TRIO HIT PAK

TRIO

© Hit Pak 1987

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.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW, England.
Telex: 336130 ELITE G
Fax: 0922 743925

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.

TRIO

© Hit Pak 1987

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung, der Weitergabe, des Verleihs, Weiterverkaufs oder anderweitiger Verbreitung ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. ist streng untersagt.

Garantie: Das vorliegende Software-Produkte wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die beigefügten Ladeanleitungen. Sollten Sie dennoch irgendwelche Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms haven, von denen Sie annehmen, daß sie auf eine defekte Kassette zurückgehen, dann bitten wir um sofortige Einsendung an unseren Kundendienst:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW, England.
Telex: 336130 ELITE G
Fax: 0922 743925

Unsere Qualitätsüberwachungs-Abteilung wird das Produkt testen und Ihnen kostenlos einen Ersatz zukommen lassen. Die gesetzlichen Rechte des Käufers werden dadurch nicht betroffen.

TRIO

© Hit Pak 1987

Tous droits réserves mondialement. Il est strictement inderdit de copier, prêter, diffuser ou revendre ce produit sans le consentement formel par écrit d'Elite Systems Ltd.

Garantie: Ce logiciel a été créé et produit selon des normes de qualité extrêmement rigoureuses. Veuillez lire attentivement les instructions de chargement fournies avec ce produit. Si vous éprouvez des difficultés à exécuter le programme à cause d'une cassette défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW, England.
Telex: 336130 ELITE G
Fax: 0922 743925

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement gratuit. Cette clause n'affecte pas vos croits légaux.

TRIO

© Hit Pak 1987

Upphovsrätten förbehållen. Mångfaldigande, utlåning, utsändning eller vidareförsäljning utan skriftligt tillstånd från Elite Systems Ltd är strängeligen förbjudet.

Garanti: Denna programvara har framställts med stor omsorg och enligt högsta standard. Var nogo med att läse medföljande laddningsinstruktioner. Om du av någon anledning har svårigheter med att köra bandet och har anledning att tro att det är fel på det, var god returnera det till denna address:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW, England.
Telex: 336130 ELITE G
Fax: 0922 743925

Vår kvalitetskontroll testar då varan och ersätter den omedelbart utan extra kostnad. Detta är inte en begränsning av köpskyddslagen.

TRIO

© Hit Pak 1987

Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. E' severamente proibito fare delle copie non autorizzate, prestare, trasmettere o rivendere senza espressa autorizzazione scritta di Elite Systems Ltd.

Garanzia: Questo programma di software è stato sviluppato con cura e prodotto secondo i più alti standard di qualità. Si raccomanda di leggere attentamente le accluse istruzioni per il carico. Se si dovessero verificare per motivi qualsiasi, delle difficoltà durante il funzionamento del programma, e si pensasse che il nastro sia difettoso, si prega di ritornarlo immediatamente al seguente indirizzo:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW, England.
Telex: 336130 ELITE G
Fax: 0922 743925

Il nostro Dipartimento di Controllo Qualità verificherà il prodotto e ne fornirà immediatamente un altro in sostituzione senza nessun costo supplementare. Si prega di tenere in considerazione che questo non influisce sui [redacted]

AIRWOLF 2*

Scenario and Introduction

Stringfellow Hawke – along with his super new helicopter, Airwolf 2 – has been given a mission to destroy an alien craft which is threatening civilisation. By collecting and using sophisticated new weaponry you must overcome the many perils facing you along the route and, more importantly, destroy the craft.

Loading Instructions

Spectrum: Load ""
Commodore 64/128: Cassette – Shift Run/Stop keys
Disc – Load "Airwolf 2",8,1
Amstrad/Schneider: Cassette – Run ""
Disc – Run "Air 2"

Playing Instructions

Spectrum:
Extra weaponry is gained by collecting the pulsors found on the route, with more sophisticated weaponry available for the more pulsors you obtain.

Up	Joystick or redefinable key
Down	Joystick or redefinable key
Left	Joystick or redefinable key
Right	Joystick or redefinable key
Fire	Fire button or redefinable key
Select Weapon	Space
Toggle Sound	2
Hold	H
Restart	S

Commodore 64/128
Use joystick in port 2
Space bar selects the weapon

Amstrad/Schneider

Up	Joystick or redefinable key
Down	Joystick or redefinable key
Left	Joystick or redefinable key
Right	Joystick or redefinable key
Fire	Fire button or redefinable key
Select Weapon	Copy
Toggle Sound	ESC
Hold	1
Restart	2

© 1984 Universal City Studios, Inc. All rights reserved
* A trademark of, and licensed by, Universal City Studios, Inc.

AIRWOLF 2*

Szenario und Einführung

Stringfellow Hawke mit seinem neuen Superhelikopter, Airwolf 2, hat soeben den Auftrag zur Zerstörung eines außerirdischen Raumschiffs erhalten, das die gesamte irdische Zivilisation bedroht. Zum Glück liegen überall verstreut hochmoderne Waffen, mit denen man die vielen Hindernisse meistern und das Schiff der Aliens in Hunderttausend Stücke ballern kann.

Ladeanleitungen

Spectrum: Load ""
Commodore 64/128: Kassette – Shift + Run/Stop drücken
Diskette – Load "Airwolf 2",8,1
Amstrad/Schneider: Kassette – Run ""
Diskette – Run "Air 2"

Spielanleitung

Spectrum:
Zusätzliche Waffen verschafft man sich durch Einsammeln der Pulsoren – je mehr, desto besser.

Hoch	Mit Joystick oder definierbarer Taste
Abwärts	Mit Joystick oder definierbarer Taste
Links	Mit Joystick oder definierbarer Taste
Rechts	Mit Joystick oder definierbarer Taste
Feuer	Feuerknopf oder definierbare Taste
Waffe wählen	LEERTASTE
Ton ein/aus	2
Anhalten	H
Weiterspielen	S

Commodore 64/128:
Joystick in Steckplatz 2
Leertaste zur Auswahl der Waffen

Amstrad/Schneider:

Hoch	Mit Joystick oder definierbarer Taste
Abwärts	Mit Joystick oder definierbarer Taste
Links	Mit Joystick oder definierbarer Taste
Rechts	Mit Joystick oder definierbarer Taste
Feuer	Feuerknopf oder definierbare Taste
Waffe wählen	Copy
Ton ein/aus	ESC
Anhalten	1
Weiterspielen	2

© 1984 Universal City Studios, Inc. Alle Rechte vorbehalten
* Ein Warenzeichen und lizensiert von Universal City Studios, Inc.

