

STY PARK

VOL. 3

PAPERBOY

Pick up your old Push Bike, put on your peaked cap and imagine yourself braving the streets of an American suburb. Only superb riding skills and a steady throwing arm can get you through your seven day week of hilarious action. Avoid cars, workmen, drunkards and lawnmowers all out to obstruct you in your pursuit of excellence. Score points by delivering to all your usual customers, but you can get sneaky bonuses by breaking the windows of non-subscribers. It's a difficult task but your employer believes that practice makes perfect and generously provides a practice track where you can score valuable extra points. Get ready for the ride of your life.

Playing instructions

<i>Spectrum</i>	
Accelerate	- Q
Brake	- A
Turn Right	- O
Turn Left	- P
Throw Paper	- N
<i>Amstrad/Schneider</i>	
Accelerate	- User Definable
Brake	- User Definable
Turn Left	- User Definable
Turn Right	- User Definable
Throw Paper	- User Definable

Commodore 16/64/+4/128
Joystick Port 2

GHOSTS 'N' GOBLINS

Introduction & Scenario

Ghosts 'n' Goblins is the authentic home computer version of the classic coin-operated arcade game from Capcom, authors of best sellers including world beating Commando and 1942.

Ghosts 'n' Goblins is the classic fighting fantasy story, heroic knight to rescue beautiful maiden from clutches of demonic Overlord. Featuring some stunning effects and graphics, this technically excellent game is clearly another winner from the Elite/Capcom stable.

Playing instructions

<i>Spectrum</i>	
Right	- 0
Left	- 9
Up	- 2
Down/Crouch	- W
Fire	- M
Jump	- X

or redefine keys, or use Kempston or Sinclair Joystick interfaces.

Amstrad/Schneider

Abort	- ESC
Right	- User Definable
Left	- User Definable
Up	- User Definable
Down/Crouch	- User Definable
Fire	- User Definable
Jump	- User Definable
Hold	- User Definable

or use joystick.

Commodore 64/128
Use joystick only.

ESCAPE FROM SINGES CASTLE

ESCAPE FROM SINGES CASTLE IS NOT AVAILABLE ON AMSTRAD DISC

Introduction

Just a short time ago Dirk the Daring our hero rescued the beautiful Princess Daphne and returned her to King Aethelred her father...

The Kingdom rejoiced at the return of their Princess and the peace that has been secured for the Kingdom. Dirk being made of the sterner stuff decides to return to the Dragon's Lair® to seek his fortune from the Lizard King's domain which lies deep within the castle's depths.

It is rumoured that a pot of gold coins is there for the taking that will give wealth beyond dreams. However, there are drawbacks, the Lizard King does not take too kindly to visitors entering his domain and has enchanted the pot of gold with a magic spell. If Dirk does manage to collect the gold, he will then have to face many perils before encountering the mud monsters. Defeat them and then freedom and the hand of the fair Daphne will be his.

Lead on Adventurer...

Ye River Caves

Roaring waterfalls, partly submerged boulders and vicious swirling whirlpools are all set to destroy you and your frail craft as you attempt to negotiate a safe path through the underground river which flows below Singe's Kingdom.

Move towards the flashes (push forward for the middle flash in the centre of the screen) to avoid being smashed to smithereens in the boulder caverns, skilfully go around the swirling whirlpools in the other caverns.

Boulder Alley

Aweesome forces have been set in motion and you are being pursued by a huge boulder down a narrow gully. Steep slippery sides prevent your escape so you must spring, leap and dodge your way out of this desperate predicament, avoiding the balls and holes aimed to trip you. Beware you don't get crushed by the great boulder as it makes its way down the alley.

Throne Room

Here in the Throne room of the cunning Lizard King, traps have been laid for any unwary adventurer who may stray into this accursed place. Beware of being burned to death by the blazing balls of electric fire, or sizzled by the fiery hand. One touch from the Circle of Suspicion means instant death for any who stand in its evil path.

Dungeons of the Lizard King

With the death of the Dragon, power and riches fell to other, lesser creatures. One such cunning creature is the awful Lizard King, who has acquired much of the Dragon's wealth. Your sword has been grabbed and is stuck to a large pot of gold, but beware, this is a trap designed to bring you into the clutches of the Lizard King! Mysterious lines of force are laid out to corner you, or stop your free movement around the lizard's domain, so great caution is needed as you search for your sword and the gold in this eerie place.

When you have recovered the sword and helped yourself to the Gold, dispose of the King and escape through the nearest exit.

Magical Flying Horse

A mysterious statue of a horse springs into a life of its own and you find yourself being hurled down long forgotten corridors at breakneck speed. Blazing balls of rock and ice hurtle towards you, these must be avoided as they sap you of the strength you will need to guide this mystical beast. Crash into one of the walls and you will be instantly flattened by the sheer speed at which you are travelling.

Doom Dungeon

You step into an innocent looking room, the door snaps shut behind you and the room suddenly becomes filled with danger. Bolts of lightning ignite the very floor around you, obvious exits contain deadly traps, and other malevolent creatures appear to destroy you.

Mystic Mosaic

Negotiate a path across this desperate and dangerous place. Squares will appear and disappear, but only one safe route exists by which you may safely escape, and only one door guarantees a sure exit. One false step here and you will plummet to certain death into a murky pool far below the Dragon's Lair®. A giant bat also lives here. Should the bat wander too close to you, kill it with a swift blow from your sword, else it will attack you forcing you down into the murky pool.

Mud Monsters

The key to your escape lies in a bottle on the far side of this hot, danger-ridden cave. Foul monsters that come alive from the very earth itself will make a last desperate attempt to stop you from escaping. Choose your path carefully, find a way to bridge the gap, leap across the canyon, and finally safely, and escape will be yours.

Scoring

Earn Dirk a great score by bravely tackling the obstacles set before you. Points will be awarded each time you defeat one of the many deadly foes who are determined to kill you, or by outwitting the clever traps which have been set for any foolhardy adventurer who dares to enter the realm of DRAGON'S LAIR!

Bonus Dirks

You will earn Bonus Dirks (extra lives) after completing the Dungeons of the Lizard King and one dirk for each screen completed after that up to a maximum of five dirks (you will need them!).

Controls

<i>Spectrum</i>	
Left	- 0
Right	- P
Up	- Q
Down	- A
Draw Sword/Jump	- Bottom Row

DRAGON'S LAIR® supports Kempston, Protek, Interface I and Ram Turbo Joystick interfaces.

Amstrad/Schneider

Either keyboard of joystick may be used simultaneously.

Keyboard	Joystick	
Z	Left	Move Left
X	Right	Move Right
K	Up	Move Up
M	Down	Move Down
L	Fire	Draw Sword/Jump

Please note that the Order of Screens on this version of ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE is as follows:

1. Mystic Mosaic
2. Ye River Caves
3. Boulder Alley
4. Throne Room
5. Dungeons of the Lizard King
6. Magical Flying Horse
7. Doom Dungeon
8. Mud Monsters

Commodore C64

Joystick only.

If you press the joystick button on the rejuvenation screen or while entering any of the River Caves you will go straight into the game without having to wait.

Special keys and Joystick movement

In Doom Dungeon and the Throne Room, the joystick will only accept the correct action at the correct time. The correct action at the wrong time will be ignored. If you hold the joystick in anticipation of a move it will be ignored resulting in losing a life. So be warned, timing is very important in these rooms.

DRAGON'S LAIR

Long ago, in a magical time, a good King named Aethelred ruled a peaceful kingdom. Now his kingdom had many treasures, but its greatest prize was Princess Daphne, the King's only child. Brave Knights and handsome Princes came from afar just to pay her court, for she was a maiden of exceeding beauty, and grace.

But, though they laid vast riches at her feet and pleaded most earnestly for her hand, Princess Daphne refused them all. For her heart had long been given to another . . . Dirk the Daring, the King's champion and bravest Knight.

Then one dark day, Singe an evil dragon who ruled over a shadowed land, appeared in Aethelred's kingdom and demanded that the King deliver up his kingdom and people to him. When Aethelred refused Singe's vile demand, the monster kidnapped the beautiful Daphne and imprisoned her in a crystal sphere in the horrible dungeons beneath his enchanted castle. Singe then sent Aethelred this message:

Relinquish your kingdom before the setting sun or your beloved daughter will perish. Aethelred and all the people of the kingdom were plunged into despair. All except for Dirk who vowed to go to the enchanted castle and free the Princess . . . if he could survive the dungeon's many perils . . . if he could reach the Dragon's lair . . .

Your quest begins . . .

The Falling Disk

Jump onto the falling disk and ride it to the dungeons beneath the castle.

Will you ride the disk and then enter the enchanted dungeons or will you join the other, less fortunate adventurers whose bones lie at the bottom of the shaft . . . ?

Move carefully down the ramp and jump onto the disk. Ride the disk down through the shaft. Ramps that lead to the dungeons will appear at the side of the stone shaft and the disk will stop for a short time.

When the disk and ramp are lined up, jump onto the ramp.

One of Singe's most fearsome creatures an Air Genie guards the shaft against intruders.

Be wary. You can defeat this conjured creature if you keep to the centre of the disk and move into the gusts of wind.

Skull Hallway

Tread most carefully as you pass through this horrible hallway. It's haunted with spectres from your most terrifying nightmares . . .

Snapping skulls, clutching skeletal hands, gruesome goo and whirling clouds of bats.

Can you avoid these visions of doom or will you perish hideously in their grasp . . . ?

Time your moves and sword swings carefully. Don't react too soon or too late! Battle some of these gruesome foes with your trusty sword; avoid others with an agile dodge.

The Burning Ropes

Flames roar from the fiery pit below. Tongues of flame climb higher and higher, engulfing everything in their path. Will you swing through the burning room before it's too late or will you plunge into the fiery abyss . . . ?

Get ready to conquer the blazing inferno, move to the end of the ramp. Then jump from the ramp to the stone platform, closest to the first top. When you are on the stone platform, jump from the platform to the swinging rope. Make your jump from the platform to the rope when the rope swings closest to you.

Then jump from rope to rope on the fiery tier.

Jump to the platforms at the ends of the first and second tiers when the rope swings in a forward arc. The stone platforms will magically raise you to the next tier.

Exit from the platform at the top of the screen.

The Weapons Room

Singe's Armoury . . . an enchanted chamber of whirling death. An evil spell protects this room from all intruders. Lethal weapons take on lives of their own and the mindless clay golems become instruments of death. Can you run this gauntlet of death and survive . . . ?

Battle your way through the Weapons Room.

Some of the bewitched room's foes can be defeated with a well-timed sword thrust; others with a skillful move. A magic door will open to the side of the room; exit there.

Ramps and Giddy Goons

A series of ramps topped with enchanted ice lead to the next perilous level of the dungeons. The giddy goons laugh scornfully as they battle you to death. Jump skillfully and quickly from ramp to ramp as they vanish suddenly.

Tarry too long in this accursed place and you could plunge into the ebony void.

Jump from ramp to ramp. Try making your jump from the edge of each ramp.

Swing your sword to battle the Giddy Goons.

The Tentacle Room

Singe's laboratory . . . where his evil experiments are conducted. The room crawls with the hideous results of those experiments.

Danger can slither from anywhere, above or below. Keep a wary eye out and tread cautiously or you may find yourself in the grip of something very unpleasant.

This room contains some creepy and crawly adversaries – battle some of them with a timely swing of your sword, and others with a normal move.

Exit the Tentacle Room through the door to the side of the screen.

The Second Disk

Another falling disk takes you to the last level of the dungeons. You can feel the dank air grow thicker as though evil is gathering its forces for the final battle.

Ride the disk and be vigilant . . . dark forces are all around you.

As you did before, keep to the centre of the disk because another of Singe's conjured creatures lurks in the shaft.

The Deadly Checkerboard

Dirk's gambit . . . the game is deadly and the prize is your life. Battle Singe's fiendish champion, the Phantom Knight, on a deadly checker-board that hangs suspended in mid air. Can you defeat the Phantom Knight and reach the door at the other side of the room or will you be checkmated by the forces of evil . . .

You're getting closer to the dragon's lair and Singe has sent his greatest champion to stop you.

Jump across the checkerboard squares and swing your sword to battle the Phantom Knight.

The Phantom Knight will appear for a short time and then vanish . . . only to reappear on another square of the checkerboard. When the Phantom Knight lands on a square, he changes a line of harmless checkerboard squares to a line of certain death. Don't linger on these squares or you'll pay with your life.

Stay away from the checkerboard's edges or you could plunge into the yawning depths. You must defeat the Phantom Knight to exit through the door.

When the Phantom Knight changes colour he can be defeated with a blow from your sword. Each time your sword hits the Knight when he's black, he'll stay vulnerable longer next time.

Slaying the Dragon

Fair Daphne waits in the dragon's lair for rescue from the crystal sphere. Flame-breathing Singe waits, too.

Slay Singe and release your Princess. Remember your dragon lore or things could get pretty hot for you.

