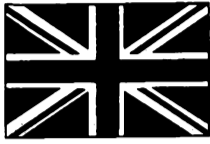
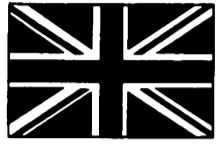
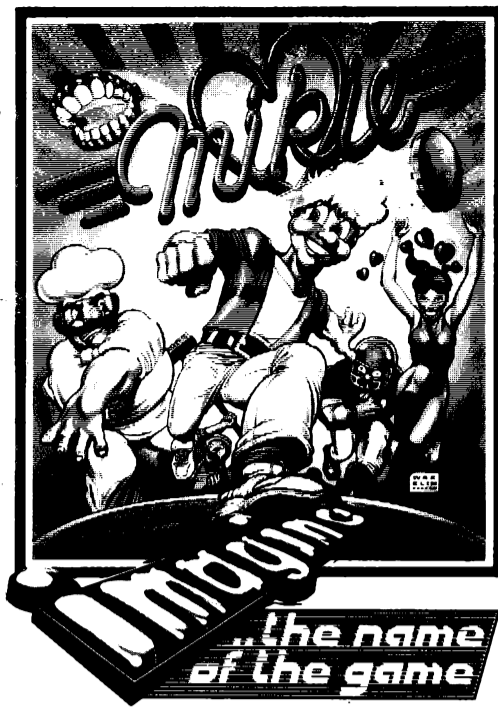


KONAMI COIN-OP HITS

SPECTRUM



SPECTRUM 48K



...the name of the game

Help Mikie get the message to his Girlfriend Join him in high-jumps at school and outwit the Teacher, Maniac Janitor and Chef. Loads of fun and excitement in this computer arcade game!

LOADING

Position the cassette in your tape recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that the connection lead goes from the EAR socket on the recorder to the EAR socket on the Spectrum and that the MIC socket is disconnected. Type LOAD "" <ENTER> (Note there is no space between the two quotes). The "" is obtained by pressing SYMBOL SHIFT and the P key simultaneously. For further instructions consult chapter 6 of your manual. Now press PLAY on the recorder. The screen message should appear and the game will load automatically. If this does not happen try adjusting the volume and tone control up until loading takes place.

THE GAME

Move Mikie through the school by collecting all the hearts in each section (Classroom, locker room, canteen, gymnasium and finally in the schoolyard).

Each heart collected represents a letter in Mikie's message to his girlfriend at the top of the screen and when the message is complete he can move on to the next area. There are two types of hearts to collect:

(1) Single hearts - To be found on the floor and under stools. To collect these you must walk over them. You can bump your classmates off their seats to obtain the hearts with "HIP-ZAP".

(2) Triple hearts - Placed inside lockers and on the top of tables. To collect these, face the hearts and press "SHOUT" (FIRE) three times. N.B. Flashing hearts give bonus points. When the message is complete and the bell rings Mikie can move on through the door marked "OUT". Now you must negotiate the hallway which is full of doors and surprises and find the right entrance marked "IN" to continue. You have five lives to begin, but be careful as you are constantly being hassled by those in charge, the Teachers, Chef and Maniac Janitor who get very annoyed when they can't catch you!

STATUS and SCORING

The game is controlled by joystick or keyboard (which is redefinable) and the direction controls reproduce UP, DOWN, LEFT and RIGHT. Follow on-screen instructions for guidance. Fire Button = SHOUT. Fire plus Direction = ZAP CONTROL. i.e. for HIP-ZAPPING a school mate stand either to the left or right facing the stool and press the direction and fire together. Kissing is automatic!

STATUS and SCORING

On-screen scoring shows current score, lives, message status and what room you are in. High-score is displayed at the end of the game.
Hearts 200 points Bonus hearts 1000 points
Hip-Zap 600 points Kissing 100 points
Chicken/Ball throw 200 points Door-Trap 100 points
2000 Bonus points for each room completed
Mystery bonuses too numerous (can you find them?)