AIRWOLF 2*

Scénario et Introduction

Stringfellow Hawke – et son super hélicoptère tout neuf l'Airwolf 2 – a reçu pour mission de détruire un vaisseau ennemi menaçant notre civilisation. En ramassant et utilisant les nouvelles armes sophistiquées, vous devez venir à bout des nombreux périls vous menaçant au cours de votre mission et, surtout, détruire le vaisseau ennemi.

Instructions de chargement

Spectrum: Load ""
Commodore 64/128: Cassette – Touches Shift Run/Stop
Disquette – Load "Airwolf 2",8,1
Amstrad/Schneider: Cassette – Run ""
Disquette – Run "Air 2"

Règles de jeu

Spectrum:
Pour obtenir les armes supplémentaires, ramassez les pulseurs rencontrés en route. Plus vous en ramassez, et plus vous obtenez des armes sophistiquées.

Vers le haut	manette de jeu ou touche redéfinissable
Vers le bas	manette de jeu ou touche redéfinissable
Vers la gauche	manette de jeu ou touche redéfinissable
Vers la droite	manette de jeu ou touche redéfinissable
Tir	bouton de tir ou touche redéfinissable
Sélection d'arme	barre d'espacement
Pour supprimer/ activer les effets sonores	2
Pour suspendre la partie	H
Pour reprendre la partie	S

Commodore 64/128:
Manette de jeu connectée au port 2
Barre d'espacement pour sélectionner une arme

Amstrad/Schneider:

Vers le haut	manette de jeu ou touche redéfinissable
Vers le bas	manette de jeu ou touche redéfinissable
Vers la gauche	manette de jeu ou touche redéfinissable
Vers la droite	manette de jeu ou touche redéfinissable
Tir	bouton de tir ou touche redéfinissable
Sélection d'arme	Copy
Pour supprimer/ activer les effets sonores	ESC
Pour suspendre la partie	1
Pour reprendre la partie	2

© 1984 Universal City Studios, Inc. Tous droits réservés.
* Marque déposée et licence d'Universal City Studios, Inc.

AIRWOLF 2*

Scenario och Inledning

Stringfellow Hawke i sin nya superhelikopter Airwolf 2, har fått i uppgift att tillintetgöra ett främmande rymdskepp som hotar civilisationen. Genom att plocka upp och använda sofistikerade nya vapen måste du övervinna många faror som lurar utefter rutten och, framför allt, måste du förstöra rymdskeppet.

Laddningsinstruktioner

Spectrum: Ladda ""
Commodore 64/128: Kassett – Shift Run/Stop-tangenterna
Diskett – Load "Airwolf 2",8,1
Amstrad/Schneider: Kassett – Run ""
Diskett – Run "Air 2"

Spelinstruktioner

Spectrum:
Du får fler vapen genom att plocka upp pulsarer som finns på vägen. Ju fler pulsarer desto mer sofistikerade vapen får du.

Upp	Spak eller omdefinierbar tangent
Ner	Spak eller omdefinierbar tangent
Vänster	Spak eller omdefinierbar tangent
Höger	Spak eller omdefinierbar tangent
Skjut	Fire-tangent eller omdefinierbar tangent
Välj vapen	Mellanslag
Ljud på/av	2
Håll kvar	H
Börja igen	S

Commodore 64/128:
Använd spak i port 2
Mellanslag för att välja vapen

Amstrad/Schneider:

Upp	Spak eller omdefinierbar tangent
Ner	Spak eller omdefinierbar tangent
Vänster	Spak eller omdefinierbar tangent
Höger	Spak eller omdefinierbar tangent
Skjut	Fire-tangent eller omdefinierbar tangent
Välj vapen	Copy
Ljud på/av	ESC
Håll kvar	1
Börja igen	2

© Universal City Studios, Inc. All upphovsrätt förebehållen
* Varumärke för Universal City Studios, Inc.

AIRWOLF 2*

Scena e Introduzione

A Stringfellow Hawke – con il suo nuovo super elicottero Airwolf 2 – è stata affidata la missione di distruggere un velivolo nemico che minaccia tutto il mondo civilizzato. Raccogliendo e usando nuove e sofisticate armi dovrai superare i numerosi pericoli che incontrerai sulla tua rotta e, cosa più importante di tutte, distruggere il velivolo nemico.

Istruzioni per caricare il programma

Spectrum: Carica ""
Commodore 64/128: Cassetta – Tasti Maiuscolo Run/Stop
Disco – Load "Airwolf 2",8,1
Amstrad/Schneider: Cassetta – Run ""
Disco – Run "Air 2"

Istruzioni per giocare

Spectrum:
Si possono guadagnare armi supplementari raccogliendo i pulsori luminosi che si incontrano sulla rotta, più pulsori raccogli, più armi sofisticate avrai a tua disposizione.

Su	Joystick o tasto ridefinibile
Giù	Joystick o tasto ridefinibile
Sinistra	Joystick o tasto ridefinibile
Destra	Joystick o tasto ridefinibile
Fuoco	Pulsante Fuoco o tasto ridefinibile
Selezionare l'arma	Spazio
Azionare il suono	2
Fermare	H
Ripartire	S

Commodore 64/128:
Collegare il joystick nella porta 2
La barra spaziatrice seleziona le armi

Amstrad/Schneider:

Su	Joystick o tasto ridefinibile
Giù	Joystick o tasto ridefinibile
Sinistra	Joystick o tasto ridefinibile
Destra	Joystick o tasto ridefinibile
Fuoco	Pulsante Fuoco o tasto ridefinibile
Selezionare l'arma	Copiare
Azionare il suono	ESC (fine programma)
Fermare	1
Ripartire	2

© 1984 Universal City Studios Inc. Diritti riservati
* Marchio di fabbrica di, e per licenza di, Universal City Studios, Inc.