Cross the ledge to reach the magical sword. Use the boulders to shield yourself against the dragon's flaming fireballs. If you're especially lucky, fabulous hidden treasure may lurk beneath a boulder. When the treasure is revealed just run over it and it's yours.

Carefully cross the dangerous precipice and seize the magical sword at the edge of the cliff. Go back down the narrow ridge to the wooden ramp. Jump and victory (and Princess Daphne) is yours.

Scoring

As you adventure through the enchanted dungeons, you'll earn points for vanquishing foes, overcoming obstacles, finding treasure and conquering dungeon rooms. Watch your score indicator.

But remember Dirk, you're the King's bravest champion and your thoughts should be of rescuing fair Daphne, not the accumulation of points and treasure. Rescuing Princess Daphne is your greatest reward!

You start your adventure with five Dirks and will earn bonus Dirks as a reward for successfully conquering dungeon rooms.

Bonus Dirks

You will earn Bonus Dirks (extra lives) after completing the weapons room and one dirk for each screen completed after that up to a maximum of five dirks (you will need them!).

High Score

To record your high score of the day, just press the spacebar when on the title screen and you will be able to put in your initials.

Controls

Spectrum, C-64, Amstrad/Schneider

Either keyboard or joystick may be used simultaneously.

Keyboard	Joystick	
Z	Left	Move Left
X	Right	Move Right
K	Up	Move up
M	Down	Move Down
L	Fire	Draw Sword/Jump

Amstrad/Schneider

: Space Bar Jump on Giddy Goon

Commodore C-64 and Spectrum:

SPACE BAR Jump on Giddy Goon

Special keys and Joystick movement

When playing the Ramps and Giddy Goons screen you will need to press SPACEBAR to jump from ramp to ramp.

In Skull Hallway, the Weapons Room and the Tentacle Room, the joystick will only accept the correct action at the correct time. The correct action at the wrong time will be ignored. If you hold the joystick in anticipation of a move it will be ignored resulting in losing a life. So be warned, timing is very important in these rooms.

Commodore C-64 and Spectrum

To use your sword just press L to draw and slash with the sword (at the correct time). You always have your sword with you except on the final screen when you will need to collect it from the top of the cliff before slaying the dragon.

THE LIVING DAYLIGHTS

The Cast

Brad Whittaker international arms dealer and megalomaniac. Necros – his ruthless sidekick killer, Koskov, double dealing KGB General and the beautiful Kara, the sophisticated Czech cellist who wins the hero's heart. Match them against James Bond, renowned British Secret Agent (for whom love and death is a way of life) and you have all the ingredients for a super spy story and a great gripping game!

This game is closely based on the all action film and coin-op Arcade game from Arcadia, but puts you into the action as you control James Bond through eight fast and furious levels. Moving from Gibraltar to Afghanistan, you encounter the SAS (friendly), the KGB (not so friendly), enemy helicopters (very unfriendly) and even a milkman with exploding bottles!

Now go ahead and join James Bond – living on the edge!

The Aim of the Game

As James Bond you must shoot your way through all eight levels before you at last come face to face with the evil arms dealer – Brad Whittaker.

General Koskov, the Russian KGB double dealing agent helps Bond through his adventure – watch him closely – he may be treacherous!

Once Whittaker's forces are destroyed, your mission is accomplished and the beautiful Kara is yours!

Level 1 – Gibraltar

Bond begins his adventure with a test of the defences on the Rock of Gibraltar in the Mediterranean. He must match his wits against the skills of the SAS armed only with a paint pellet gun. After all, it is only a mock battle, or is it? Could one of the SAS men really be an enemy in disguise? Take care, he is out to kill!

Level 2 – The Lenin People's Music Conservatory

Can you get the Russian defector Koskov away from his KGB guards without injuring any of the music lovers enjoying the show inside. Koskov will follow you but it is up to you to defend him from the snipers who appear all over the building. Get him out of the area quickly.

Level 3 – The Pipeline

You must smuggle Koskov past the pipe workers and send him on his way down the Trans-Siberian Pipeline. Watch out for the Russian Guards and the added danger of falling pipes!

Level 4 – The Mansion House

You have managed to rescue Koskov but somebody wants him back! They have sent the ruthless killer Necros to snatch him back from the British Secret Service. Disguised as a milkman, he and his friends will try every dirty trick to get Koskov back. Watch out!

Level 5 – The Fairground

You have to meet your fellow agent but Necros has followed you and has orders to kill!

Level 6 – Tangiers

Your mission to find the missing Koskov takes you to the rooftops of Tangiers where you must battle for your life.

Level 7 – The Military Complex

Trapped in the Afghanistan desert in the middle of a Russian Air Base. No problem for 007! Watch out as the enemy release all their forces against you. Can you survive?

Level 8 – Whittaker's House

You finally meet the Mastermind behind the dastardly plot – Brad Whittaker the American Arms dealer and military historian. He unleashes all the power of his arsenal against you but you must fight on to reach him.

Controlling Bond

RIGHT
LEFT control the cursor showing where Bond is aiming.
UP
DOWN

FIRE fires Bond weapon at cursor position.

If you press Right (or push Joystick Right) so that the cursor hits the right side of the screen then Bond will run in that direction until you release the button.

To make Bond jump and duck under flying objects, etc, hold the fire button down while pushing UP and DOWN respectively.

The Status Panel

This is the area at the bottom of the screen and shows Bond strength, number of lives left, current weapons and score.

Extra Weapons

Bond must fight through 8 levels to reach Brad Whittaker, the Mastermind behind all his troubles. Between each of these levels Q has kindly given Bond a chance to pick a weapon (or object) that may help him in his mission. Unfortunately only one of the objects you can choose will prove useful on the next level. You have only 5 seconds to decide. Use the joystick or direction keys to highlight the weapon you require and press fire to select. Remember only one will be of real use.

Selecting the Weapon during play

To select the special weapon/object you have chosen, move the firing sight down to the *bottom right* of the screen. The status panel will show the current weapon and pressing fire will switch between the gun and the extra weapon. Moving up onto the playing area will continue the game, but now Bond can use the selected weapon.

NOTE: Some weapons can only be used once.

If you choose an object that cannot be used as a weapon, selecting it activates the object and leaves you with the Walther PPK to continue shooting.

Among the weapons/objects you can choose are:
Bazooka, grenades, night vision glasses, missile-firing pens and cigarettes, a hard hat, bombs, mortars, crossbows and a ghetto blaster!

Playing instructions

Spectrum 48/128

Q	Up/Jump
A	Down/Duck
O	Left
P	Right
M	Fire
1	Pause
3&4 together	Quit Game
FIRE	Start Game
2	Sound On/Off

Joystick – Kempston, Cursor, Interface II.

CBM 64/128 C-16

Joystick Port 2

F7 – Start game

AMS CPC

Q	Up/Jump
A	Down/Duck
O	Left
P	Right
SPACE	Fire
ESC	Pause
CNTR SHIFT ESC	Quit Game
FIRE	Start Game

Joystick

Some versions of the game have redefinable key controls. This will be shown on the screen but note that you cannot use keys 1-5 and certain control keys as they are used for special functions.

ENDURO RACER

Instructions

Commdore C64

Once Enduro Racer has loaded the game will flip between the title screen and the high score table.

Pressing the Space Bar or Fire will start the game, while pressing R will allow the control keys to be redefined.

Define keys

This option allows you to choose different keys to control your bike. The preset controls are given below.

Controls

KEY	EFFECT
A	Increase Throttle
Z	Pull a Wheelie
.	Turn Left
,	Turn Right
Space Key	Apply Brakes
H Run/Stop	Pause Game
R F7	Reset Game

Amstrad

Once Enduro Racer has loaded press any key to display the menu screen

START GAME

ONE PLAYER

To select one of these choices you should press the Space key or Fire button.

Start Game

If this is lit up and you press Space then the game will start. If you are using a joystick then press the Fire Button to begin.

One Player

If you press the Space Bar when this is lit then it will change between ONE and TWO PLAYER mode. If you are playing a two player game then '1 UP' will appear in the bottom right of the screen while player 1 is playing, '2 UP' will appear in the bottom right while player 2 is playing. Control will switch between players when one of them crashes or when their time runs out.

Controls

KEY	EFFECT
Q	Increase Throttle
A	Pull a Wheelie
O	Turn Left
P	Turn Right
Space Key	Apply Brakes
H	Pause Game
R7	Reset Game

Spectrum

Once Enduro Racer has loaded press any key to display the menu screen.

START GAME

ONE PLAYER

CHANGE CONTROL MODE

DEFINE KEYS

These will let you set up the game to suit you. One of these will be lit up, you can change the choice that is lit up by pressing any key (except the Space key).

To select one of these choices you should press the Space key or Fire button.

Start Game

If this is lit up and you press Space then the game will start. If you are using a joystick then press the Fire Button to begin.

One Player

If you press the Space Bar when this is lit then it will change between ONE and TWO PLAYER mode. If you are playing a two player game then '1 UP' will appear in the bottom right of the screen while player 1 is playing, '2 UP' will appear in the bottom right while player 2 is playing. Control will switch between players when one of them crashes or when their time runs out.

Change Control Mode

This allows you to select different joysticks or the computer keyboard to control your Bike. If you press the Space Bar with this lit you will get the following list:

KEYBOARD
KEMPSTON
SINCLAIR LEFT
SINCLAIR RIGHT
CURSOR

Kempston, Sinclair Left, Sinclair Right or Cursor may be selected if you are using a Joystick. You may select the one that matches your joystick by pressing any key to move through the list and the space key to select one of the options.

Define Keys

This option allows you to choose different keys to control your Bike. The preset controls are given below.

Controls

KEY	EFFECT
Q	Increase Throttle
A	Pull a Wheelie
O	Turn Left
P	Turn Right
Space Key	Apply Brakes
H	Pause Game
R	Reset Game

Joystick - Spectrum, Amstrad, C64

If you are using a joystick then the controls are:

Left	Throttle	Right
	Wheelie	
Fire Button:	Brakes.	

Screen Display

The top of the screen looks something like this:

TOP	100000	TIME	SCORE	970034
STAGE	1	54	SPEED	161 Km/Hr

TOP gives the top score.

TIME gives the time you have left (in seconds) to complete the current stage.

SCORE gives your score.

STAGE tells you which of the 5 stages you are on.

SPEED gives your speed in Kilometres per Hour.

Hints and Tips

Avoid other riders, rocks, trees, water etc.

Remain on the road (in stage 3 there is water to either side of the road) in order to maintain maximum speed.

When you go over the jumps you will lose speed unless you pull a wheelie before reaching the jump. You may also go round the sides of the jumps, through this may slow you down.

There are 5 Stages taking you through 5 different landscapes.

End of Game and High score

At the end of a game the following will appear on screen:

STAGE	RECORD	PLAYER
1	0 47 27	0 50 27
2	0 55 00	62
3	0 59 99	
4	0 59 99	
5	0 59 99	

TOTAL 4 42 24 0 50 27

In the RECORD column the number of the stage is given followed by the fastest time for that stage.

In the PLAYER column your times for the stages are given. For the final stage that you were unable to complete a percentage is given showing how far you got through that stage.

If you get onto the High Score Table then you will be able to enter your name by using the keyboard or joystick. You may move the cursor UP, DOWN, LEFT and RIGHT using the following controls.

UP - THROTTLE
DOWN - WHEELIE
LEFT - LEFT
RIGHT - RIGHT

FIRE or SPACE will select the letter that is currently highlighted. Select ED when you have finished entering your name.

PAPERBOY

Entourchez votre vieux vélo, votre vieux casquette et imaginez que vous êtes dans les rues d'une banlieue américaine. Seuls un don superbe d'équilibre pour rouler à vélo et un bras qui lance bien peuvent vous aider à passer sept jours rigolos. Évitez les voitures, les ouvriers, les ivrognes et les fondeuses à gazon qui sont tous décidés à vous mettre des bâtons dans les roues dans votre course à l'excellence. Marquez des points en livrant les journaux à vos clients habituels mais vous pouvez gagner des primes furtives en cassant les carreaux de ceux qui ne sont pas vos clients. Il s'agit d'une tâche difficile mais votre patron pense que c'est en forçant qu'on devient forgeron et est assez généreux pour mettre à votre disposition une piste d'entraînement où vous pouvez marquer d'autres points précieux. Vous allez vivre une course inoubliable.

Mode d'emploi pour jouer

<i>Spectrum</i>	
Accélérateur	- Q
Freiner	- A
Tourner à gauche	- O
Tourner à droite	- P
Lancer journal	- N

Amstrad/Schneider

Accélérateur	- Adaptable par l'utilisateur
Freiner	- Adaptable par l'utilisateur
Tourner à gauche	- Adaptable par l'utilisateur
Tourner à droite	- Adaptable par l'utilisateur
Lancer journal	- Adaptable par l'utilisateur

Commodore 16/64+/4/128

Officodoc du Joystick 2

GHOSTS 'N' GOBLINS

Introduction et scénario

Ghosts 'n' Goblins originale pour micro du jeu d'arcade bien connu réalisé par Capcom, auteur des best sellers: "Commando" et "1942". Deux des jeux les plus appréciés du monde de la micro informatique.