PLAYING HINTS

You can stun your pursuer by taking Chickens or Basket Balls and throwing them (in the appropriate screens). You may become "Stunned" by kissing the dancing girls or from the Traps which lie behind some of the doors in the hallway. Watch out for the Teacher. If he gets really mad he might throw his false teeth at you! On the 5th screen, in the schoolyard, you finally catch up with your girlfriend and deliver the message. O.K. You can pause for breath in the classroom by sitting on a vacant stool... but not too long! GOOD LUCK!



Mikie is a trademark of Konami Limited. Konami © 1985 Imagine Software (1984) Limited

Yie Ar KUNG-FU

THE GAME

Yie Ar Kung-Fu is a test of skill development in the traditional Martial Arts. It features Oolong in his attempt to become a Grandmaster in the ancient skills in honour of his father, a kung-fu master before him.

Your ultimate goal is to become a grand-master but to achieve this you must defeat a variety of opponents each more deadly than the last. They're armed with differing skills and weapons and must be overcome with a combination of 16 different attack moves.

The controls are by means of joystick or keyboard (which is user definable) and the game has a one or two player option. The fun and excitement of Kung-Fu is about to begin as you face your foe. Your honourable opponents are:

BUCHU - A huge kung-fu fighter who can attack by flying through the air.
STAR - A beautiful girl warrior who is expert at throwing deadly stars or SHURIKEN.

NUNCHA - Master of the NUNCHAKU - beware his reach.
POLE - Attacks with the ancient rod or BO.

CLUB - This fighter is armed with a shield to deflect your blows and a club to strike back.
FAN - Another female adversary, this time an exponent of the NINJAFAN.

SWORD - Sword carrying opponent, a firesome and deadly foe.
TONFUN - Skilled in the art of fighting with flailing sticks or TONFA.

BLUES - The Kung-Fu master himself, has all the skills and moves of Oolong, but faster. If you can win this final battle you truly will become a Grand Master.

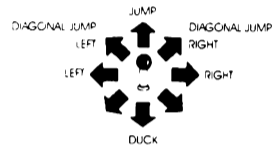
LOADING

Type LOAD "" <ENTER> (Note there is no space between the two quotes). The "" is obtained by pressing SYMBOL SHIFT and the P key simultaneously. For further instructions consult chapter 6 of your manual. Now press PLAY on the recorder. The screen message should appear and the game will load automatically. If this does not happen try adjusting the volume and tone controls up until loading takes place.

CONTROLS

Oolong is controlled as follows: Joystick control plus FIRE button creates the attack moves. SPACE bar switches between KICK and PUNCH.

JOYSTICK

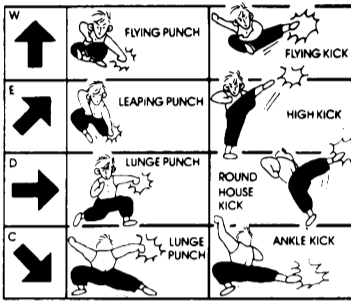


KEYBOARD

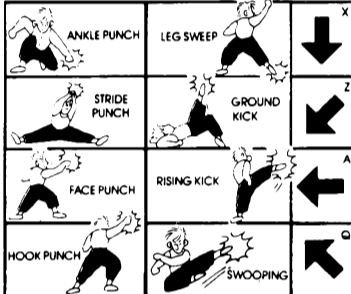
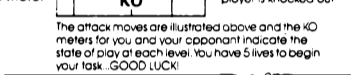
Key controls without the FIRE key pressed emulate the joystick controls. The keyboard control substitutes are indicated on each move as the KEY LETTER, but can be redefined if required. The S key represents FIRE.

CAPS SHIFT - Pause
BREAK - Return to Menu
SPACE - Restart

ATTACK MOVES



KO Meter



STATUS and SCORING

On screen scoring indicates your current score, the high score and number of lives you have remaining. Bonus life is awarded at 20,000 points and the score for each move is as follows:

FLYING KICK	2000
FLYING PUNCH	2000
ROUND HOUSE KICK	500
LUNG PUNCH	500
LEG SWEEP	500
GROUND KICK	1000
RISING KICK	1500
HOOK PUNCH	1500
ANKLE PUNCH	1500
STRIDE PUNCH	1500
LEAPING PUNCH	1500
LUNGE PUNCH	1000
FACE PUNCH	500
ANKLE PUNCH	1000
SWOOPING KICK	1000
HIGH KICK	1000

HINTS and TIPS

* Seek and attack each opponent's weak point.