GREAT GURIANOS

Scenario and Introduction

You are Great Gurianos, who is embarking on his most dangerous quest yet. The journey will be dangerous as he has to battle against the most feared and deadly warriors. Armed with a razor-sharp sword, a titanium suit of armour and a carbon-chrome shield, only your guts and reactions will give him any chance of staying alive and completing his quest.

Loading Instructions

Spectrum: Load ""
Commodore 64/128: Cassette – Shift Run/Stop keys
Disc – Load "Great Gurianos",8,1
Amstrad/Schneider: Cassette – Run ""
Disc – Run "GTG"

Playing Instructions

By pressing the sword up, middle and down keys together, you can obtain a 'protector shield' which will give you complete protection from flying objects. These only last for a short period of time and you only get one per life. In each section of the game there are flying swords. Hit 4 of these and your sword will turn red. This is the super sword which, if you press sword up, middle and down keys whilst fighting a warrior, will give total invincibility. One of the flying objects is a ball. Hit this with your sword and it will replenish your armour. Another of the flying objects is a shield. Hit this with your sword and it will strengthen your shield.

Spectrum:

Shield up	Joystick or redefinable key
Shield down	Joystick or redefinable key
Sword up	Redefinable key
Sword middle	Redefinable key
Sword down	Redefinable key
Left	Joystick or redefinable key
Right	Joystick or redefinable key

Commodore 64/128:
Rapidly moving the joystick up and down produces a large protector shield which gives complete protection against flying objects. These only last for a short period of time and you only get one per life. One of the flying objects is a blue crystal. Hit this and it will replenish your armour strength. Another of the flying objects is a sword. Hit 3 of these and you will receive a bonus.

Shield up	Joystick up
Shield down	Joystick down
Left	Joystick left
Right	Joystick right
Sword up	F1
Sword down	F3
Repeat last move	Fire button
Toggle pause	Run/Stop
Quit	Q

Amstrad/Schneider:

Shield up	Joystick or redefinable key
Shield down	Joystick or redefinable key
Sword up	Redefinable key
Sword middle	Redefinable key
Sword down	Redefinable key
Left	Joystick or redefinable key
Right	Joystick or redefinable key

Licensed from Taito Corp. Export outside Europe and Australia is prohibited.

GREAT GURIANOS

Szenario und Einführung

Sie sind der Große Gurianos, der sich aufmacht, sein bisher verwegenstes Abenteuer zu bestehen. Es wird eine Reise voller Gefahren, denn seine Widersacher kennen kein Pardon. Ausgerüstet mit seinem messerscharfen Säbel, einer Rüstung aus Titan und einem Schild aus Kohlenchrom ist das Leben unseres Helden keinen Pfifferling wert. Wenn er das Abenteuer zu Ende bringen will, müssen Sie 'ne Menge Mut und schnelle Reaktionen mitbringen!

Ladeanleitungen

Spectrum: Load ""
Commodore 64/128: Kassette – Shift & Run/Stop drücken
Diskette – Load "Great Gurianos",8,1
Amstrad/Schneider: Kassette – Run ""
Diskette – Run "GTG"

Spielregeln

Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten für Schwert hoch, Mitte und unten erhalten Sie einen Schutzschild, der Sie vollkommen gegen fliegende Objekte feit, allerdings nur für kurze Zeit und jewells nur einmal pro Leben. In allen Spielphasen tauchen fliegende Schwerter auf. Wenn Sie 4 davon schlagen, wird Ihr eigenes rot. Dies ist die Farbe des Superschwerts, das Ihnen beim Festhalten der Tasten für Schwert hoch, Mitte und unten absolute Unbesiegbarkeit verleiht. Eines der fliegenden Objekte ist ein Ball. Wenn Sie diesen mit Ihrem Schwert berühren, wird Ihre Rüstung wieder instandgesetzt. Ein anderes Objekt in Form eines Schilds dient zur Verstärkung Ihres Schilds.

Spectrum:

Schild hoch	Joystick oder definierbare Taste
Schild unten	Joystick oder definierbare Taste
Schwert hoch	Definierbare Taste
Schwert Mitte	Definierbare Taste
Schwert unten	Definierbare Taste
Links	Joystick oder definierbare Taste
Rechts	Joystick oder definierbare Taste

Commodore 64/128:
Schnelles Auf- und Abbwegen des Joysticks bildet einen Schutzschild, der vollkommen gegen fliegende Objekte feit, allerdings nur für kurze Zeit und nur einmal pro Leben. Eines der fliegenden Objekte ist ein blauer Kristall. Berühren Sie diesen mit dem Schwert, um Ihre Rüstung wieder fit zu machen. Beim Berühren von drei der fliegenden Schwerter erhalten Sie eine Prämie.

Schild hoch	Joystick nach oben
Schild unten	Joystick nach unten
Links	Joystick nach links
Rechts	Joystick nach rechts
Schwert hoch	F1
Schwert unten	F3
Letzte Bewegung wiederholen	Feuerknopf
Pause ein/aus	Run/Stop
Aussteigen	Q

Amstrad/Schneider:

Schild hoch	Joystick oder definierbare Taste
Schild unten	Joystick oder definierbare Taste
Schwert hoch	Definierbare Taste
Schwert Mitte	Definierbare Taste
Schwert unten	Definierbare Taste
Links	Joystick oder definierbare Taste
Rechts	Joystick oder definierbare Taste

Lizenzgeber: Taito Corp. Der Export außerhalb Europas und Australiens ist untersagt.

GREAT GURIANOS

Scénario et Introduction

Great Gurianos s'engage dans l'aventure la plus périlleuse qu'il ait connue jusqu'à présent. Le voyage va être dangereux car des guerriers terrifiants, redoutés de tous, veillent. Armé d'une épée à la lame tranchante, d'une armure au titanium et d'un bouclier en chrome de carbone, il n'arrivera à survivre pour mener à bien sa mission que si vous avez le courage et les réflexes nécessaires pour le protéger.