Ghosts 'n' Goblins est tiré d'une conte classique dans lequel un preux chevalier doit arracher une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démoniaque. Ce jeu excellent du point de vue technique, contient des effets et des graphismes époustouflants.

C'est un autre grand succès des créateurs d'Elite/Capcom.

Mode d'emploi pour jouer

<i>Spectrum</i>	
Droite	- 0
Gauche	- 9
Haut	- 2
Bas/S'accrochier	- W
Tir	- M
Saut	- X

Vous pouvez également redéfinir les touches ou utiliser les interfaces de joystick Kempston ou Sinclair.

Amstrad/Schneider

Abandon	- ESC
Droite	- a définir par le joueur
Gauche	- idem
Haut	- idem
Bas/S'accrochier	- idem
Tir	- idem
Saut	- idem
Maintien	- idem

il est possible d'utiliser un joystick.

Commodore 64/128

Commande au joystick uniquement.

ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

ESCAPE FROM SINGES CASTLE N'EST PAS DISPONIBLE SUR AMSTRAD DISQUE

Introduction

Juste il y a quelques temps Dirk, notre héros téméraire a sauvé la Princesse Daphné et la ramena au Roi Aethelred son père. Le Royaume se réjouit du tour de la princesse et de la paix ainsi revenue. Dirk, un vrai dur, décide de retourner dans le repère du dragon pour reprendre sa fortune des mains du Roi Lézard qui se trouve bien enfoncé dans les profondeurs du château. Le bruit court qu'il s'y trouve un pot de pièces d'or qui une fois pris qui procurera la fortune au delà de tout ce qu'on peut imaginer.

Cependant, il y a quelques inconvénients: le Roi Lézard n'accueille pas trop gentiment les visiteurs qui entrent dans sons domaine, et a jeté un sort sur le pot d'or. Si Dirk se débrouille pour récupérer l'or, il devra alors faire face à de nombreux périls, avant de se confronter aux monstres de boue. Qu'il les vainque et alors la liberté et la main de la princesse Daphne seront siennes.

En avant pour l'aventure!

Grottes de rivière

Des chutes d'eau rugissantes, des rochers en partie submergés et de vicieux tourbillons sont tous là pour vous détruire, vous et votre fragile esquif alors que vous tentez de négocier un passage sûr à travers la rivière souveraine qui coule sous le royaume des flammes éternelles.

Déplacez-vous vers les éclairs (avancez jusqu'aux éclairs au centre de l'écran) afin d'éviter d'être écrasé contre les rochers dans les grottes. Contournez habilement les tourbillons dans les autres grottes.

Le couloir des roches

Des forces terrifiantes ont été mises en mouvement et vous êtes poursuivi par un énorme rocher dans un couloir étroit. Des parois abruptes et glissantes vous empêchent de vous échapper, il vous faut donc bondir et vous faulifiez hors de cette situation périlleuse, en évitant les bosses et les trous qui sont là juste pour vous faire trébucher, prenez garde à ne pas vous faire écraser par le rocher géant alors qu'il dévale du couloir.

La salle du thron

Ici dans la salle du thron du malin Roi Lézard des pièges ont été disposés pour l'aventurier imprudent qui pourrait s'égarer dans cet endroit maudit. Faites attention à ne pas être brûlé à mort par des balles de feu électriques ou roussi par les mains ardents. Un seul contact avec le cercle des suspensions signifie une mort instantanée pour quiconque ose se tenir sur ce sentier du mal.

Donjons du Roi Lézard

Après la mort du dragon, le pouvoir et les richesses sont tombées dans les mains de moindres créatures vivant dans le recoins de ce château. L'une de ces créatures est l'affreux Roi Lézard, qui a aquis beaucoup de la richesse du dragon. On s'est emparé de votre épée qui est plantée dans un grand pot d'or. Mais attention: il s'agit là d'un piège conçu pour attirer dans les griffes du Roi Lézard. De mystérieuses lignes de force sont tracées pour bloquer ou freiner la liberté de vos mouvements à travers la domaine du Roi Lézard, aussi vous faudra-t-il faire preuve de beaucoup de prudence dans votre quête pour votre épée: l'or se trouve dans cet endroit sinistre.

Quand vous aurez récupéré l'épée et vous vous serez servi en or, débarrassez-vous du Roi et prenez la fuite par la sortie la plus proche.

Le cheval volant magique

Une mystérieuse statue d'un cheval prend vie et vous vous retrouvez projeté dans de longs corridors à une très grande vitesse. Des masses de rochers et de glaces dévalent sur vous. Il vous faut les éviter car elles vous sapent la force dont vous aurez besoin pour guider cet animal mystique. Ecrasez-vous contre les murs et vous serez immédiatement applati par l'extrême vitesse à laquelle vous voyagez.

Le donjon du destin

Vous pénétrez dans une salle à l'aspect inoffensif. Les portes se ferment subitement derrière vous et vous voilà brusquement la salle remplie de dangers. Des éclairs enflammant l'endroit même où vous vous trouvez. Des sorties évidents renferment des pièges mortels et d'autres créatures malveillantes apparaissent pour vous détruire.

Mosaïque mystique

Négocier un sentier à travers cet endroit dangereux qui pourrait vous plonger en plein désespoir. Des carres apparaissent et disparaissent, mais il existe seulement un sentier sûr par lequel vous pourrez peut être vous échapper sain et sauf, seulement une porte cachée une sortie en toute sécurité. Un seul faux-pas et vous courez à une mort certaine dans une marre aux fonds ténébreux bien en dessous du Royaume du Dragon.

Une chauve-souris géante git aussi ici. Si la chauve-souris s'aventure trop près de vous, tuez-la d'un brusque coup d'épée, autrement, elle vous attaquera en vous forçant à descendre dans la marre aux fonds ténébreux.

Les monstres de boue

La clé de votre évasion se trouve dans une bouteille tout au fond de cette grotte pleine de dangers. Des monstres ignobles qui sortent vivants des tréfonds de la terre feront une tentative désespérée pour vous empêcher de vous enfuir. Choisissez votre chemin avec prudence, trouvez un moyen de vous en sortir, bondissez à travers le canyon. Alors enfin seront à vous la sécurité et la liberté!

Les Points

Remportez un bon score en surmontant bravement les obstacles pour vous enfuir. Des points seront attribués pour chaque ennemi mortel que vous aurez tué. Des points supplémentaires seront gagnés en déjouant les principaux pièges placés pour tester l'aventurier assez audacieux pour pénétrer la tanière du dragon.

Hommes supplémentaires

Vous bénéficierez d'hommes de main supplémentaires (Bonus Dirks) après avoir passé les épreuves dans les Donjons du Roi Lézard; ensuite, vous aurez droit à un bonus par écran réussi, le maximum étant fixé à 5. (Vous en aurez grand besoin!).

Commandes

Sur ordinateur Spectrum

O	Gauche
P	Droite
Q	Vers le haut
A	Vers le bas
Rangée inférieure	Epée/Saut

Le logiciel Dragon's Lair® est compatible avec les interfaces Kempston, Protek, Interface 1 et Ram Turbo Joystick.

Sur ordinateur Amstrad

Vous pouvez indifféremment vous servir du clavier ou de la manette de jeu.

TOUCHE CLAVIER MANETTE DE JEU FONCTION

Z	A gauche	Déplacement à gauche
X	A droite	Déplacement à droite
K	Avant	Déplacement vers le haut de l'écran
M	Arrière	Déplacement vers le bas de l'écran
L	Tir	Fonction épée/Saut

Dans la version du présent logiciel conçue pour les ordinateurs Amstrad, l'ordre des écrans est le suivant:

1. Mystic Mosaic (Mosaïque mystérieuse)
2. Ye River Caves (Les grottes de la rivière)
3. Boulder Alley (L'allée du rocher)
4. Throne Room (La salle du trône)
5. Dungeons of the Lizard King (Les donjons de Roi Lézard)
6. Magical Flying Horse (Le cheval magique)
7. Doom Dungeon (Le donjon de la mort)
8. Mud Monsters (Les monstres de la boue)

Sur ordinateur Commodore C64, doté de la seule manette de jeu.

Pour activer directement le jeu, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de la manette de jeu à partir de l'écran de la fontaine de jouvence ou dès que vous pénétrez dans les Grottes de la rivière.

Touches spéciales et orientation de la manette de jeu

Dans le Donjon de la mort et la Salle du trône, tout manipulation incorrecte de la manette de jeu est ignorée par le logiciel. Seules les manipulations adéquates, effectuées au moment requis, sont reconnues. Si vous tentez d'anticiper l'action à effectuer, l'orientation imposée à la manette de jeu ne sera pas prise en compte et vous perdrez un homme de main. Souvenez vous donc que le minutage est très important lorsque le jeu se déroule dans ces lieux.

DRAGON'S LAIR

Il y a bien longtemps, dans les temps magiques, le bon roi Aethelred régnait en paix dans son royaume. Or son royaume comportait de nombreux trésors, mais sa plus belle récompense était la princesse Daphnée, son enfant unique. Des chevaliers courageux et de beaux princes arrivaient régulièrement de très loin pour lui faire la cour, car c'était une jeune fille très gracieuse et d'une très grande beauté. Mais bien qu'ils déposent tous à ses pieds des grandes richesses, et demandent sa main de la façon la plus ardente, la princesse Daphnée les rejetait tous. Car son cœur était déjà offert à un autre... Dirk le Téméraire, le Champion du Roi et son Chevalier le plus courageux. Puis un jour sombre, Singe, un mauvais Dragon qui régnait sur une terre obscure, apparut dans le royaume d'Aethelred et exigea du Roi qu'il lui livrât son royaume ainsi que son peuple. Quand Aethelred refusa la demande vicieuse de Singe, le monstre kidnappa la belle Daphnée. L'emprisonna dans une boule de cristal qu'il enferma dans l'horrible donjon au fond de son château enchanté. Ensuite, Singe envoya le message suivant à Aethelred: "Renoncez à votre royaume avant le coucher de soleil ou bien votre fille bien-aimée périra. Aethelred et son peuple sombrèrent dans le désespoir. Tous, sauf Dirk qui fit serment de se rendre au château enchanté et de délivrer la princesse... si seulement il pouvait échapper aux nombreux dangers de donjon... si seulement il pouvait atteindre le repaire de Dragon..."

Vos recherches commencent...

Le disque tombant

Sautez sur le disque tombant qui vous emportera aux donjons en-dessous du château.

Serez-vous en mesure de conduire le disque et d'entrer ensuite dans les donjons enchantés, ou irez-vous rejoindre les autres aventuriers moins chanceux dont les os reposent au fond du puits...?

Descendez prudemment la rampe et sautez sur le disque. Conduisez le disque en bas du puits. Des rampes qui conduisent aux donjons apparaîtront à côté du puits de pierre et le disque s'arrêtera un court instant. Lorsque le disque et la rampe sont à la même hauteur, sautez sur la rampe. L'un des créateurs les plus redoutables de Singe, un Génie de l'air, garde l'entrée du puits contre les intrus.

Soyez prudent. Vous pouvez vaincre cette apparition si vous restez au centre du disque et avancez vers les rafales de vent.

Les couloirs aux crânes

Faites bien attention où vous posez le pied quand vous passerez par cet horrible couloir. Il est hanté par des fantômes appartenant à vos cauchemars les plus terrifiants...

Des crânes qui cherchent à mordre, des mains de squelette qui s'agrippent, de la matière collante répugnante et des nuages de chauve-souris tourbillonnants. Serez-vous capables d'éviter ces visions de jugement dernier ou bien périrez vous hideusement dans leur étroite...?

Mesurez bien vos moments d'action et vos coups d'épée.

Ne réagissez ni trop tôt ni trop tard! Battez-vous avec quelques ennemis terribles avec votre épée fidèle, essayez d'éviter les autres d'une esquive agile.

Les cordes brûlantes

Les flammes grondent en-dessous, venant du trou volcanique. des langues de feu ne cessent de grimper, engouffrant tout ce qui se trouve sur leur passage. Serez-vous capable de vous balancer à travers la séiche brûlante avant qu'il ne soit trop tard, ou plongerez-vous dans l'abîme en feu...?

Soyez prêt à conquérir cet enfer, allez jusqu'au bout de la rampe. Puis sautez de la rampe sur la plate-forme en pierre, la plus proche de la première corde. Quand vous vous trouverez sur la plate-forme en pierre, sautez de la plate-forme sur la corde qui se balance. Sautez sur la corde, lorsque celle-ci se trouve au plus près de vous. Puis, sautez de corde en corde sur le gradin enflammé.