* Remember Oolong can jump over his foes and put them off guard.

* Try hit and run tactics and keep your distance from armed opponents.

YIE AR KUNG FU

Yie Ar Kung Fu is a trademark of Konami Limited.

Konami © 1985 Imagine Software (1984) Limited.



CONTROLS

Keyboard - Redefinable Joystick - Most types of interface. Note: In the case of any difficulty experienced in joystick control the last defined keyboard controls may be used at any time during play, even if joystick has been selected.

SWIMMING

Wait for the starting gun - racing dive into the pool by pressing fire button. Your swimming speed is determined by continuous left/right controls, but remember in order to swim you must breathe so wait for the button. If you breathe at the wrong time you'll swallow water and if you forget to breathe you'll gradually slow and stop. Your opponents have differing swimming skills, and are controlled by the computer. If you can beat them all you're on the way to becoming a true champion.

LONG HORSE

Now test your ability as a gymnast - press the fire button to run the springboard, then again when you're on it - Now when you reach the hand stand position press it again to launch into the Somersaults (these are controlled by the left/right movement). The total score is made up of the distance you get up the springboard, the length of time on the horse, the number of Spins you can achieve and the perfection of your landing. Like the real event you must perform well right through for maximum marks!

TRIPLE JUMP

Co-ordination is the key to success in this event, use left/right controls to gain the maximum speed - and press the fire button as close to the take off line as possible. For each part of the jump keep the fire button pressed to increase the angle of the trajectory and release as close to 45° as possible. Your score is a combination of the correct speed, angle and distance.

LOADING

Type LOAD "" <ENTER> (Note there is no space between the two quotes). The "" is obtained by pressing SYMBOL SHIFT and the P key simultaneously. For further instructions consult chapter 6 of your manual. Now press PLAY on the recorder. The screen message should appear and the game will load automatically. If this does not happen try adjusting the volume and tone control up until loading takes place.

PLAYING

Put your skills and agility against the computer and the clock - in order to progress to the next event you must qualify (ie achieve game - scoring hints are as follows and we would be interested to hear from any player with high marks (100,000 and up is good!)

SHEET SHOOTING

Computer controlled sights home in on the skeet and marksmanship depends on fast reaction on the left/right controls. Good shooting gives bonus skeets with higher points but as your shooting improves the rate hoists up! Good shooting!

ARCHERY

The target moves across your field of vision and you must judge wind speed and the angle of your shot to hit bullseye. First press the fire button to wind speed/direction, then press fire again to shoot one of your eight arrows at the passing target. (Keeping the fire button pressed increases the height of the arrow. Hint: try to get as close to a 5° angle as possible.

WEIGHT LIFTING

Now for the final test - a test of strength and stamina. Select the weight, type and then use the LEFT/RIGHT controls to increase the weight lifter's power. Press the fire button when STRONGMAN flashes to give the "Powerlift". Continue with power until all three judges acknowledge the feat. Your points score is based on weight. Congratulations you've completed all the events, now check your score and see if you can do better next time - Good luck. © Imagine Software (1984) Limited

PING PONG

The Game

Ping Pong is a realistic simulation of table tennis for one or two players. The screen displays a three dimensional view from above a ping pong table with the players depicted as bats. The game can be played at five different skill levels either against the computer, or another player.

Loading

Type LOAD "" <ENTER> (Note there is no space between the two quotes). The "" is obtained by pressing SYMBOL SHIFT and P key simultaneously. For further instructions consult chapter 6 of your manual. Now press PLAY on the recorder. The screen message should appear and the game will load automatically. If this does not happen try adjusting the volume and tone controls up until loading takes place.

Controls

The game is controlled by joystick or keyboard (which is redefinable). The player is first offered the option of a single or two player game.