Instructions de chargement

Spectrum: Load ""
Commodore 64/128: Cassette – touches Shift Run/Stop
Disquette – Load "Great Gurianos",8,1
Amstrad/Schneider: Cassette – Run ""
Disquette – Run "GTG"

Règles du jeu

En appuyant sur les touches supérieure, moyenne et inférieure de l'épée, vous obtenez un bouclier protecteur qui vous abrite des objets volants. Il ne dure pas très longtemps et vous n'avez droit qu'à un bouclier par vie. Dans chaque étape du jeu, vous rencontrerez des épées volantes. Si vous parvenez à en abattre 4, votre épée vire au rouge. Elle devient alors une super épée qui, lorsque vous frappez les touches supérieure, moyenne et inférieure en luttant contre un guerrier, vous rend totalement invincible. Un des objets volants est une balle. Si vous parvenez à l'abattre, elle réactive votre armure. Il existe également un bouclier volant qui, uns fois touché, renforce votre bouclier.

Spectrum:

Bouclier en haut	manette de jeu ou touche redéfinissable
Bouclier en bas	manette de jeu ou touche redéfinissable
Epée en haut	Touche redéfinissable
Epée au milieu	Touche redéfinissable
Epée en bas	Touche redéfinissable
Gauche	manette de jeu ou touche redéfinissable
Droite	manette de jeu ou touche redéfinissable

Commodore 64/128
En manoeuvrant rapidement la manette de jeu vers le haut et le bas, vous créez un large bouclier protecteur vous abritant totalement des objets volants. Il ne dure pas très longtemps et vous n'avez droit qu'à un seul bouclier par vie. Un des objets volantes est un cristal bleu qui, une fois abattu, renforce votre armure. Il existe aussi des épées volantes. En abattant trois d'entre elles, vous recevez un bonus.

Bouclier vers le haut	manette de jeu vers le haut
Bouclier vers le bas	manette de jeu vers le bas
Gauche	manette de jeu vers la gauche
Droite	manette de jeu vers la droite
Epée vers le haut	F1
Epée vers le bas	F3
Répétition du dernier mouvement	bouton de tir
Pause/reprise	Run/Stop
Pour quitter le jeu	Q

Amstrad/Schneider:

Bouclier en haut	manette de jeu ou touche redéfinissable
Bouclier en bas	manette de jeu ou touche redéfinissable
Epée en haut	Touche redéfinissable
Epée au milieu	Touche redéfinissable
Epée en bas	Touche redéfinissable
Gauche	manette de jeu ou touche redéfinissable
Droite	manette de jeu ou touche redéfinissable

Sous licence de Taito Corp. Exportation interdite hors d'Europe et d'Australie.

GREAT GURIANOS

Scenario och Inledning

Du är den Great Gurianos, ute på sin hittills största expedition. Färden blir farofull, eftersom han måste kämpa mot de mest fruktade and livsfarliga kämparna. Beväpnad med ett skarpeggat svärd, en rustning av titan och en sköld av superkrom är han helt beroende av ditt mod och dina reaktioner för att överleva och slutföra sin expedition.

Laddningsinstruktioner

Spectrum: Ladda ""
Commodore 64/128: Kassett – Shift Run/Stop-tangenterna
Diskett – Load "Great Gurianos",8,1
Amstrad/Schneider: Kassett – Run ""
Diskett – Run "GTG"

Spelinstruktioner

Genom att samtidigt trycka på upp-, mitt- och nertangenterna för svärdet kan du sätta upp en skärm som ger dig fullt skydd från flygande föremål. Skyddet räcker bara en kort tid, och du får bara en skärm per liv. I varje del av spelet finns det flygande svärd. Om du träffar fyra av dessa, blir ditt svärd rött. Det är ett supersvärd, och om du trycker på upp-, mitt- och nertangenterna för svärdet under en strid med en kämpe, gör det dig fullkomligt oövervinnerlig. Ett av de flygande föremålen är en boll. Om du träffar den med svärdet återställs styrkan i din rustning. Ett annat föremål är en sköld. Om du träffar den med svärdet förstärker det din sköld.

Spectrum:

Sköld upp	Spak eller omdefinierbar tangent
Sköld ner	Spak eller omdefinierbar tangent
Svärd upp	Omdefinierbar tangent
Svärd mittåt	Omdefinierbar tangent
Svärd ner	Omdefinierbar tangent
Vänster	Spak eller omdefinierbar tangent
Höger	Spak eller omcefinierbar tangent

Commodore 64/128:
Genom att snabbi röra spaken upp och ner, kan du sätta upp en stor skärm som ger dig fullt skydd från flygande föremål. Skyddet räcker bara en kort tid, och du får bara en per liv. Ett av de flygande föremålen är en blå kristall. Om du träffar den med svärdet återställs styrkan i din rustning. Ett annat föremål är ett svärd. Om du träffar tre av dem får du ett poäng.

Sköld upp	Spak upp
Sköld ner	Spak ner
Vänster	Spak åt vänster
Höger	Spak åt höger
Svärd upp	F1
Svärd ner	F3
Uprepa manövern	Fire-tangenten
Paus/fortsätt	Run/stop
Avbryt	Q

Amstrad/Schneider:

Sköld upp	Spak eller omdefinierbar tangent
Sköld ner	Spak eller omdsfinierbar tangent
Svärd upp	Omdefinierbar tangent
Svärd mittåt	Omdefinierbar tangent
Svärd ner	Omdefinierbar tangent
Vänster	Spak eller omdefinierbar tangent
Höger	Spak eller omdefinierbar tangent

Licens från Taito Corp. Export utanför Europa och Australien förbjuden.

GREAT GURIANOS

Scena e Introduzione

Tu sei il Great Gurianos, che sta per intraprendere la più pericoloso delle ricerche in cui mai si sia impegnato. Il viaggio sarà pericoloso poiché dovrà combattere contro i più temibile e mortali nemici. Le armi di cui dispone sono una spada affilata come un rasoio, un armatura fatta di titanio e uno scudo al carbonio-cromo e solo il tuo fegato e la tua velocità di reazione gli daranno la possibilità di rimanere vivo e portate a termine la sua ricerca.