Sautez vers les plate-formes au bout des premiers et seconds gradins quand la corde oscille en avançant. Les plate-formes en pierre vous élèveront comme par magie veers le gradin suivant.

Eloignez-vous de la plate-forme en haut de l'écran.

La salle d'armes

La Salle d'Armes de Singe... La chambre ensorcelée de la mort tourbillonnante. Un mauvais sort protège cette salle de tous intrus. Des armes mortelles prennent de formes vivantes, et des robots d'argile insouciantes deviennent des Instruments de la mort. Serez-vous capable de passer par les bretelles et de survivre...?

Frayez-vous un chemin en vous battant à travers la Salle d'Armes. Vous pourrez éliminer certains ennemis ensorcelés par un coup d'épée bien calculé; d'autres pourront être évités par un mouvement habile. Vous verrez une porte magique s'ouvrir sur le côté de la salle, sortez par là.

Rampes et créatures hurluberlues

Une série de rampes couvertes de glace ensorcelée conduit jusqu'au prochain niveau périlleux des donjons. Des créatures hurluberlues rient dédaigneusement et se battent avec vous pour tenter de vous éliminer. Vous devrez sauter habilement d'une rampe à l'autre lorsqu'ils disparaissent soudainement. Si vous vous attardez trop longtemps dans cet endroit maudit, vous risquez de plonger dans le vide d'ébène!

Sautez de rampe en rampe. Essayez de sauter du bord de chaque rampe. Brandissez votre épée pour vous battre contre les créatures hurluberlues.

La salle aux tentacules

C'est le laboratoire de Singe... Là où il réalise ses expériences diaboliques: bouille de résilât hideux de ces expériences. Le danger peut se glisser de n'importe où, d'en-dessous comme d'en-dessus. Soyez sur vos gardes et regardez bien où vous posez le pied, sinon vous pourriez vous retrouver entre les mains de quelque chose de très désagréable.

Cette salle contient des adversaires rampants et fourmillants. Il vous faut lutter contre certains d'entre eux par un mouvement calculé de votre épée et d'autres en avançant normalement.

Vous sortirez de la Salle aux Tentacules par la porte située sur le côté de l'écran.

Le deuxième disque

Un autre disque tombant vous emportera jusqu'au dernier étage des donjons. Vous sentez déjà l'air humide s'épaissir comme si les forces diaboliques se rassemblaient pour la bataille finale.

Vous devrez monter sur le disque et rester très attentif... Des forces obscures vous entourent. Comme plus haut, vous devrez rester au centre du disque parce qu'une autre apparition de Singe se promène quelque part dans le puits.

Le damier mortel

Le gambit de Dirk... Le jeu est fatal et le prix est votre vie. Il vous faudra combattre le champion démoniaque de Singe, le Chevalier-fantôme, sur un damier mortel qui se trouve suspendu. Pourrez-vous vaincre le Chevalier-fantôme et atteindre la porte à l'autre bout de la pièce, ou bien les forces diaboliques vous feront-elles échouer à mat... Vous vous rapprochez du repaire du Dragon et Singe a envoyé son plus grand champion pour vous arrêter.

Vous devrez sauter sur les carrés du damier et vous battre avec votre épée pour combattre le Chevalier-fantôme.

Le Chevalier-fantôme apparaîtra pendant un court instant, puis disparaîtra... pour réapparaître sur un autre carré du damier. Quand le Chevalier-fantôme arrivera sur un carré, il transformera une ligne offensive du damier en ligne mortelle. Ne lambinez pas surtout sur ces carrés, ou vous paierez de votre vie. Eloignez-vous des bords du damier ou vous courrez le risque de plonger sans des profondeurs béantes. Il vous faudra vaincre le Chevalier-fantôme pour pouvoir sortir par la porte.

Quand le Chevalier-fantôme changera de couleur, vous pourrez l'éliminer d'un coup d'épée. Chaque fois que l'épée touchera le Chevalier-fantôme quand il sera noir, il restera vulnérable pendant une période de temps plus longue la prochaine fois.

La mise à mort du dragon

La jolie Daphnée, dans le repaire du Dragon attend qu'on la délivre de la boule de cristal. Singe, à l'aide de feu, attend aussi.

Vous devrez assommer Singe et délivrer la princesse. N'oubliez pas l'entrée du Dragon, sinon les choses pourraient chauffer pour vous. Vous traverserez la saillie pour atteindre l'épée magique. Utilisez les grosses pierres pour vous protéger contre les boules de feu Dragon.

Si vous avez de la chance vous trouverez peut-être un trésor fabuleux, caché sous l'une de ces pierres. Si vous en trouvez un, passez dessus et il est à vous!

Vous traverserez le dangereux précipice très prudemment et saisirez l'épée magique au bord de la colline. Retournez au bas de la crête étroite vers la rampe de bois. Sautez et la victoire est à vous (ainsi que la princesse Daphnée).

Marque

Au fur et à mesure que vous vous aventurez dans les donjons ensorcelés, vous marquez des points pour avoir vaincu les ennemis, surmonté les obstacles, découvert un trésor et conquis les salles des donjons. Suivez vos points des yeux.

Mais n'oubliez pas, Dirk, vous êtes le champion du roi le plus courageux et vos pensées devraient se concentrer sur la délivrance de Daphnée, et non sur l'accumulation des points et le trésor. Votre plus grande récompense sera la délivrance de la Princesse Daphnée.

Les points

Sur votre chemin qui vous mène aux donjons, pour marquer des points, il vous faut vaincre les forces adverses, surmonter des obstacles, trouver un trésor et conquérir les salles du donjon. Observez votre progression sur l'indicateur des résultats.

Souvenez-vous, Dirk, vous êtes le champion du Roi, le plus brave; et vous ne pensez qu'à sauver la blanche Daphnée. Oubliez les points et le trésor! Sauver la princesse Daphnée est la plus belle des récompenses!

Au début du jeu, vous disposez de cinq Dirks, et vous en gagnerez d'autres en conquérant les salles du donjon.

Hommes supplémentaires

Vous bénéficierez d'hommes de main supplémentaires (Bonus Dirks) après avoir passé les épreuves dans les Donjons du Roi Lézard; ensuite, vous aurez droit à un bonus par écran réussi, le maximum étant fixé à 5. (Vous en aurez grand besoin!)

Meilleurs résultats

Pour enregistrer vos meilleurs résultats de la journée, appuyez sur la barre d'espace dès que vous voyez l'écran de présentation s'afficher. Vous pouvez alors entrer vos initiales.

Commandes

Spectrum, C64 et Amstrad Schneider

Vous pouvez utiliser indifféremment le clavier ou la manette de jeu.

TOUCHE CLAVIER	MANETTE DE JEU	FONCTION
X	A gauche	Déplacement à gauche
Z	A droite	Déplacement à droite
K	Avant	Déplacement vers le haut de l'écran

M	Arrière	Déplacement vers le bas de l'écran
---	---------	------------------------------------

L	Tir	Fonction épée/Saut
---	-----	--------------------

Amstrad Schneider

: Barre d'espace Passage à l'écran Giddy Goon

Sur Commodore C64 et Spectrum

: Barre d'espace Passage à l'écran Giddy Goon

Touches spéciales et orientation de la manette de jeu

Dans les écrans Rampes et Giddy Goons, appuyez sur la barre d'espace pour sauter d'une rampe à l'autre.

Dans le couloir du Crâne (Skull), la salle des armes (Weapons) et celle de la tentacule (Tentacle), seules les manipulations adéquates, effectuées au moment requis, sont reconnues. Si vous tentez d'anticiper l'action à effectuer, l'orientation imposée à la manette de jeu ne sera pas prise en compte et vous perdrez une homme de main. Souvenez-vous donc que le minutage est très important lorsque le jeu se déroule dans ces lieux.

Sur ordinateurs Commodore C64 et Spectrum

Pour vous servir de votre épée, appuyez sur la touche L. Il vous suffit alors de pointer l'adversaire au bon moment. Votre épée est votre fidèle compagnon, sauf sur l'écran final. Il vous faut alors la récupérer au sommet de la falaise avant de terrasser le dragon.

THE LIVING DAYLIGHTS

Les personnages

Brad Whittaker, trafiquant d'armes international et mégalo. Necros, sont tueur impitoyable. Koskov, général du KGB, agent double, et la belle Kara, violoncelliste tchèque, très sophistiquée, qui gagne le cœur du héros. Face à eux, James Bond, célèbre agent secret britannique, pour qui l'amour et la mort sont une manière de vivre. Vous disposez de tous les ingrédients pour une superbe histoire d'espionnage et un jeu passionnant!

Le présent jeu est largement inspiré du film et des machines à sous Arcadia. Vous êtes au cœur de l'action car c'est vous qui dirigez James Bond, grâce à huit niveaux de commande, tous plus rapides et échevelés les uns que les autres. De Gibraltar à l'Afghanistan, vous rencontrez les hommes du SAS (alliés), du KGB (plutôt froids), des hélicoptères ennemis (carrément polaires) et même un laitier dont les bouteilles explosent.

Rejoignez tout de suite James Bond, pour vivre sur le fil du rasoir!

Objectif du jeu

Vous êtes James Bond, et votre mission consiste à vous frayer un chemin à travers huit niveaux, en jouant des armes et des coudeuses; à ce prix, vous pourrez enfin rencontrer ce trafiquant d'armes retors qu'est Brad Whittaker.

Le général Koskov, agent soviétique double, aide James Bond dans sa mission; méfiez-vous, c'est peut-être un traître.

Pour mener à bien votre mission, il vous faut détruire les forces de Whittaker; votre récompense sera la belle Kara.

Niveau 1 – Gibraltar

Bond commence son aventure par un test de survie, dans l'île méditerranéenne de Gibraltar. Pour faire face au SAS, il ne dispose que d'un pistolet à peinture. Après tout, il ne s'agit là que d'un exercice, à moins que... Se pourrait-il que l'un des hommes du SAS ne cache un ennemi? Soyez très prudent, il est là pour tuer!

Niveau 2 – Le conservatoire de musique populaire Lénine

Pouvez-vous libérer le Russe Koskov de ses gardes du KGB sans risquer de blesser un des amateurs de musique, qui écoutent avec ferveur le concert? Koskov va vous suivre mais c'est à vous de la défendre contre les tireurs d'élite, embusqués un peu partout dans le bâtiment. Faites-le rapidement sortir de cette zone.

Niveau 3 – Le pipeline

Vous devez faire évader Koskov en évitant que des ouvriers qui travaillent sur le pipeline ne l'aperçoivent, puis en le faisant passer à l'ouest à travers le pipeline Transsibérien. Méfiez-vous des gardes russes et du danger de chute de conduits du pipeline.

Niveau 4 – La datcha

Vous avez réussi à sauver Koskov mais on veut le reprendre! Le tueur impitoyable qu'est Necros est chargé de l'arracher aux Services secrets britanniques. Lui-même, déguisé en laitier ambulant, et ses amis auront recours aux pires ruses pour le récupérer. Soyez sur vos gardes

Niveau 5 – Le parc d'attraction

Vous devez rencontrer les agents alliés mais Necros vous a suivi, avec ordre de vous tuer!

Niveau 6 – Tanger

Votre mission est de retrouver Koskov, disparu. Elle vous conduit sur les toits de Tanger où vous devez défendre cher votre vie.

Niveau 7 – La base militaire

Encerclé dans le désert d'Afghanistan, au cœur d'une base militaire russe. Mais rien n'a jamais fait peur à 007! Les forces ennemies vous attaquent. Sarez-vous survivre?

Niveau 8 – La maison de Whittaker

Vous rencontrez enfin le cerveau qui se cachait derrière tous ces traquenards: Brad Whittaker, le trafiquant d'armes américaines et historien militaire. Il déploie tout son arsenal contre vous, mais vous devez arriver jusqu'à lui, et vous continuez à vous battre.

Commander Bond

Touchez Up, Down, Right, Left ces manipulations vous permettent de déplacer le curseur sur la cible choisie par Bond.

Bouton de tir

vous permet de tirer sur la cible, marquée par le curseur.

Pour déplacer le curseur vers la droite, appuyez sur la touche Right ou orientez la manette de jeu vers la droite; James Bond va courir dans cette direction jusqu'à ce que vous relâchiez la touche ou la manette.

Pour que Bond saute et évite les balles, et autres objets volants, maintenez le bouton de tir enfoncé tout en appuyant sur les touches Up ou Down.

Le tableau d'état

Il s'agit de la zone située en bas de l'écran, indiquant les forces dont dispose Bond (nombre de vies, armes) et les points réalisés.

Armes supplémentaires

Pour arriver à Brad Whittaker, le responsable de toutes ses difficultés, Bond doit traverser 8 niveaux de combats. Entre chaque niveau, Q a gentiment permis à Bond de choisir une arme (ou un objet) qui l'aidera dans sa mission. Cependant, dans la panoplie qui lui est offerte, une seule arme est efficace. Vous ne disposez que de 5 secondes pour savoir laquelle. Servez-vous de la manette de jeu ou des touches d'orientation pour sélectionner l'arme de votre choix et appuyez sur le bouton de tir pour valider.