One Player

The player has the following options: Keyboard Kempston Joystick Sinclair Interface 2 Cursor Joystick

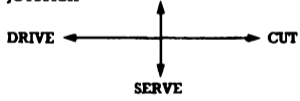
Two Player

This is the same for one player, but with the following options: Keyboard v Keyboard [Players use different keys] Keyboard v Joystick [Any of the joysticks listed above] Joystick v Joystick [Sinclair Interface 2 only]

KEYBOARD

SERVE - Enter
BACKHAND - X
SMASH - H
CUT - N
DRIVE - B

JOYSTICK



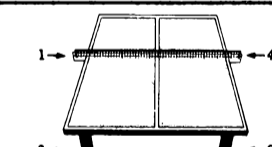
BACKHAND Press fire button.

Serving

Toss up the ball for the serve by using the serve control. Move joystick left or right to serve with drive or cut respectively. You may serve backhand by holding down the firebutton and have seven seconds in which to make your serve. If you do not serve before the countdown reaches zero, the ball will be dropped on the floor.

Status and Scoring

The Scoreboard In a two player game the scoreboard is displayed after each game. It shows the points won by each player for each game.



Indicator 1 shows judge's calls on player one's shots. Shots will be called as OUT or NET. Indicator 2 shows player one's present game points. Indicator 3 shows the current level, from 1 to 5. Indicator 4 shows the calls on player two. Indicator 5 displays the time left to serve. Indicator 6 shows player two's present game points.

Entering your name on the High Score Table Select the desired letter by moving left or right and press the fire to make your selection. A score of ten points is awarded each time a player manages to hit the ball. 500 points are awarded for a successful, point-winning smash.

At the end of each level, 1000 points are awarded for each point of the winning margin, as a bonus. Both player's scores and the highscore are displayed at the top of the screen. If a player's score is large enough he will be given the opportunity to enter his name in the high score table at the end of his game.

Playing

Each game is played to 11 points. The winner is the first to reach 11, however he must win by at least two clear points unless the score reaches 15, in which case the game will terminate. The service changes after every five points, however if a tie score of 10-10 is reached the service changes after every point from then on.

If a two player game is being played then a match of three games is played. The first player to win two games wins the match. In a one player game if the player wins then a new game is started on the next highest difficulty level.

Hints and Tips

When To Use Each Shot Type

Smash - This is a superstar shot used to return 'floaters'. Floaters will make a distinctive sound. **Drive** - This is a fast shot normally used to return the ball.

Cut - This is a slow shot which can be used to interfere with your opponent's timing. **Forehand or Backhand** - Switching back and forth from backhand to forehand is effective when your opponent tries to catch you on your undefended side or when you want to force your opponent to move right or left.

The direction in which the ball is returned depends on the timing with which you hit it back. **Ping Pong Terminology**

In - The serve or return is good. **Out** - The serve or return is bad. **Net** - A served ball hits the net and is OUT. **Deuce** - A tie score at 10 and above. **Love All** - Score is 0-0 at the start of the match.

Konami © 1986 Imagine Software (1984) Limited



LOADING

Type LOAD "" <ENTER> (Note there is no space between the two quotes). The "" is obtained by pressing SYMBOL SHIFT and P key simultaneously. For further instructions consult chapter 6 of your manual. Now press PLAY on the recorder. The screen message should appear and the game will load automatically. If this does not happen try adjusting the volume and tone controls up until loading takes place.

THE GAME: RESCUE THE CAPTIVES!

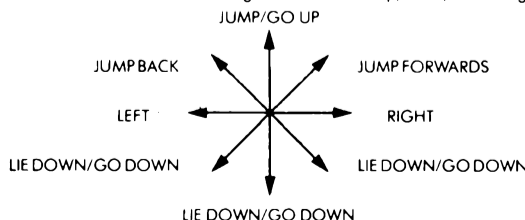
You are THE GREEN BERET, a highly trained combat machine. Your mission; infiltrate all four enemy Strategic Defence Installations - you are alone, against immeasurable odds, have you the skill and stamina to succeed?

CONTROLS

The program is controlled by either joystick or keyboard which is redefinable. Most types of interface are compatible and on screen instructions indicate the correct procedure.