Istruzioni per caricare il programma

Spectrum: Carica ""
Commodore 64/128: Cassetta – Tasti Maiuscolo Run/Stop
Disco – Load "Great Gurianos",8,1
Amstrad/Schneider: Cassetta – Run ""
Disco – Run "GTG"

Istruzioni di gioco

Quando premi contemporaneamente i tre tasti spada su, a metà, giù, si crea uno 'scudo protettivo' che ti dará totale protezione contro ogni oggetto volante. Questi ultimi hanno un breve periodo di durata e ne puoi avere uno solo per vita. In ogni sezione del gioco ci sono spade volanti. Se ne colpisci 4, la tua spada diventerà rossa. Queste è la prodigiosa super spada che, quando tu premi contemporaneamente i tre tasti spada su, a metà, giù durante un combattimento con un guerriero, ti dará l'invincibilità assoluta. Uno degli oggetti volanti è una palla. Colpiscila con la spada e l'armatura sarà ricaricata. Un altro di questo oggetti volanti è uno scudo. Colpiscilo con la spada e il tuo scudo sarà rinforzato.

Spectrum:

Scudo su	Joystick o tasto ridefinibile
Scudo giù	Joystick o tasto ridefinibile
Spada su	Tasto ridefinibile
Spada a metà	Tasto ridefinibile
Spada giù	Tasto ridefinibile
Sinistra	Joystick o tasto ridefinibile
Destra	Joystick o tasto ridefinibile

Commodore 64/128
Muovendo rapidamento il joystick su e giù si produce un ampio scudo protettivo che ti dà completa protezione contro gli oggetti volanti. Essi hanno un breve periodo di durata e ne puoi avere uno solo per vita. Uno degli oggetti volanti è un cristallo blu. Colpiscilo e ricaricherai la forza della tua armatura. Un altro degli oggetti volanti è una spada. Colpiscine 3 e riceverai un bonus.

Scudo su	Joystick in su
Scudo giù	Joystick in giù
Sinistra	Joystick a sinistra
Destra	Joystick a destra
Spada su	F1
Spada giù	F3
Ripetere l'ultima mossa	Pulsante Fuoco
Pausa del suono	Run/Stop
Smettere	Q

Amstrad/Schneider:

Scudo su	Joystick o tasto ridefinibile
Scudo giù	Joystick o tasto ridefinibile
Spada su	Tasto ridefinibile
Spada a metà	Tasto ridefinibile
Spada giù	Tasto ridefinibile
Sinistra	Joystick o tasto ridefinibile
Destra	Joystick o tasto ridefinibile

Con licenza dalla Taito Corp. Vietata l'esportazione al di fuori dell'Europa e in Australia.

3DC

Scenario and Introduction

Stranded on the sea bed, you have to find and construct parts of a submarine which will take you to safety. Beware the dangers of the deep, and remember the old saying, "An eel is a friend for life". Only the most quick-witted and agile of mariners will avoid the grisly fate of Davy Jones' Locker.

Loading Instructions

Spectrum: Load ""
Amstrad/Schneider: Cassette – Run ""
Disc – Run "3DC"

Playing Instructions

The object of 3DC is to wander around the undersea world collecting and manipulating the many objects lying around, and try to construct a submarine.

Six objects may be carried at any one time, which can be collected or dropped by pressing keys 1–6. Pressing 'W' will reveal the status window which describes the current location, shows the submarine parts, gives you an inventory, and displays clues. Whilst in the status window you may use the objects. This is done by moving the cursor over the object you wish to use and pressing 'U' to use it. You can leave the status window by moving the cursor to the top right hand corner. At the bottom of the play screen there are two bars. The upper one shows the level of oxygen and the lower one the level of nitrogen. How many oxygen tanks you have is shown next to these bars. The nitrogen level increases as you jump. If it gets too high you will die.

Hints: Beware of the octopus. Each time he hits you he steals an oxygen tank. He can be stopped by carrying a certain object, but this creates another problem as he squirts ink everywhere. Eric Eel can get into smaller places than yourself.

Spectrum:

	Man	Eel
Forward	Joystick or redefinable key	Enter
Jump	Joystick or redefinable key	P
Turn left	Joystick or redefinable key	M
Turn right	Joystick or redefinable key	Symbol Shift
Get/Drop	1–6	
Use	U	
Status	W	
Pause	Collect and use radio	

Amstrad/Schneider:

	Man	Eel
Forward	Joystick or redefinable key	Cursor down
Jump	Joystick or redefinable key	Cursor up
Turn left	Joystick or redefinable key	Cursor left
Turn right	Joystick or redefinable key	Cursor right
Get/Drop	1–6	
Use	U	
Status	W	
Pause	Collect and use radio	

© 1987 Trio

For a full solution to 3DC send an 8" × 4" stamped and self addressed envelope to:
3DC Solution
Elite Systems Ltd, Anchor House
Anchor Road, Aldridge, Walsall
West Midlands, England WS9 8PW

3DC

Szenario und Einstimmung

Vom Schicksal auf den Meeresboden verschlagen, mußt Du die Fragmente eines Unterseeboots finden und zusammensetzen, wenn Dir Dein Leben lieb ist. Mach Dich auf alle Schrecknisse der Tiefe gefaßt und vergiß nicht das alte Sprichwort: "Ein Aal ist ein Freund für's Leben". Wer dem sicheren nassen Tod entrinnen will, muß ganz schön gewieft und dazu noch flink sein!

Ladeanleitungen

Spectrum: Load ""
Amstrad/Schneider: Kassette – Run ""
Diskette – Run "3DC"

Spielanleitung

Die Idee bei 3DC besteht darin, die Meeresflora nach nützlichen Objekten abzusuchen und aus diesen ein Unterseeboot zu konstruieren.