Souvenez-vous qu'une seule arme peut vous aider.

Choisir son armes en cours de jeu

Pour sélectionner l'arme ou l'objet supplémentaire qui vous convient, déplacer l'angle de tir vers le coin inférieur droit de l'écran. Le tableau d'état vous indique l'arme en cours d'utilisation. Pour permuter avec l'arme supplémentaire, appuyez sur le bouton de tir. Pour reprendre le jeu, il vous suffit de remonter à l'intérieur de l'écran. Bond peut alors se servir de son arme de recharge.

REMARQUE: certaines armes ne peuvent servir qu'une fois.

Si vous sélectionnez un objet n'ayant pas valeur d'arme, vous disposez malgré tout d'un Walther PPK pour continuer à vous défendre.

Vous avez le choix entre les divers armes/objets suivants:

Bazooka, grenades, lunettes de vision nocturne, stylos et cigarettes lance-missile, chapeau dur, bombes, mortier, arhalètes et une radio portable.

Commandes

Spectrum 48/128

Q	Up/Saut
A	Down/Esquiver
O	Gauche
P	Droite
M	Tir
1	Pause
3&4 simultanément	Quitter
TIR	Commencer
2	Activer ou désactiver le son

Manette de jeu – Kempston, Curseur, Interface II.

CBM 64/128 C-16

Connecteur 2

Connecteur F7

Schneider CPC

Q	Up/Saut
A	Down/Esquiver
O	Gauche
P	Droite
BARRE D'ESPACEMENT	Tir
ESC	Pause
CNTR SHIFT ESC	Quitter
TIR	Commencer

Manette de jeu

Certaines versions du jeu permettent de redéfinir les commandes clavier. L'écran vous en avertit, mais sachez que vous ne pouvez vous servir des touches numériques 1 à 5 et de certaines touches, à fonction bien précise.

ENDURO RACER

Consignes de jeu

Commodore C64

Une fois que le jeu est chargé, l'écran de présentation et le tableau des meilleurs scores apparaissent en alternance. Pour démarrer le jeu, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace ou sur le bouton de tir; la touche R vous permet de redéfinir les commandes clavier.

Définition des commandes clavier

Cette option vous permet de choisir différentes touches pour diriger votre moto. Par défaut, les commandes ont pour équivalent-clavier les touches suivantes:

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
A	Augmenter la puissance
Z	Cabrer la moto
,	Virer à gauche
.	Virer à droite
Barre d'espace	Freiner
H Run/Stop	Commande une pause
R F7	Réinitialise le jeu

Amstrad/Schneider

Dès que le jeu Enduro Racer est chargé en mémoire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour faire apparaître l'écran des menus.

DEMARRAGE DU JEU

UN JOUEUR

Pour sélectionner l'une de ces deux options, appuyez sur la barre d'espace ou sur le bouton de tir de la manette de jeu.

Démarrage du jeu

Dès que cette option est contrastée, c'est-à-dire sélectionnée, appuyez sur la barre d'espace; le jeu peut alors commencer. Si vous disposez d'une manette de jeu, appuyez sur le bouton de tir.

Un joueur

Lorsque cette option est contrastée, appuyez sur la barre d'espace pour commuter entre le mode Un joueur et Deux joueurs. Si vous jouez à deux, le message "1 UP" apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran lorsque le premier joueur joue. Le message "2 UP" indique que l'adversaire entre en jeu. La commande du jeu passe à son adversaire lorsque le joueur tombe ou que son temps de jeu est écoulé.

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
Q	Augmenter la puissance
A	Cabrer la moto
O	Virer à gauche
P	Virer à droite
Barre d'espace	Freiner
H	Commande une pause
R	Réinitialise le jeu

Spectrum

Dès que le jeu Enduro Racer est chargé en mémoire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier pour faire apparaître l'écran des menus.

DEMARRAGE DU JEU

UN JOUEUR

MODIFIER LE MODE DE COMMANDE

DEFINIR LES COMMANDES CLAVIER

Ces fonctions vous permettent de régler le jeu à votre gré. Dès que l'une d'elle s'allume, vous pouvez la désactiver pour en choisir une autre; pour ce faire, appuyez sur n'importe quelle touche du clavier, à l'exception de la barre d'espace.

Pour sélectionner l'une de ces options, il vous faut appuyer sur la barre d'espace ou sur le bouton de tir la manette de jeu.

Démarrage du jeu

Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espace; le jeu peut alors commencer. Si vous disposez d'une manette de jeu, appuyez sur le bouton de tir.

Un joueur

Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espace pour commuter entre le mode Un joueur et Deux joueurs. Si vous jouez à deux, le message "1 UP" apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran lorsque le premier joueur joue. Le message "2 UP" indique que l'adversaire entre en jeu. La commande du jeu passe à son adversaire lorsque le joueur tombe ou que son temps de jeu est écoulé.

Modifier le mode de commande

Cette fonction vous permet d'utiliser diverses manettes ou un autre clavier pour commander votre moto. Dès que cette option s'allume sur l'écran, appuyez sur la barre d'espace pour faire apparaître la liste suivante:

KEYBOARD
KEMPSTON
SINCLAIR LEFT
SINCLAIR RIGHT
CURSOR

Les quatre dernières fonctions sont disponibles si vous utilisez la manette de jeu. Choisissez alors celle qui correspond au type de manette dont vous vous servez. En appuyant sur n'importe quelle touche du clavier pour passer d'une option à l'autre. Appuyez sur la barre d'espace pour valider votre choix.

Définir les commandes clavier

Vous pouvez définir vos propres commandes clavier pour diriger votre moto. Par défaut, les commandes ont pour équivalent-clavier les touches suivantes:

Commandes

TOUCHE DU CLAVIER	FONCTION
Q	Augmenter la puissance
A	Cabrer la moto
O	Virer à gauche
P	Virer à droite
Barre d'espace	Freiner
H	Commande une pause
R	Réinitialise le jeu

Sur ordinateur Spectrum, Amstrad et C64, dotés d'une manette de jeu. Si vous vous servez d'une manette de jeu, vous pourrez obtenir les actions suivantes en orientant la manette comme indiqué ci-dessous:

Gauche	Cabrer	Droite
Bouton de tir: Freinage.		

Affichage

Le haut de votre écran doit ressembler à ce qui suit:

TOP	1000000	TIME	SCORE	970034
(maximum)		(durée)	(points)	
STAGE	1	54	SPEED	161 Km/Hr
(piste)			(vitesse)	

La rubrique TOP vous indique le maximum de points.

La rubrique TIME vous indique le temps, exprimé en secondes, qu'il vous reste pour terminer votre parcours.

La rubrique STAGE vous indique la piste sur laquelle vous courez.

La rubrique SPEED vous indique votre vitesse, exprimée en kilomètres/heure.

RECOMMANDATIONS

Évitez les autres participants, les rochers, les arbres, les flaques d'eau, etc. Restez sur la route principale afin de vous maintenir à la vitesse maximum (sur la piste 3, la route est bordée d'eau).

Si vous apercevez un dos d'âne, cabrez votre moto, afin de ne pas perdre de vitesse. Vous pouvez également le contourner, au risque de vous ralentir.

Les cinq pistes disponibles dans ce jeu vous emmènent sur 5 types de terrains.

Fin de jeu et meilleur résultat

A la fin du jeu, les données suivantes s'affichent à l'écran:

PISTE	RESULTAT	JOUEUR
1	0 47 27	0 50 27
2	0 55 00	62
3	0 59 99	
4	0 59 99	
5	0 59 99	

TOTAL 4 42 24 0 50 27

Le premier chiffre de la colonne du milieu représente le numéro de la piste, et les autres le meilleur temps sur cette piste.

Vous voyez apparaître dans la colonne Joueur les temps que vous avez réalisés. Au cas où vous n'avez pu terminer la course sur la dernière piste, un pourcentage indique jusqu'où vous êtes allé.

En entrant dans le tableau des maximum, vous pourrez spécifier votre nom à l'aide du clavier ou de la manette de jeu. Pour déplacer le curseur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite, servez-vous des commandes suivantes:

VERS LE HAUT – PUISSANCE
VERS LE BAS – CABRER LA MOTO
VERS LA GAUCHE – A GAUCHE
VERS LA DROITE – A DROITE

Le bouton de tir ou la barre d'espace vous permettent de valider la lettre allumée sur l'écran.

Une fois votre nom spécifié, choisissez ED pour valider l'entrée.

PAPERBOY

Nimm Dein altes Fahrrad, setz Dir Deine Koppe auf und nimm einmal an, daß Du auf den Straßen einer amerikanischen Großstadt bist. Nur mit allergroßtem Geschick beim Radfahren und einem guten Wurfarm gelingt es Dir, durch eine sieben Tage lange Woche voll von Situationen zu kommen. Du mußt Autos, Arbeiter, Betrunkene und Rasenmäher vermeiden, die Dich alle irgendwie an der Erreichung Deines Zieles hindern wollen. Du gewinnst jedesmal Punkte, wenn Du alle Deine Kunden bedienst, aber Du kannst auch stille Bonuspunkte einheimsen, wenn es Dir gelingt, die Fenster von Leuten einzuschlagen, die nicht mitspielen wollen. Das ist natürlich nicht so einfach, aber Dein Arbeitgeber glaubt daran, daß Übung den Meister macht und stellt daher eine Teststrecke zur Verfügung, auf der Du weitere wertvolle Punkte gewinnen kannst. Mach Dich also für die Fahrt Deines Lebens fertig!

Spielanleitung

Spectrum
Schneller fahren - Q
Bremsen - A
Links abbiegen - P
Rechts abbiegen - O
Zeitlung werfen - N

Amstrad/Schneider

Schneller fahren - Definition belegen
Bremsen - Definition belegen
Links abbiegen - Definition belegen
Rechts abbiegen - Definition belegen
Zeitlung werfen - Definition belegen

Commodore 16/64/+4/128

Steuerknüppel Buchse 2

GHOSTS 'N' GOBLINS

Einführung und Spielbeschreibung

Ghost's 'n' Goblins ist das authentische Heim-computervideo des klassischen munzen-betriebenen Arkadenspiels von Capcom, dem Autoren von berühmtem Spielhitis wie die weltföhrenden Programme 'Commando' und '1942'. Ghost's 'n' Goblins ist eine klassische Gefechtsfantasie, in der ein heldenhafter Ritter die schöne Jungfrau aus den Klauen des bösen Herrschers retten muß. Dieses technisch hervorragende Spiel mit verblühenden Effekten und erstaunlicher Grafik ist ganz eindeutig ein neuer Hit aus dem Hause Elite/Capcom.

Spielanleitung

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

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

Amstrad/Schneider

Abbruch - ESC
Rechts - vom Anwender definierbar
Links - vom Anwender definierbar
Auf - vom Anwender definierbar
Ab/Hocke - vom Anwender definierbar
Feuer - vom Anwender definierbar
Sprung - vom Anwender definierbar
Hold - vom Anwender definierbar

oder einen Steuerknüppel einsetzen.

Commodore 64/128

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE IS NICHT ERHÄLTICH FÜR SCHNEIDER CPC

Einführung

Vor kurzer Zeit hat der kühne Dirk, unser Held, die schöne Prinzessin Daphne gerettet und sie ihrem Vater, dem König Aethelred, zurückgebracht. . .

Es freuten sich alle im Königreich über die Rückkehr ihrer Prinzessin und über den Frieden, der im Königreich wiederhergestellt wurde. Dirk aber, der aus härterem Holz geschnitzt ist, entschließt sich, zur Höhle des Drachen zurückzukehren, um in der Domäne des Eidechse-Königs, die in de Tiefen des Schlosses liegt, sein Glück zu versuchen.

Es geht das Gerücht, daß ein Topf voller Goldmünzen zu haben ist, der ein unvorstellbares Vermögen ergeben würde. Die Sache hat aber einen Haken. Der Eidechse-König sieht nicht gern Besuch in seiner Domäne, und er hat den Topf voll Gold verzaubert. Sollte Dirk das Gold doch kriegen, wird er vielen Gefahren ausgesetzt sein, bevor er auf die Schlammungeheuer stößt. Wenn du sie überwindest, wirst du deine Freiheit erhalten und die schöne Daphne heiraten können.

Vorwärts Abenteurer!

Flusshöhlen

Tosende Wasserfälle, verborgene Felsblöcke und wirbelnde Strudel lauern auf dich und dienen zerbrechlichen Kahn, während du eine sichere Strasse den unterirdischen Fluss hinunter suchst.

Rück nach vorn auf die Blitze zu (ziele auf den mittleren Blitz in der Mitte des Schirms), um den verborgenen Felsen auszuweichen, und emgehie geschickt die wirbelnden Studel in den anderen Höhlen.