JOYSTICK

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



Fire Button - KNIFE FUNCTION

With keyboard control a separate key is defined as "Shoot". With Joystick this feature is activated by pressing any key on the keyboard (with the exception of the top row).

PLAYING

RED ALERT!

Use the platforms and ladders to advance through four defence stages - Missile Base; Harbour; Bridge and Prison Camp. Use your knife to attack the defenders

who will jump, kick, shoot to stop you. Watch your step - you may become a human "Mine Detector". Dodge the bullets missiles and mortar attacks along the way. Collect your weapons systems by killing the commandant. Weapons are: Flame Thrower, Grenade, Rocket Launcher. Beware! At the end of each stage the enemy will launch a major offensive using all the means at their disposal.

STATUS AND SCORING

On screen information show current score and lives remaining at the top left of the screen and high-score and current stage at the top right. Any weapons that you may be carrying are graphically displayed at the bottom left of the screen. You begin your mission with three lives and gain bonus lives at 30,000 points and every 70,000 points thereafter.

HINTS AND TIPS

- Avoid the bullets/missiles by lying down or jumping.
- Weapons can be used to destroy more than just the enemy.
- Keep moving or you may have a lot of company.
- Try to save weapons for the end of each stage.
- Watch the skies!

KONAMI COIN-OP HITS

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide.

Konami © 1986 Imagine Software (1984) Limited



6 Central Street, Manchester M2 5NS



SITUATION et SCORE
 Vos titres sont constamment affichés sur l'écran ainsi que le nombre de vies qu'il vous reste et l'avancement du message. Un score élevé est affiché à la fin de chaque jeu sauf pour le cas où le jeu est chargé pour la première fois.

LE JEU
 Déplacez Mike dans l'école en ramassant tous les coeurs se trouvant dans chaque partie de l'école (salle de classe, vestiaire, cantine, salle de gym et finalement dans la cour de récréation). Chaque coeur ramassé représente une lettre du message que Mike adresse à sa petite amie, ce message est représenté sur la partie supérieure de l'écran et lorsque'il est complet, Mike, peut passer à la zone suivante. Vous devez recueillir deux types de coeurs:
 (1) Coeurs simples — ils se trouvent sur le plancher et sous les tabourets. Pour les prendre, vous devez marcher dessus (pour obtenir les coeurs vous pouvez faire tomber vos camarades de leurs tabourets en utilisant la commande "HIP-ZAP").
 (2) Coeurs triples — ils sont placés à l'intérieur des casiers et sur les tables. Pour les prendre placez-vous en face des coeurs et appuyez trois fois sur le bouton "SHOUT". Remarque: les coeurs clignotants donnent des points supplémentaires. Quand le message est complet et quand la sonnerie résonne, Mike peut passer par la porte marquée "OUT" (SORTIE). Vous devez maintenant traverser le couloir qui est plein de portes et de surprises et trouver la bonne entrée, marquée "IN" (ENTREE), qui vous permettra de continuer. Vous avez cinq vies pour commencer, mais faites attention, car vous êtes constamment harcelé par les responsables, c'est-à-dire les professeurs, le chef et le portier maniaque, qui se mettent très en colère lorsqu'ils ne peuvent pas vous attraper.

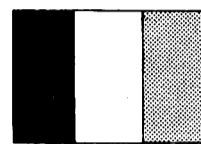
COMMANDES
 Le jeu se joue soit avec le levier, soit avec le clavier (qui peut être redéfini). La direction contrôlée reproduit EN HAUT, EN BAS, GAUCHE et DROITE. Pour vous guider, suivre les instructions sur l'écran.
 Bouton Fire (feu) = SHOUT (crier)
 Fire (feu) plus Direction = ZAP CONTROL
 Pour pousser un camarade de son tabouret, tenez-vous à droite ou à gauche devant le tabouret et appuyez simultanément sur la commande de direction et de feu. Les bases sont automatiques!