Aufs Mal können bis zu 6 Objekte umhergetragen werden. Diese werden mit den Tasten 1–6 aufgenommen oder weggeworfen. Drücken von W blendet ein Statusfenster ein mit dem momentanen Standort, den Unterseeboot-Fragmenten, dem Inventar und Hinweisen. Innerhalb des Statusfensters können die Objekte verwendet werden, indem man den Cursor über den betreffenden Gegenstand fährt und ihn dann mit der U-Taste aktiviert. Zum Verlassen des Statusfensters bewegt man den Cursor auf die obere rechte Ecke. Am unteren Ende des Spielbildschirms sind zwei Balken sichtbar; der obere zeigt den Vorrat an Sauerstoff, der untere den Stickstoff an. Wieviele Sauerstofftanks Sie noch haben, sehen Sie gleich neben den Balken. Beim Springen erhöht sich der Stickstoffgehalt. Zuviel Stickstoff hat tödliche Folgen!

Tips: Mit dem Tintenfisch ist kein angenehmer Zeitgenosse. Mit seinen Fangarmen klaut er Sauerstofftanks. Mit einem bestimmten Objekte kann man ihm dies zwar abgewöhnen, aber dann rächt er sich auf andere Weise, indem er seine Tinte überallhin verspritzt. Eric der Aal hat 'ne bessere Figur für Engpäße als Sie selbst!

Spectrum:

	Mann	Aal
Vorwärts	Joystick oder definierbare Taste	Enter
Sprung	Joystick oder definierbare Taste	P
Linksdrehung	Joystick oder definierbare Taste	M
Rechtsdrehung	Joystick oder definierbare Taste	Symbol Shift
Nehmen/Hinlegen	1–6	
Verwenden	U	
Status	W	
Pause	Radio aufheben und verwenden	

Amstrad/Schneider:

	Mann	Aal
Vorwärts	Joystick oder definierbare Taste	Cursor abwärts
Sprung	Joystick oder definierbare Taste	Cursor aufwärts
Linksdrehung	Joystick oder definierbare Taste	Cursor links
Rechtsdrehung	Joystick oder definierbare Taste	Cursor rechts
Nehmen/Hinlegen	1–6	
Verwenden	U	
Status	W	
Pause	Radio aufheben und verwenden	

© 1987 Trio

Für eine komplete Lösung zu 3DC bitte internationalen Antwortschein beilegen:
3DC Solution
Elite Systems Ltd, Anchor House
Anchor Road, Aldridge, Walsall
West Midlands WS9 8PW, England

3DC

Scénario et Introduction

Echoué sur un banc de sable au plus profond de la mer, vous devez trouver les pièces du sous-marin qui, une fois construit, vous permettre de rentrer sain et sauf. Mais prenez garde au dangers qui vous guettent au sein des profondeurs et n'oubliez pas le vieux proverbe: 'Il n'y a pas d'ami plus fidèle que l'anguille'. Seuls les plus ingénieux et les plus adroits échapperont à leur destin funeste. Les autres courent droit à la noyade.

Instructions de chargement

Spectrum: Load ""
Amstrad/Schneider: Cassette – Run ""
Disquette – Run "3DC"

Règles de jeu

Le but du jeu est de déambuler dans le monde sous-marin pour ramasser et manipuler les objets gisant au fond de la mer et essayer de construire un sous-marin.

Vous pouvez transporter jusqu'à six objets à la fois que vous ramassez ou jetez en frappant les touches 1 à 6. La touche 'W' affiche une fenêtre d'état vous indiquant votre position, les pièces du sous-marin, un inventaire et vous donnant aussi des indices. Vous pouvez très bien vous servir des objets dans la fenêtre d'état. Pour cela, positionnez le curseur sur l objet choisi et frappez 'U'. Pour sortir de la fenêtre d'état, positionnez le curseur au coin supérieur droit. Au bas de l'écran se trouvent deux barres. La barre supérieure signale le niveau d'oxygène et celle du bas le niveau d'azote. Le nombre de réservoirs d'oxygène dont vous disposez est indiqué à la suite de ces barres. Le niveau d'azote augmente à chaque fois que vous sautez. S'il dépasse une certain limite, c'est la mort assurée.

Astuces: prenez garde à la pieuvre. A chaque qu'elle vous touche, elle dérobe un réservoir d'oxygène. Vous pouvez l'empêcher de transporter certains objets, mais pas sans problème, car elle propulse de l'encre un peu partout. Eric, l'anguille, arrive à s'infiltrer dans des endroits où vous ne pouvez pénétrer.

Spectrum:

	Homme	Anguille
Vers l'avant	Manette de jeu ou touche redéfinissable	Enter
Pour sauter	Manette de jeu ou touche redéfinissable	P
Pour tourner à gauche	Manette de jeu ou touche redéfinissable	M
Pour tourner à droite	Manette de jeu ou touche redéfinissable	Symbole Shift
Pour ramasser/jeter	1 à 6	
Pour utiliser	U	
Etat	W	
Pause	Ramasser la radio et l'utiliser	

Amstrad/Schneider

	Homme	Anguille
Vers l'avant	Manette de jeu ou touche redéfinissable	Curseur vers le bas
Pour sauter	Manette de jeu ou touche redéfinissable	Curseur vers le haut
Pour tourner à gauche	Manette de jeu ou touche redéfinissable	Curseur vers la gauche
Pour tourner à droite	Manette de jeu ou touche redéfinissable	Curseur vers la droite
Pour ramasser/jeter	1 à 6	
Pour utiliser	U	
Etat	W	
Pause	Ramasser la radio et l'utiliser	

© 1987 Trio

Pour connaître la solution de 3DC, veuillez envoyer une enveloppe timbrée 203,2 × 101,6 mm portant votre adresse à:
3DC Solution
Elite Systems Ltd, Anchor House
Anchor Road, Aldridge, Walsall
West Midlands WS9 8PW, Angleterre

3DC

Scenario och Inledning

Du befinner dig på sjöbotten och måste leta på och bygga delar av en u-båt som kan föra dig i säkerhet. Se upp för farorna som hotar i havsdjupet och kom ihåg: 'En ål är en vän för livet'. Bara de mest snabbtänkta och vigaste sjömannen kan undvika att finna sin grav på havsbotten.

Laddningsinstruktioner

Spectrum: Load ""
Amstrad/Schneider: Kassett – Run ""
Diskett – Run "3DC"

Spelinstruktioner

Uppgiften är att ströva runt i undervattensvärlden och plocka upp och använda de många föremålen som ligger omkring där och försöka bygga en u-båt.