Die Felsenstrasse

Unheimliche Mächte sind entfesselt worden, und ein ungeheurer Felsblock rollt dir nach die eng Schlucht hinunter. Stelle, schlängelnde Hänge verhindern, daß du der Gefahr entkommst. Du mußt rennen springen und dich durch die Gegend schlängeln, um den Bällen und Löchern auszuweichen, die dich zu Fall bringen wollen. Lass dich vom Felsblock nur nicht zerquetschen, wie er die Schlucht hinunterrollt.

Der Thronsaal

Hier im Thronsaal des schlaunen Eidechse-Königs sind dem nachtsamten Abenteurer Fallen gestellt worden, falls er sich in diesen verwünschten Ort verirren sollte. Hüte dich vor den lodernen, elektrischen Feuerbällen und der feuerigen Hand. Die leiseste Berührung de Verdachtskreises bedeutet sofortigen Tod für alle, die ihm im Weg stehen.

Die verliesse des Eidechse-Königs

Beim Tode des Drachen fielen Macht und Reichtum anderen geringeren Geschöpfen zu, die in Ecken und Winkeln der Burg lebten. Einer dieser hinterhältigen Tröpte ist der schreckliche Eidechse-König, der sich einen grossen teil des Drachen Reichtum angeeignet hat Deui Schwert ist dir weggerissen worden, und haftet an einen Topf roll Gold - aber vorsicht! Lauf doch nicht in diese Falle, sonst hat dich der Eidechse-König in seiner Gewalt. Mysteriöse Kraftlinien sind angelegt worden, um dich in die Enge zu treiben, oder deinen Weg durch das Gebiet der Eidechse zu sperren. Du mußt auf der Suche nach deinem Schwert und dem Gold behutsam vorgehen.

Das Schwert einmal zurückgewonnen und das Gold nun in deinem Besitz, schaff den König durch den nächsten Ausgang aus dem Weg.

Das Zuberhafte Fliegende Pferd

Eine geheimnisvolle Pterdestaute wird auf einmal lebendig, und du wirst mit halbsbrecherischer Geschwindigkeit langst vergessene Gänge hinuntergeschleudert. Lodernde Felsenbälle und Eis rasen auf dich zu. Diesen mußt du ausweichen, sonst wird dir die Kraft genommen, die zum Lenken dieses mystischen Kreatur notwendigst. Knall nur nicht gegen eine der Mauern, sonst wirst du durch blasse Geschwindigkeit sofort zerquetscht.

Des Verlies des unglücks

Du trittst in ein harmlos erscheinendes Zimmer ein Plötzlich knallt die Tür hinter dir zu, und das Zimmer wird tödlich gefährlich. Blitzstrahlen entzünd den Boden. Ausgänge sind lauter Fallen, und andere boshafte Geschöpfe tauchen auf, die dich zerstören möchten.

Mystisches Mosaik

Such dir einen Weg durch diesen hoffnungslosen und gefährlichen Ort aus. Versuche werden erscheinen und dann wieder verschwinden, aber nur EINE Tür ist ein sicherer Ausgang. Ein falscher Schritt nur und du stürztst in einen trüben see tief unter des Drachen Reich in einen sicheren Tod. Eine gigantische Fledermaus lebt auch hier. Sollte sie an dich zu nahe herankommen, töte sie mit einen Schlag des Schwerts, sonst greift sie dich an und stößt dich in den trüben see hinunter.

Schlammungeheuer

Der Schlüssel zum Ausbruch liegt in einer Flasche jensits dieser heftigen gefährlichen Höhle. Scheussliche Ungeheuer, die aus der Erde lebendig werden, versuchen verzweifelt dich aufzuhalten. such dir deinen Weg sorgfältig aus. Versuch mal, die Lücke zu schliessen, spring über die Schlucht, und am Ende kommst du glücklich daron.

Punkte machen

Dadurch, daß du die vielen Hindernisse tapfer überwindest, verdient Dirk einen hohen Punktestand Du bekommst Punkte für jeden Totfeind, der umgebracht wird, sowie fürs erfolgreiche Ausweichen der schlaunen Fallen, die dem tollkühnen Abenteurer gestellt worden sind, der sich un die Höhle des Drachen traut.

Bonus Dirks

Sie bekommen Bonus-Dirks (weitere Leben) nach Vollendung der Dungeons of the Lizard King und einen weiteren Dirk für jeden weiteren danach überstandenen Bildschirm - bis zu fünf Dirks (die haben Sie auch nötig)

Steuerung

Spectrum
Links - 0
Rechts - P
Hoch - Q
Runter - A

Schwert zücken/springen - Unterste reihe

DRAGON'S LAIR® unterstützt Kempston, Protek, Interface 1 und Ram Turbo Joystick-Schnittstellen.

Amstrad/Schneider

Joystick und Tastatur können einzeln oder zusammen verwendet werden.

Tastatur Joystick
Z Links Links
X Rechts Rechts
K Hoch Hoch
M Runter Runter
L Feuer Schwert zücken/springen

Die Abfolge der Bildschirme bei dieser Version von ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE ist wie folgt:

1. Mystic Mosaic (Das mystische Mosaik)
2. Ye River Caves (Die Flusshöhlen)
3. Boulder Alley (Die Felsenallee)
4. Throne Room (Der Thronsaal)
5. Dungeons of the Lizard King (Die Berliese des Echsenkönigs)
6. Magical Flying Horse (Das Zauberpferd)
7. Doom Dungeon (Das finstere Verlies)
8. Mud Monsters (Schlamm-Monster)

Commodore 64

Nur Joystick.

Wenn Sie den Joystickknopf auf der Rejuvenation Screen oder bei Eintritt in eine der River Caves drücken, kommen Sie direkt ins Spiel, ohne warten zu müssen.

Besondere Tasten und Joystickbewegungen

Im Doom Dungeon und dem Throne Room wird der Joystick die richtige Bewegung nur zum richtigen Zeitpunkt akzeptieren. Die richtige Bewegung zur falschen Zeit wird ignoriert. Wenn Sie den Joystick schon vorher in der jeweiligen Position festhalten, wird dies ebenfalls ignoriert und Sie verlieren ein Leben. Zeitliche Koordination ist also sehr wichtig in diesen Räumen.

DRAGON'S LAIR

Vor langen Zeiten, in der Zeit der Zauberer, herrschte ein guter König namens Aethelred über ein friedliches Königreich. In diesem Königreich gab es viele Schätze, aber der größte Preis war Prinzessin Daphne, das einzige Kind des Königs. Kühne Ritter und noble Prinzen kamen aus fernem Ländern, um sich um sie zu bewerben, denn sie war eine Jungfrau von hervorragender Schönheit und Anmut. Aber obwohl sie ihr enorme Reichtümer zu Füßen legten und sich mit großer Aufrichtigkeit um ihre Hand bewarben, wies Prinzessin Daphne alle ab. Denn sie hatte ihr Herz bereits einem anderen Mann geschenkt. . . . Dirk dem Wagemutigen, dem kühnsten Kämpfer und Ritter des Königs. Dann erschien plötzlich an einem finsternen Tag Singe, ein böser Drache, der über ein Schattenland herrschte, in Aethelreds Königreich und verlangte, daß ihm der König sein Reich und dessen Einwohner abtreten solle. Als Aethelred Singes üble Forderungen ablehnte, entführte das Ungeheuer die schöne Daphne und hielt sie in einer Kristallkugel im schrecklichen Verlies unter seinem verwünschten Schloß gefangen. Daraufhin sandte Singe die folgende Botschaft an Aethelred: Tritt dem Königreich ab, bevor die Sonne untergeht, oder deine geliebte Tochter stirbt. Aethelred und alle Einwohner seines Königreichs waren verzweifelt. Alle, das heißt, mit Ausnahme Dirks, der gelobte, er werde zum verwünschten Schloß gehen und die Prinzessin befreien. . . . wenn er die zahlreichen Gefahren des Verlieses überleben könne. . . . wenn er die Höhle des Drachens erreichen könne.

Der ritterzug beginnt . . .

Die fallende Scheibe

Spring auf die fallende Scheibe und laß dich von ihr zum Verlies unter dem Schloß tragen.

Wirst du auf der Scheibe reiten und das verwünschte Verlies betreten, oder werden deine Knochen, wie die so vieler anderer unglücklicher Abenteuerer, auf dem Boden des Schachtes vermodern?

Geh vorsichtig die Rampe herunter und spring auf die Scheibe. Laß dich von ihr langsam durch den Schacht hinunter tragen. An der Seite des Steinschachtes erscheinen Rampen, die in die Verliese führen, und die Scheibe bleibt eine kurze Zeit stehen. Spring auf die Rampe, wenn die Scheibe an der Rampe ausgerichtet ist. Eine der furchterregendsten Kreaturen Singes, eine Luftgeist, behütet den Schacht gegen Eindringlinge.

Sei vorsichtig! Wenn du in der Mitte der Scheibe bleibst und in die Windstöße hineinrast, kannst du diese Zauberkreatur besiegen.

Totenkopfhalle

Beim Durchgang durch diese schreckliche Halle ist bei jedem Schritt Vorsicht geboten. Sie wird von Gespenstern aus den furchbarsten Alpträumen heimgesucht. . . .

Schnappende Totenköpfe, Skeletthände, grauisches klebriges Zeug und schwirrende Fledermausscharen.

Kannst du diesen verhängnisvollen Erscheinungen entkommen, oder wirst du in ihrer Gewalt schrecklich zugrundegehen?

Jede Bewegung und jeder Schwerthieb muß genauestens geplant werden. Reagier nicht zu schnell und nicht zu langsam! Bekämpfe einige dieser grauenhaften Feinde mit deinem treuen Schwert; geh anderen flink aus dem Weg.

Die brennenden seile

Aus der feurigen Grube toben die Flammen. Höher und höher steigen sie und verschlingen alles, was ihnen im Weg ist. Wirst du durch den Brand schwingen, bevor es zu spät ist, oder wirst du in den feurigen Abgrund stürzen?

Sei bereit, das feurige Inferno zu überwinden, und geh zum Ende der Rampe. Dann spring von der Rampe auf die dem ersten Seil am nächsten liegende Steinplattform. Von der Steinplattform aus springst du dann weiter zum schwingenden Seil. Warte mit dem Absprung, bis das Seil so nahe wie möglich ist.

Jetzt spring von einem Seil zum anderen auf der feurigen Etage. Wenn das Seil vorwärts schwingt, kannst du auf die Plattformen am Ende der ersten und zweiten Etage springen. Diese Steinplattformen heben dich auf wunderbare Weise zur nächsten Etage.

Der Ausgang von der Plattform ist oben auf dem Bildschirm.

Das waffenzimmer

Singes Waffenlager . . . eine verwunschene Kammer des wirbelnden Todes. Ein böser Zauberbann schützt dieses Zimmer vor allen Eindringlingen. Todliche Waffen erwachen zum Leben, und die unbeseelten Tongötzen werden zu Instrumenten des Todes. Kannst du dich dem Tod aussetzen und dennoch überleben. . . . ?

Kämpf dich durch das Waffenzimmer durch.

Einige der Feinde in diesem verwünschten Zimmer können mit einem gezielten Schwerthieb überwältigt werden; anderen kannst du durch gewandte Bewegungen entgehen. An der Seite des Zimmers öffnet sich eine Zaubertür, durch die du hinausgehen kannst.

Rampen und kichernde Schläger

Eine Reihe von mit Zaubereis überzogenen Rampen führt zur nächsten gefährlichen Etage des Verlieses. Die kichernden Schläger lachen höhnisch, während sie dich töttschlagen. Spring gewandt und schnell von einer Rampe zur anderen, wenn sie plötzlich verschwinden.

Wenn du zu lange an dieser verwünschten Stelle zauderst, könntest du in die nachtschwarze Leere stürzen.

Spring von einer Rampe zur anderen. Versuch immer, vom Rand der Rampe abzuspringen.

Verteidige dich mit dem Schwert gegen die kichernden Schläger.

Das tentakelzimmer

Singes Labor . . . wo seine Experimente durchgeführt werden. Das Zimmer wimmelt von den grausigen Ergebnissen dieser Experimente. Gefahren kommen von überall her, von oben oder unten. Sieh dich gut um und sei vorsichtig, oder es könnte dir etwas höchst Unangenehmes geschehen.

In diesem Zimmer stößt du auf krabbelige Feinde – bekämpfe einige davon mit einem gezielten Schwerthieb und andere mit einem normalen Zug.

Durch die Tür an der Seite des Bildschirms kannst du schließlich das Tentakelzimmer verlassen.

Die zweite Scheibe

Eine zweite fallende Scheibe trägt dich zur letzten Ebene des Verlieses. Die naßkalte Luft wird ständig dicker, als ob das Böse sich zur letzten schlacht zusammenscharte.

Laß dich wieder von der Scheibe tragen und gib acht. . . . die Kräfte des Finsternen umgeben dich von allen Seiten. Bleib wie zuvor in der Mitte der Scheibe, denn im Schacht lauert eine weitere von Singes Zauberkreaturen.