COMMANDES
 Coeurs de bonus 1000 points
 Baiser 100 points
 Pige 100 points
 2000 points supplémentaires quand vous avez terminé une pièce
 COEURS = 200 POINTS
 BAISER = 100 POINTS
 PIGE = 100 POINTS
 1000 POINTS SUPPLEMENTAIRES QUAND VOUS AVEZ TERMINE UNE PIECE
 Bonus secrets trop nombreux (pouvez-vous les trouver). Attention: Mikie n'est pas compatible avec l'interface Kempston connectée à un Spectrum 128 ou 128+.

QUELQUES CONSEILS
 Vous pouvez étourdir la personne qui vous poursuit en prenant un poulet ou des ballons de basket et en les lançant sur l'écran approprié sur votre assaillant. Vous pouvez être "étourdi" en embrassant les danseuses ou en tombant dans les pièges situés derrière certaines portes du couloir. Attention au professeur, s'il se met vraiment en colère, il peut jeter ses fausses dents dans votre direction! Sur le cinquième écran dans la cour de l'école, vous retrouvez enfin votre petite amie et vous lui donnez le message. Vous pouvez souffler un peu dans la salle de classe, assis sur un tabouret libre... mais pas trop longtemps!
 BONNE CHANCE!
 Mikie est la marque déposée de Konami Limited

KONAMI COIN-OP HITS

SPECTRUM



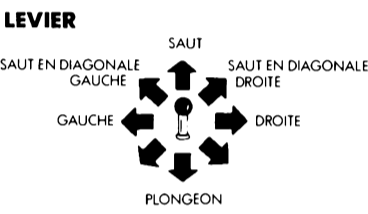
Yie Ar KUNG-FU LE JEU

Yie Ar Kung-Fu teste les progrès accomplis dans la maîtrise des arts martiaux traditionnels. Vous verrez Oolong qui va tenter de devenir un Grand maître, et ce en l'honneur de son père qui fut maître Kung-fu avant lui. Votre but ultime est de devenir un grand-maître mais afin de réussir, vous devez battre toute sorte d'adversaires de plus en plus dangereux. Ils possèdent des techniques et des armes différentes et ils doivent être vaincus en utilisant 16 mouvements d'attaque différents. Pour ce jeu, vous utilisez un levier ou un clavier (qui peut être défini pour l'utilisateur) et vous avez le choix entre l'option à un joueur ou à deux joueurs. Vous commencez à goûter au côté amusant et excitant du Kung-Fu dès que vous faites face à votre ennemi. Voici vos honorables adversaires:
 BUCHU — Un immense combattant kung-fu qui peut attaquer en volant dans l'air.
 STAR — Une magnifique guerrière qui est experte dans le lancement d'étoiles meurtrières ou SHURIKEN.
 NUNCHA — Maître du NUNCHAKU — Tenez-vous à l'écart.
 POLE — Attaque avec le bâton traditionnel ou BO.
 CLUB — Ce combattant est armé d'un bouclier pour renvoyer vos attaques et d'un club pour riposter.
 FAN — Une autre adversaire femme, cette fois experte du NINJAFAN.
 SWORD — Opposant portant une épée, un ennemi ardent et mortel.
 TONFUN — expert dans le maniement du fléau ou TONFA.
 BLUES — Maître du Kung-Fu lui-même, il possède toutes les

techniques et les mouvements de Oolong, mais il est plus rapide. Si vous triompher dans cette dernière bataille, vous deviendrez vraiment un Grand Maître.

CHARGEMENT
 Tapez LOAD""<ENTER> (Attention il n'y a pas d'espacement entre les deux guillemets). Vous obtenez "" en appuyant simultanément sur les touches SYMBOL SHIFT et P. Pour des instructions plus détaillées, consultez le chapitre 6 de votre manuel. Appuyez maintenant sur PLAY sur le magnétophone. Le message devrait apparaître sur l'écran et le jeu se chargera automatiquement. Si ce n'est pas le cas, essayez de régler les commandes de volume et de tonalité jusqu'à ce que le chargement s'effectue.

COMMANDES
 Oolong se joue comme suit. Le levier plus le bouton FIRE (Feu) crée les mouvements d'attaque. La barre d'espacement permet de passer de COUP DE PIED à COUP DE POING et vice-versa.