Du får bära med dig 6 föremål åt gången, som du plockar upp eller lägger ifrån dig med tangenterna 1–6. Tryck på 'W' för att få fram statusrutan som visar aktuell position, u-båtsdelar, inventarium och ledtrådar. Du kan använda föremålen medan du är i statusrutan. Placera då markören på föremålet du vill använda och tryck på 'U'. Du lämnar statusrutan genom att sätta markören längst upp till höger. Längst ner på spelskärmen finns det två band. Det ena visar syrenivån, det andra kvävenivån. Bredvid dessa band kan du se hur många syretankar du har kvar. Kvävenivån ökar när du hoppar. Om den blir för hög, är det ute med dig . . .

Tips: Se upp för blackfisken. Varje gång han träffar dig, stjäl han en syretank. Du kan hindra honom genom att bära med dig ett visst föremål, men det har också sina problem, eftersom han sprutar bläck överallt. Ålen Erik kann komma in i mindre skrymslen än du.

Spectrum:

	Man	Ål
Framåt	Spak eller odefinierbar tangent	Enter
Hoppa	Spak eller odefinierbar tangent	P
Åt vänster	Spak eller odefinierbar tangent	M
Åt höger	Spak eller odefinierbar tangent	Symbolshift
Grip/släpp	1 – 6	
Använd	U	
Status	W	
Paus	Hämta och använd radio	

Amstrad/Schneider:

	Man	Ål
Framåt	Spak eller odefinierbar tangent	Markör ner
Hoppa	Spak eller odefinierbar tangent	Markör upp
Åt vänster	Spak eller odefinierbar tangent	Markör åt
Åt höger	Spak eller odefinierbar tangent	Markör åt höger
Grip/släpp	1 – 6	
Använd	U	
Status	W	
Paus	Hämta och använd radio	

© 1987 Trio

Vill du ha utförlig lösning av 3DC, så sänd ett stort frankerat kuvert med ditt eget namn och adress till:

3DC Solution
Elite Systems Ltd, Anchor House
Anchor Road, Aldridge, Walsall
West Midlands WS9 8PW, England

3DC

Scena e Introduzione

Lo scopo è di ricostruire un sottomarino, le cui parti sono sparpagliate sul fondo del mare e per mezzo del quale raggiungerai la salvezza. Guardati dai pericoli degli abissi marini e ricordati il vecchio detto: "L'anguilla è l'amico di una vita". Solo il più agile e il più ingegnoso dei marinai, eviterà di morire affogato in fondo al mare.

Istruzioni per caricare il programma

Spectrum: Load ""
Amstrad/Schneider: Cassetta – Run ""
Disco – Run "3DC"

Istruzioni di gioco

L'obiettivo di 3DC è di vagabondare nel mondo sottomarino e raccogliere i diversi oggetti sparsi sul fondo del mare li attorno, e, con essi, maneggiandoli nella maniera opportuna, cercare di costruire un sottomarino.

Si possono trasportare sei oggetti alla volta, che puoi raccogliere e far cadere premendo i tasti a 1 a 6. Premendo 'W' apparirà la finestra stato programma che descrive la posizione in quel momento, ti fa vedere le parti del sottomarino, ti dà un inventario, e visualizza sul video degli indizi. Mentre ti trovi nella finestra stato programma, puoi fare uso degli oggetti. Per far ciò, muovi il cursore verso l'oggetto che vuoi usare e poi premi 'U' per metterlo in pratica. Per uscire dalla finestra stato programma, muovi il cursore nell'angolo a destra in alto. In calce allo schermo sono visualizzate due barre. Quella superiore mostra il livello dell'ossigeno e quella inferiore quello dell'azoto. Vicino alle due barre appare il numero dei serbatoi d'ossigeno che hai ancora a tua disposizione. Il livello dell'azoto aumenta ogni volta che salti. Se vai troppo in alto, morirai!

Suggerimenti: Guardati dalla piovra. Ogni volta che ti colpisce ti ruba un serbatoio di ossigeno. La puoi fermare se porti con te un determinato oggetto, ma questo crea un altro problema perchè allora lei schizzerà inchiostro dappertutto. L'anguilla Eric si può infiilare anche in quegli stretti passaggi in cui tu non potresti.

Spectrum:

	Uomo	Anguilla
Avanti	Joystick o tasto ridefinibile	Enter (Immettere)
Saltare	Joystick o tasto ridefinibile	P
Girare a sinistra	Joystick o tasto ridefinibile	M
Girare a destra	Joystick o tasto ridefinibile	Simbolo Maiuscolo
Raccogliere/Far cadere	1 – 6	
Usare	U	
Finestra stato programma	W	
Pausa	Raccoglier e usare radio	

Amstrad/Schneider:

	Uomo	Anguilla
Avanti	Joystick o tasto ridefinibile	Cursore verso il basso
Saltare	Joystick o tasto ridefinibile	Cursore verso l'alto
Girare a sinistra	Joystick o tasto ridefinibile	Cursore a sinistra
Girare a destra	Joystick o tasto ridefinibile	Cursore a destra
Raccogliere/Far cadere	1 – 6	
Usare	U	
Finestra stato programma	W	
Pausa	Raccoglier e usare radio	

© 1987 Trio

Per ricevere la soluzione completa di 3DC mandare una busta (dimensioni 6" × 4") affrancata e sui cui avrai scritto il tuo indirizzo a:
Elite Systems Ltd, Anchor House
Anchor Road, Aldridge, Walsall
West Midlands, England WS9 8PW

CATABALL

Scenario and Introduction

A Cataball is a strange beast indeed, a cross between a caterpillar and a bouncing ball. Its aim in life is to climb. The ultimate objective, of course, is the peace and serenity of deep space. But life for the unfortunate Cataball begins in the lowest depths of treacherous, hidden valleys, on a plant not unlike earth. Level by level, through desert, sea and up beyond the clouds, you must seek the ultimate resting place. Up, up and away!!