Das tödliche Schachbrett

Dirks Gambit . . . das Spiel ist tödlich und dein Leben ist der Preis. Bekämpfe Singes teuflischen Kämpfer, den Geisterritter, auf einem tödlichen Schachbrett, das in der Luft schwebt. Kannst du den Geisterritter besiegen und die Tür auf der anderen Seite des Zimmers erreichen, oder wirst du von den Kräften des Bösen mattgesetzt. . . . ?

Du näherst dich der Höhle des Drachen, und Singe hat seinen größten Kämpfer gegen dich ausgesandt.

Spring über die Felder des Schachbretts und wehr dich mit dem Schwert gegen den Geisterritter.

Der Geisterritter erscheint und verschwindet nach einer kurzen Zeit. . . . taucht aber auf einem anderen Feld wieder auf. Wenn er auf einem Feld landet, wird eine Reihe von harmlosen Schachbrettfeldern zur Reihe des gewissen Todes. Bleib nicht auf diesen Feldern stehen, wenn du es nicht mit dem Leben bezahlen willst.

Geh auch nicht zum Rand des Schachbretts, oder du könntest in die gährenden Tiefen stürzen. Du kannst erst dann durch die Tür gehen, wenn du den Geisterritter besiegt hast.

Wenn er seine Farbe ändert, kann er mit einem Schwethieb überwältigt werden. Sooft du den Ritter mit dem Schwert triffst, wenn er schwarz ist, bleibt er nächstes Mal länger verwundbar.

Das töten des Drachens

Die schöne Daphne wartet in der Höhle des Drachens auf ihre Erlösung aus der Kristallkugel. Aber auch der feuerspeidende Singe wartet.

Töte Singe und befreie die Prinzessin. Vergiß nichts, was es über Drachen zu wissen gibt, oder Singe könnte dir die Höhle heiß machen. . . .

Überquere den Sims zum Zauberschwert. Versteck dich hinter den Felsen vor den Feuerkugeln des Drachens. Wenn du besonders viel Glück hast, findest du hinter einem Felsen einen verborgenen Schatz. . . .

Wenn er erscheint, lauf einfach darüber, und er gehört dir! Überquere die gefährliche Schlucht vorsichtig und ergreife das Schwert am Klippenrand. Geh über den schmalen Kamm zur Holzplattform zurück. Jetzt noch ein Sprung, und der Sieg (und die Prinzessin Daphne) gehört dir.

Punktebewertung

Während deiner Abenteuer in den verwünschten Verliesen verdienst du dir Punkte durch Bewältigung von Feinden und Hindernissen, durch Auffinden von Schätzen und durch den Durchgang durch die einzelnen Zimmer. Beachte immer die Punkteanzeige.

Aber vergiß nicht, Dirk, daß du der Kühnste Kämpfer des Königs bist, und deine Hauptaufgabe nicht die Ansammlung von Punkten und Schätzen, sondern die Rettung der schönen Daphne ist.

Die schöne Daphne ist auch dein größter Preis!

Am Beginn des Abenteuers hast du fünf Dirks, und zur Belohnung für den erfolgreichen Durchgang durch die Zimmer im Verlies bekommst du weitere Dirks.

Bonus Dirks

Sie bekommen Bonus-Dirks (weitere Leben) nach Vollendung des Weapons Rooms und einen weiteren Dirk für jeden danach vollendeten Bildschirm; bis zu fünf Dirks können Sie erhalten – die werden Sie auch nötig haben!

High Score

Um Ihren High Score, das höchste Punkteergebnis des Tages, einzutragen, drücken Sie einfach die Leertaste, wenn Sie auf dem Titelbildschirm sind, und dann können Sie Ihre Initialen eingeben.

Steuerung

Spectrum, C64 & Amstrad/Schneider

Tastatur und Joystick können einzeln oder zusammen verwendet werden.

TASTATUR JOYSTICK

X	Links	Links
Z	Rechts	Rechts
K	Hoch	Hoch
M	Runter	Runter
L	Feuer	Schwert zücken/springen

Amstrad/Schneider

: Leertaste Bei Giddy Goon: Springen

Commodore C64 und Spectrum

: Leertaste Bei Giddy Goon: Springen

Besondere tasten und Joystickbewegungen

Beim Ramsps- und Giddy Goons-Bildschirm müssen Sie die Leertaste drücken, um von Rampe zu Rampe zu springen.

Im Skull Hallway, dem Weapons Room und dem Tentacle Room wird der Joystick die richtige Bewegung nur zum richtigen Zeitpunkt akzeptieren. Die richtige Bewegung zur falschen Zeit wird ignoriert. Wenn Sie den Joystick schon vorher in der jeweiligen Position festhalten, wird dies ebenfalls ignoriert und Sie verlieren ein Leben. Zeitliche Koordinierung ist also sehr wichtig in diesen Räumen.

Commodore C64 und Spectrum

Wenn Sie ihr Schwert benutzen wollen, drücken Sie einfach L, um das Schwert zu ziehen und zuzustechen (zur rechten Zeit). Ihr Schwert haben Sie immer mit sich, außer beim letzten Bildschirm, wo Sie es sich von der Feilsenspitze holen müssen, bevor Sie dann den Drachen töten.

THE LIVING DAYLIGHTS

Personen

Brad Whittaker, ein Größenwahnsinniger internationaler Waffenhändler. Necros – sein ruchloser Killer. Koskov, KGB-General, der ein doppeltes Spiel treibt. Die schöne und intelligente Kara – tschechische Cellistin, in die sich under Held verliebt. Sie alle gegen James Bond, den berühmten englischen Geheimagenten, für den Tod und Liebe zur Lebensart geworden sind, und Sie haben alles, was zu einer tollen Spionagegeschichte dazugehört – und eine tolle Spiel!

Dieses Spiel ist dem großartigen Film und dem Arcade-Münzautomatenspiel von Arcadia direkt nachempfunden, doch hier wird es wirklich spannend – auf acht explosiven, rasanten Spielbenen sind Sie James Bond. Zwischen Gibraltar und Afghanistan begegnen Ihnen SAS (Freunde), KGB (weniger freundlich), feindliche Hubschrauber (höchst unfreundlich) und sogar ein Milchmann mit explodierenden Flaschen!

Auf geht's, machen Sie's wie James Bond – leben Sie auf des Messers Schneide!

Ziel des Spieles

Sie steuern James Bond und müssen sich durch alle acht Spielbenen hindurchschießen, bevor Sie schließlich mit dem üblen Waffenhändler Brad Whittaker zusammentreffen.

General Koskov, der abtrünnige russische KGB-Agent, hilft James Bond durch seine Abenteuer – aber scharf aufpassen – kann man sich denn auf den verlassen?

Sind Whittakers Streitkräfte zerstört, ist Ihre Mission beendet und die schöne Kara gehört Ihnen!

Stufe 1 – Gibraltar

Bond beginnt sein Abenteuer mit einer Erprobung der Verteidigungsanlagen auf Gibraltar im Mittelmeer. Er muß seine Erfindungsgabe gegen die Fähigkeiten der SAS-Leute einsetzen, deren Gewehre nur mit Farbkugeln schießen. Schließlich geht es ja nur um ein Scheingefecht. Oder? Könnte einer der SAS-Leute wirklich ein verkleideter Feind sein? Hüten Sie sich, jemand hat Mord im Sinn!

Stufe 2 – Im Volkseigenen Lenin-Musikkonservatorium

Können Sie den russischen Defektor Koskov seinen KGB-Wächtern entreißen, ohne die Leben der Konzertbesucher aufs Spiel zu setzen? Koskov wird Ihnen folgen, doch Sie müssen ihn vor den Scharfschützen, die plötzlich überall auftauchen werden, beschützen und so schnell wie möglich in Sicherheit bringen.

Stufe 3 – Die Pipeline

Sie müssen Koskov an den Arbeitern vorbeischmuggeln und ihn durch die transibirische Pipeline senden. Achten Sie auf die russischen Wächter und die fallenden Rohre!

Stufe 4 – Das Herrenhaus

Jetzt haben Sie Koskov befreit, aber jemand will ihn wiederhaben! Man hat den ruchlosen Killer Necros geschickt, der ihn dem britischen Geheimdienst wieder entreißen soll. Als Milchmann ist er verkleidet, und er und seine Freunde schrecken vor nichts zurück! Aufpassen!

Stufe 5 – Der Rummelplatz

Sie müssen Ihren Kollegen, einen anderen britischen Agenten, treffen, doch Necros ist Ihnen gefolgt und hat einen tödlichen Auftrag!

Stufe 6 – Tanger

Ihr Auftrag, den verschwundenen Koskov wiederzufinden, führt Sie auf die Dächer Tangers, wo Sie um Ihr Leben kämpfen müssen.

Stufe 7 – Der Militärkomplex

Sie sitzen in der afghanischen Wüste fest, inmitten eines russischen Luftwaffenstützpunkts. Kein Problem für 007! Aufpassen, wenn der Feind alle seine Streitkräfte gegen Sie zum Einsatz bringt. Können Sie am Leben bleiben?

Stufe 8 – Whittakers Haus

Jetzt treffen Sie endlich den Schurken, der hinter all diesen Verbrechen steckt – Brad Whittaker, den amerikanischen Waffenhändler und Militärhörtoriker. Er setzt sein gesamtes Waffenarsenal gegen Sie ein, doch Sie müssen weiterkämpfen, bis Sie ihn stellen.

Steuerung

RECHTS

LINKS

HOCH

RUNTER

Steuern den Cursor, der angibt, in welche Richtung Bond gerade zielt.

FEUER Feuert Bonds Waffe auf die Cursorposition ab.

Wenn Sie RECHTS drücken (oder den Joystick nach rechts bewegen), bis der Cursor den rechten Bildschirmrand berührt, dann rennt Bond in diese Richtung, bis Sie die Taste wieder loslassen.

Wenn Sie wollen, daß Bond sich duckt, um einem Wurfgeschöß o.ä. auszuweichen, oder in die Luft springt, müssen Sie den Feuerknopf festhalten und HOCH oder RUNTER drücken.

Die Statusanzeigen

Diese finden Sie unten auf dem Bildschirm. Sie zeigen Bonds Stärke, die Anzahl der verbliebenen Leben, momentane Bewaffnung und Punktstand.

Zusätzliche Waffen

Bond muß sich durch 8 Stufen hindurchkämpfen, um Brad Whittaker, seinen Gegenspieler, zu erreichen. Zwischen diesen Stufen hat „Q“ Bond netterweise Gelegenheit gegeben, eine Waffe (oder einen Gegenstand) aufzunehmen, die ihm bei seinem Auftrag helfen kann. Leider wird immer nur einer der angebotenen Gegenstände auf der nächsten Stufe auch wirklich von Nutzen sein. Sie haben nur 5 Sekunden Zeit, Ihre Wahl zu treffen. Markieren Sie mit dem Joystick oder den Richtungstasten die Waffe, die Sie gerne haben möchten, und drücken Sie Feuer. Nicht vergessen: nur eine Waffe wird Ihnen dann auch wirklich etwas nützen.

Waffeneinsatz während des Spiels

Um diese zusätzliche Waffe (oder das gewählte Objekt) dann einzusetzen, bringen Sie Ihr Visier nach rechts unten auf dem Bildschirm. Die Statusanzeige wird die momentan einsatzbereite Waffe anzeigen. Mit FEUER können Sie zwischen dem Revolver und der zusätzlichen Waffe hin- und herwechseln. Gehen Sie dann zurück in die Spielfläche, und Sie können das Spiel mit der neuen Waffe fortsetzen.

ACHTUNG: Manche Waffen können nur einmal verwendet werden.

Wenn Sie ein Objekt wählen, das nicht als Waffe verwendet werden kann, wird es aktiviert, wenn Sie es in der oben beschriebenen Weise wählen, und Sie setzen das Spiel mit Ihrem Walther PPK Revolver fort.

Angebotene Waffen/Objekte umfassen:

Panzerfäuste, Granaten, Nachtsichtbrille, Miniraketen schießende Füllfederhalter und Zigaretten, einen harten Hut, Bomben, Granatenwerfer, Armbrüste und einen Radiokassettenrekorder!!

Spielanleitung

Spectrum 48/128

Q	Hoch/sprung
A	Runter/Ducken
O	Links
P	Rechts
M	Feuer
1	Pause
3&4 zusammen	Enden
FEUER	Beginn
2	Musik Ein/Aus

Joystick – Kempston, Cursor, Interface II.

CBM 64/128 C-16

Joystick Steckplatz 2
Beginn F7

Schneider CPC

Q	Hoch/Sprung
A	Runter/Ducken
O	Links
P	Rechts
LEERTASTE	Feuer
ESC	Pause
CNTR SHIFT ESC	Enden
FEUER	Beginn
Joystick	

Manche Spielversionen haben neudefinierbare Tastensteuerung; wenn dies der Fall ist, wird es auf dem Bildschirm angezeigt. Beachten Sie jedoch, daß Sie Tasten 1-5 und bestimmte Steuertasten nicht benutzen können, da ihnen andere Zwecke vorbehalten sind.