CLAVIER
 Les touches de commande sans que la touche FIRE (Feu) soit appuyée imitent les commandes du levier. Au clavier, les

commandes de substitution sont indiquées pour chaque mouvement par la LETTRE CLE, mais peuvent être redéfinies si nécessaire. La touche S représente FIRE (Feu).

TOUCHE MAJUSCULE — Pause
 TOUCHE BREAK — Retour au menu
 BARRÉ D'ESPACEMENT — Retour au début
 MOUVEMENTS D'ATTAQUE
 W — COUP DE POING VOLANT — COUP DE PIED VOLANT
 E — COUP DE POING EN SAUTANT — COUP DE PIED EN HAUTEUR
 D — COUP DE POING DROIT — COUP DE PIED VERS L'ARRIERE
 C — COUP DE POING DROIT — COUP DE PIED A LA CHEVILLE
 Compteur KO

Quand le compteur KO marque 0, le joueur est battu. Les mouvements d'attaque sont illustrés ci-dessus et votre compteur KO et celui de votre opposant indiquent le stade de jeu pour chaque niveau. Vous avez cinq vies pour commencer votre tâche.
 BONNE CHANCE!

X — COUP DE POING A LA CHEVILLE — MOUVEMENT DE LA JAMBE
 Z — COUP DE POING JAMBES ECARTEES — COUP DE PIED DU SOL
 A — COUP DE POING DANS LA FIGURE — COUP DE PIED MONTANT
 Q — CROCHET — COUP DE PIED EN PIQUE

PROGRESSION ET SCORE

Le score sur l'écran indique votre score actuel, le score élevé et le nombre de vies qu'il vous reste. Une vie de bonus est accordée quand vous obtenez 20 000 et le score pour chaque mouvement se trouve ci-dessous:

COUP DE PIED VOLANT	2000
COUP DE POING VOLANT	2000
COUP DE PIED VERS L'ARRIERE	500
COUP DE POING DROIT	500
MOUVEMENT DE LA JAMBE	500
COUP DE PIED DU SOL	1000
COUP DE PIED MONTANT	1500
CROCHET	1500
COUP DE POING A LA CHEVILLE	1500
COUP DE POING JAMBES ECARTEES	1500
COUP DE POING EN SAUTANT	1500
COUP DE POING DROIT	1000
COUP DE POING DANS LA FIGURE	500
COUP DE POING A LA CHEVILLE	1000
COUP DE PIED EN PIQUE	1000
COUP DE POING EN HAUTEUR	1000

CONSEILS
 Cherchez le point faible de votre adversaire et attaquez-le. Souvenez-vous que Oolong peut sauter sur ses adversaires et les prendre au dépourvu. Essayez d'utiliser des tactiques qui consiste à frapper et vous sauver. Gardez vos distances face à des adversaires armés.
 YIE AR KUNG FU Yie Ar Kung Fu is a trade mark of Konami Limited.
 Konami ©
 © 1985 Imagine Software (1984) Limited.



Chargement
 Tapez LOAD""<ENTER> (Notez qu'il n'y a pas d'espace entre les deux guillemets). Le guillemet s'obtient en appuyant simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche P. Pour les autres instructions, consultez le chapitre 6 de votre manuel. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur. Le message écran doit apparaître et le jeu se charge automatiquement. Sinon, essayer d'ajuster les commandes de volume et de ton jusqu'à ce que le chargement se fasse.

La Natation
 Attendez que le coup de pistolet du départ retentisse. Lancer le nageur dans l'eau en appuyant sur "fire" (feu). Accélérer avec les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues, "respirer" en