Loading Instructions

Commodore 64/128 Cassette – Shift Run/Stop
Disc – Load "Cataball",8,1

Playing Instructions

Bounce around the hazardous landscapes and try to collect 10 balloons, which will allow you to float up to the next level. There are various inhabitants to be found on each level, some you can squash and gain bonus points whilst others are out to hinder your progress. There are also objects lying around the screens which give bonus points.

Use a joystick in port 2

Speed up	Left
Slow Down	Right
Jump	Fire button
Pause	Space bar
Unpause	Fire button

© Copyright 1987 Trio

CATABALL

Szenario und Einführung

Ein Cataball ist ein kurioses Geschöpf, eine Kreuzung zwischen einer Raupe und einem Gummiball. Sinn und Zweck seines Daseins, auf das er all sein Streben richtet, ist es, einzugehen in die Ruhe und Erhabenheit des tiefsten Alls. Aber ach, unser armer Cataball fristet ein miserables Leben in den düsteren Tiefen trügerischer, versteckter Schluchten auf einem Planeten, der gar nicht so verschieden von der Erde ist. Stufe um Stufe, durch Wüsten, Wogen und Wolken muß er in höhere Gefilde vorstoßen, wo ihm ewige Ruhe beschieden ist. Erhebe Dich, Erdenwurm.

Ladeanleitungen

Commodore 64/128 Kassette – Shift & Run/Stop drücken
Diskette – Load "Cataball",8,1

Spielregeln

Man muß versuchen, ungeschoren in der Landschaft herumzuhüpfen und dabei 10 Luftballons zu ergattern, die man zur Beförderung auf die nächste Ebene braucht. Jede Ebene wird von verschiedenen Bewohnern bevölkert, manche kann man zerquetschen und dafür auch noch 'ne Prämie einheimsen, andere haben es ganz ernsthaft darauf abgesehen, einem ins Handwerk zu legen. Wer auf Prämienpunkte aus ist, sollte sich nach Objekten umsehen!

Joystick in Steckplatz 2 verwenden

Tempo drauflegen	Links
Abbremsen	Rechts
Sprung	Feuerknopf
Pause	Leertaste
Wiederaufnahme des Spiels	Feuerknopf

© Copyright 1987 Trio

CATABALL

Scénario et Introduction

Le Cataball est une bête réellement bizarre, un mélange de chenille et de balle rebondissante. Son seul but dans la vie est d'atteindre l'ultime objectif: la paix et la sérénité au plus profond de l'espace. Mais malheureusement pour Cataball, la vie commence dans les profondeurs des traîtres vallées cachées, dans une installation qui ressemble étrangement à la terre. Niveau par niveau, à traverse le désert et l'océan, par-dessus les nuages, vous devez rechercher le lieu de repos éternel en progressant toujours plus loin.

Instructions de chargement

Commodore 64/128 Cassette – Shift Run/Stop
Disquette – Load "Cataball",8,1

Règles de jeu

En rebondissant au fil des décors périlleux, vous devez essayer de ramasser 10 ballons qui vous permettront de vous envoler jusqu'au prochain niveau. Vous rencontrerez différents habitants que vous pourrez parfois écraser pour obtenir des points de bonus, ou qui essaieront de vous barrer le chemin. Il existe aussi des objets répartis un peu partout qui donnent également droit à des points de bonus.

Connectez la manette de jeu au port 2

Pour accélérer	vers la gauche
Pour relentir	vers la droite
Pour sauter	bouton de tir
Pour suspendre la partie	barre d'espacement
Pour reprendre la partie	bouton de tir

© Copyright 1987 Trio

CATABALL

Scenario och Inledning

En Cataball, eller bollmask, är en verkligt konstig varelse, en korsning mellan en mätarmask och en studsande boll. Dess mål här i livet är att klättra, och högsta målet är naturligtvis rymdens eviga ro. Men olyckligt nor börjar livet för bollmasken i djupet av hemska och farofyllda dalar på en planet som mycket liknar jorden. Upp genom öken, ocean och moln söker den sig mot den lockande friden ovan jorden, i sin strävan uppåt, uppåt . . .

Laddningsinstruktioner

Commodore 64/128 Kassett – Shift Run/Stop-tangenterna
Diskett – Load "Cataball",8,1

Spelinstruktioner

Studsa omkring in det farofyllda landskapet och försök få ihop 10 ballonger som du kan sväva upp på till nästa nivå. På varje nivå finns olika invånare som du kan klämma sönder och få poäng för och andra som försöker hindra din framfärd. Det finns också kringliggande föremål som du får poäng för.

Använd spaken i port 2

Öka farten	vänster
Sakta in	höger
Hoppa	Fire-tangenten
Paus	Mellanslag
Paus slut	Fire-tangenten

© Copyright 1987 Trio

CATABALL

Scena e Introduzione

Il Cataball è un animale veramente strano, un incrocio tra un bruco e una palla che rimbalza. Il suo unico interesse e scopo nella vita è, ovviamente, di raggiungere l'obiettivo finale e cioè la pace e la serenità dello spazio infinito. Ma la vita dello sfortunato Cataball inizia nelle viscere di una remota valle piena di pericoli in un pianeta non dissimile dalla terra. Livello per livello, attraverso il deserto, il mare e in su, fin oltre le nuvole, dovrete aiutarlo nella ricerca del posto in cui possa finalmente riposarsi. Su, su sempre più su e via!!

Istruzioni per caricare il programma

Commodore 64/128 Cassetta – Maiuscolo Run/Stop
Disco – Load "Cataball",8,1

Istruzioni di gioco

Rimbalza di qui e di là nel paesaggio pieno di rischi e cerca di raccogliere 10 palloni, che ti permetteranno di fluttuare al livello successivo. Incontrerai diversi abitanti nei vari livelli, alcuni li potrai schiacciare e guadagnare così punti bonus, mentre altri sono li per ostacolare il tuo progresso. Troverai anche degli oggetti sparsi per terra nello schermo che ti daranno altri punti bonus.

Usare un joystick collegato nella porta 2

Accellerare	Sinistra
Frenare	Destra
Saltare	Pulsante Fuoco
Pausa	Barra spaziatrice
Uscire dalla pausa	Pulsante Fuoco

© Copyright 1987 Trio