ENDURO RACER

Spielanweisungen

Commodore C64

Nach dem Laden von Enduro-Racer wird der Bildschirm abwechselnd den Titelbildschirm und die High Score-Tabelle zeigen.

Drücken Sie die Leertaste oder Feuer, um das Spiel zu starten. Drücken Sie R, wenn Sie die Steuerungstasten umdefinieren wollen.

Define keys

Diese Option läßt Sie neue Tasten für die Steuerung Ihres Motorrades wählen. Es folgen die anfangs vorgegebenen Tasten:

Steuerung

TASTE	WIRKUNG
A	Gas geben
Z	Vorderrad lupfen
,	Linkskurve
.	Rechtskurve
Leertaste	Bremsen
H Run/Stop	Pause
R F7	Spiel zurücksetzen

Amstrad/Schneider

Nach dem Laden drücken Sie eine beliebige Taste und der Menü-Bildschirm erscheint:

START GAME

ONE PLAYER

Um eine dieser Optionen zu wählen, müssen Sie die Leertaste oder den Feuerknopf drücken.

Start Game

Leuchtet dies auf und Sie drücken die Leertaste, fängt das Spiel an. Wenn Sie einen Joystick benutzen, drücken Sie den Feuerknopf, um das Spiel zu beginnen.

One Player

Wenn dies aufleuchtet, können Sie mit der Leertaste zwischen 1- und 2-Spieler-Modus hin und herwechseln. Wenn 2 Spieler spielen, erscheint „1 UP“ rechts unten auf dem Bildschirm, wenn Spieler 1 an der Reihe ist, und „2 UP“, wenn Spieler 2 an der Reihe ist. Wenn man einen Unfall hat oder die Zeitgrenze erreicht wird, kommt der andere Spieler an die Reihe.

Steuerung

TASTE	WIRKUNG
Q	Gas geben
A	Vorderrad lupfen
O	Links
P	Rechts
Leertaste	Bremsen
H	Pause
R	Spiel zurücksetzen

Spectrum

Nach dem Laden drücken Sie eine beliebige Taste, um zum Menü-Bildschirm zu kommen:

START GAME

ONE PLAYER

CHANGE CONTROL MODE

DEFINE KEYS

Hiermit können Sie das Spiel gemäß Ihren Wünschen einrichten. Eine Option wird aufleuchten – Sie können eine andere aufleuchten lassen, indem Sie eine beliebige Taste (außer der Leertaste) drücken.

Um eine dieser Optionen dann zu wählen, müssen Sie die Leertaste oder den Joystickknopf drücken.

Start Game

Leuchtet dies auf und Sie drücken die Leertaste, fängt das Spiel an. Wenn Sie einen Joystick benutzen, drücken Sie den Feuerknopf, um das Spiel zu beginnen.

One Player

Leuchtet dies auf, können Sie mit der Leertaste zwischen 1- und 2-Spieler-Modus hin und herwechseln. Wenn 2 Spieler spielen, erscheint „1 UP“ rechts unten auf dem Bildschirm, wenn Spieler 1 an der Reihe ist, und „2 UP“, wenn Spieler 2 an der Reihe ist. Wenn man einen Unfall hat oder die Zeitgrenze erreicht wird, kommt der andere Spieler an die Reihe.

Change Control Mode

Hiermit können Sie verschiedene Joysticks oder die Tastatur für die Steuerung Ihres Motorrades wählen. Leuchtet dies auf, und Sie drücken die Leertaste, erhalten Sie die folgende Liste:

KEYBOARD
KEMPSTON
SINCLAIR LEFT
SINCLAIR RIGHT
CURSOR

Kempston, Sinclair Left, Sinclair Right oder Cursor können Sie wählen, wenn Sie einen Joystick benutzen wollen. Keyboard steht für die Tastatur. Sie können die entsprechende Wahl treffen, indem Sie durch Drücken einer beliebigen Taste durch die Liste gehen und dann die Leertaste drücken.

Define Keys

Diese Option läßt Sie neue Steuerungstasten definieren. Die anfangs vorgegebene Steuerung ist wie folgt:

Steuerung

TASTE	WIRKUNG
Q	Gas geben
A	Vorderrad lupfen
O	Links
P	Rechts
Leertaste	Bremsen
H	Pause
R	Spiel zurücksetzen

Joystick – Spectrum, Amstrad/Schneider, C64

Beim Joystick ist die Steuerung wie folgt:

Links	Gas	Rechts
	Lupfen	

Feuerknopf: Bremsen.

Der Bildschirm

Der obere Bildschirmrand sieht ungefähr so aus:

TOP	1000000	TIME	SCORE	970034
STAGE	1	54	SPEED	161 Km/Hr

TOP zeigt die Höchstpunktzahl.

TIME zeigt, wieviel Sekunden Sie zur Beendigung dieser Stufe noch zur Verfügung haben.

SCORE zeigt Ihren Punktestand.

STAGE zeigt, auf welcher der fünf Spielerebenen Sie sich gerade befinden.

SPEED zeigt Ihre Geschwindigkeit in km/h.

TIPS

Weichen Sie anderen Fahrern, Felsen, Bäumen, Wasser usw. aus. Bleiben Sie auf der Straße (bei Ebene 3 ist auf beiden Seiten der Straße Wasser), um höchste Geschwindigkeit beizubehalten.

Bei Sprüngen müssen Sie immer zuerst das Vorderrad anlupfen, sonst verlieren Sie Geschwindigkeit. Sie können diese Stellen auch umfahren, doch auch das kann Zeit kosten.

Es gibt 5 verschiedene Spielerebenen, die Sie durch 5 verschiedene Landschaften führen.

Spielende und High score

Am Spielende erscheint folgendes auf dem Bildschirm:

STAGE	RECORD	PLAYER
1	0 47 27	0 50 27
2	0 55 00	62
3	0 59 99	
4	0 59 99	
5	0 59 99	

TOTAL 4 42 24 0 50 27

In der RECORD-Spalte würde neben der Nummer der Spielerebene die schnellste Zeit für diese Ebene angegeben.

In der PLAYER-Spalte finden Sie Ihre Zeiten. Bei der letzten Spielerebene, die Sie nicht vollenden konnten, steht eine Prozentangabe, die besagt, wie weit Sie kamen.

Wenn Sie in die High Score-Tabelle kommen, können Sie Ihren Namen mit der Tastatur oder dem Joystick eingeben. Den Cursor können Sie HOCH, RUNTER, NACH LINKS und NACH RECHTS bewegen, wobei Sie wie folgt steuern:

HOCH – GAS
RUNTER – LUPFEN
LINKS – LINKS
RECHTS – RECHTS

FEUER oder die LEERTASTE werden den gerade hervorgehobenen Buchstaben wählen. Wählen Sie ED, wenn Sie mit Ihrem Namen fertig sind.

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Versions

Special instructions for Dragon's Lair and Escape from Singes Castle multi load games.

Please note that when prompted to stop tape and turn it over do not do this, just stop the tape.

Spectrum 48K owners with a separate data cassette and tape counter should reset the counter at 000 at this stage.

Whilst playing the game

Spectrum 48K owners with a data cassette and tape counter should rewind to counter position 000 then stop the tape if prompted by the game.

Spectrum +2 owners and users without a tape counter should rewind to the beginning of the tape when prompted by the game.

Spectrum 48K/128K

Load "" at correct counter position.

Spectrum +3 Disc

Press enter key then select game.

Amstrad cassette

Press control and enter at correct counter position.

Amstrad disk

Enter |Cpm then select game.

Commodore C64 Cassette

Press shift and Runstop keys at Correct Counter position.

Commodore C64 disk

Disk 1 load "",8,1

Disk 2 load "menu",8,1, then select game.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Versions Spectrum

Instructions spéciales pour les jeux Dragons Lair et Escape dans la collection Singes Castle Multi-Load:

L'affichage "Stop tape and turn it over" n'est pas tout à fait correct. Il faut seulement ARRÊTER la bande.

Les utilisateurs d'un Spectrum 48K équipé d'un enregistreur devront le remettre à zéro.

Pendant le jeu:

Les utilisateurs d'un Spectrum 48K avec un enregistreur devront le remettre à zéro et arrêter la bande lorsque l'affichage le leur demande.

Les utilisateurs d'un Spectrum +2 et des ordinateurs qui ne sont pas équipés d'un enregistreur devront rembobiner la bande complètement quand le programme le leur demande.

Spectrum 48K/128K

Load "" – à partir de la position correcte

Spectrum +3, disquette

Frapper ENTER, puis sélectionner le jeu

Amstrad/Schneider, cassette

A la position correct, appuyer sur CONTROL & ENTER

Amstrad/Schneider, disquette

Introduire |Cpm, puis sélectionner le jeu

Commodore C64, cassette

A la position correcte, appuyer sur SHIFT et frapper RUN/STOP

Commodore C64, disquette

Disquette 1: Load "",8,1

Disquette 2: LOAD "menu",8,1 – puis sélectionner le jeu

LADEANLEITUNGEN

Spectrum Versionen

Spezielle Hinweise für die Spiele Dragons Lair und Escape aus der Sammlung der Singes Castle Multi-Load Spiele: Die Aufforderung des Programmes "Stop tape and turn it over" ist irreführend. Bitte drehen Sie die Kassette nicht um, sondern stoppen Sie lediglich das Band.

Besitzer eines Spectrum 48K mit einem separaten Kassettenzählwerk sollten diesen auf Null zurückstellen.

Während des Spiels:

Besitzer eines Spectrum 48K mit einem Datasette und Bandzählwerk sollten den Zähler auf Position 000 zurückstellen und das Band stoppen, wenn auf dem Bildschirm eine entsprechende Meldung erscheint.

Besitzer eines Spectrum +2 und Benutzer, deren System nicht über einen Zähler verfügt, sollten bei entsprechender Aufforderung an den Anfang der Kassette zurückspulen.

Spectrum 48K/128K

Load "" – an der richtigen Zählerposition

Spectrum +3, Diskette

ENTER-Taste drücken, dann Spiel auswählen

Amstrad/Schneider, Kassette

An der richtigen Zählerposition gleichzeitig CONTROL & ENTER drücken.

Amstrad/Schneider, Diskette

Den Befehl |Cpm eingeben, dann das Spiel auswählen

Commodore C64, Kassette

An der richtigen Zählerposition SHIFT und RUN/STOP drücken

Commodore C64, Diskette

Diskette 1: Load "",8,1

Diskette 2: LOAD "menu",8,1 – dann Spiel wählen.

The Living Daylights © Domark
Dragon's Lair owned by Magicom Inc and used by permission
Escape from Singe's Castle owned by Magicom Inc and used by permission
Enduro Racer © 1987 Activision Inc
Paperboy © 1984 Atari Games Inc all Rights Reserved
Ghosts 'n' Goblins © 1985 Elite Systems Ltd.

© Elite Systems Ltd. – 1988

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd.
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

The Living Daylights © Domark
Dragon's Lair owned by Magicom Inc and used by permission
Escape from Singe's Castle owned by Magicom Inc and used by permission
Enduro Racer © 1987 Activision Inc
Paperboy © 1984 Atari Games Inc all Rights Reserved
Ghosts 'n' Goblins © 1985 Elite Systems Ltd.

© Elite Systems Ltd. – 1988

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems sont strictement interdits.

Garantie

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse, renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX, England
Télex: 336130 ELITE G

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.

The Living Daylights © Domark
Dragon's Lair owned by Magicom Inc and used by permission
Escape from Singe's Castle owned by Magicom Inc and used by permission
Enduro Racer © 1987 Activision Inc
Paperboy © 1984 Atari Games Inc all Rights Reserved
Ghosts 'n' Goblins © 1985 Elite Systems Ltd.

© Elite Systems Ltd. – 1988

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen, der Verleih und Wiederverkauf sowie die Verbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne die vorherige ausdrückliche und schriftliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. strengstens untersagt.

Garantie

Das vorliegende Softwareprodukt ist nach den höchsten Qualitätsanforderungen sorgfältig entwickelt und hergestellt worden. Den beiliegenden Anleitungen zum Laden des Programms ist genau Folge zu leisten. Sollten aus irgendwelchen Gründen Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms auftreten, und liegt die Vermutung nahe, daß das Band defekt ist, senden Sie dieses bitte an die folgende Anschrift:

Customer Services Dept.
Elite Systems Ltd
Eastern Avenue
Lichfield
WS13 6RX, England
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Ihre Rechte werden dadurch in keiner Weise eingeschränkt.

ELITE SYSTEMS LTD., EASTERN AVENUE, LICHFIELD, STAFFS WS13 6RX Telex: 336130 ELITE G

© ELITE 1988, SNK CORPORATION

Consumer Hot Line: (0543) 414885