triebwerke: Wenn genung Triebwerke vor dem Bombeneinsatz zertört oder beschädigt sind, werden die Bomben abgeworfen. Wenn drei oder mehr Triebwerke zerstört sind, stürzt die Maschine ab.

Tragflächen und Heckflosse: Wenn diese beschädigt werden, wirkt sich dies auf die Leistung der Maschine nicht aus. Bei Zerstörung stürzt die Maschine jedoch ab.

Geschützturm: Wenn dieser beschädigt wird, bewegt sich das Visier nicht so schnell wie normal. Wenn er zerstört wird, kann sich das Visier nicht bewegen, jedoch läßt sich das Geschütz noch abfeuern. Obgleich das Konzept von NIGHT GUNNER auf dem viermotorigen Bomber Avro Lancaster beruht, handelt es sich nicht um eine Nachahmung.

13

Laden: LOAD "" ENTER eingeben
Das Spiel läuft nach Beenden des Ladevorganges automatisch.