appuyant sur le bouton "fire" (feu). (Le résultat est basé sur le temps).
Le Tir au Pigeon
 Utiliser les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) pour tirer la carabine sur les cibles "commandées par ordinateur" respectives pour atteindre les pigeons qui passent (résultat selon les cibles touchées).
Le Cheval d'Arçons
 Appuyez sur le bouton FIRE (feu) pour approcher le tremplin. Appuyez à nouveau sur le bouton FIRE (feu) une fois sur le tremplin. Appuyez encore une fois sur le bouton FIRE (feu) quand l'athlète est debout sur les mains sur le cheval. Utilisez les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour faire tourner l'athlète. (POINTS: distance sur le tremplin/durée sur le cheval/nombre de tours/atterrissage).
Tir à l'Arc
 Appuyez sur le bouton FIRE (feu) pour sélectionner la vitesse du vent/direction. Appuyez sur le bouton FIRE (feu) pour tirer une des huit flèches sur la cible qui passe — en maintenant le doigt appuyé sur le bouton FIRE (feu) pour hausser la flèche. Essayer d'arriver à un angle aussi proche de 5,0° que possible.
Triple Saut
 Utilisez les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour obtenir une vitesse d'approche maximum. Appuyez sur le bouton FIRE (feu) le plus près possible de la ligne de décollage

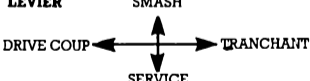
Pour chaque saut, continuer à appuyer sur le bouton FIRE (feu) pour augmenter l'angle et le libérer aussi près de 45° que possible. (Résultat — vitesse/angles/distance)
Halterophile
 Sélectionner le type de poids. Utilisez les commandes LEFT/RIGHT (gauche/droite) continues pour augmenter la force de l'halterophile. Appuyez sur le bouton FIRE (feu) quand l'halterophile clignote pour donner une élévation supplémentaire. Continuer avec la force jusqu'à ce que les trois juges admettent la pousse (points basés sur le poids). Tout joueur non classé est disqualifié.
Commandes
 Clavier — Redéfinissable.
 Manche à balai — la plupart des interfaces.
 NOTA: Les dernières commandes de clavier définies peuvent être utilisées à n'importe quel moment du jeu, même si un manche à balai a été sélectionné. Ceci est dû à la difficulté de jouer au tir aux pigeons avec une commande par manche à balai.
 L'"Hyper Sports" n'est que l'un des nombreux jeux fantastiques de la société Imagine Software. Renseignez-vous auprès de votre concessionnaire sur les autres titres de notre gamme passionnante et vaste.
 Si vous avez écrit un bon programme, pourquoi ne pas nous contacter, sans aucune obligation, pour que nous nous occupions en votre nom de sa commercialisation.

PING PONG

Le code du programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans l'autorisation écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Ping Pong passe sur le Spectrum 48K et le Spectrum +.

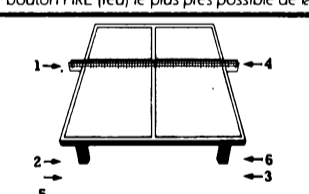
LE JEU
 Ping Pong est la simulation réaliste d'un jeu de tennis de table pour un ou deux joueurs. L'écran offre une vue à trois dimensions du dessus de la table. Les joueurs sont représentés par des raquettes. Le jeu peut se jouer à cinq niveaux de compétence différents soit contre l'ordinateur soit contre un autre joueur.

COMMANDES
 Le jeu se joue avec un levier ou le clavier qui peut être redéfini. Il est d'abord offert au joueur l'option d'un jeu à un joueur ou d'un jeu à deux joueurs.
Un joueur
 Le joueur dispose des options suivantes: Clavier Levier Kempston Sinclair Interface "Lever Cursor"
Deux joueurs
 Le jeu est le même que celui pour un joueur, mais avec les options suivantes: Clavier contre Clavier Les joueurs utilisent des touches différentes Clavier contre Levier n'importe lequel des leviers mentionnés ci-dessus Levier contre Levier Sinclair Interface 2 seulement
CLAVIER
 SERVICE — Enter
 REVERS — X
 SMASH — H
 REVERS Appuyez sur le bouton fire (feu)
LEVIER
 SMASH



SERVICE
 Pour le service, on tire au sort la balle en utilisant la commande service. Déplacer le levier à gauche ou à droite, pour servir avec respectivement un drive ou un coup tranchant. Vous pouvez servir avec un revers en maintenant le bouton fire (feu) appuyé, vous disposez de sept secondes pour servir. Si vous ne servez pas avant que le compte à rebours soit terminé, la balle tombera sur le sol.

PROGRESSION ET SCORE
Le tableau des points
 Quand le jeu se joue à deux joueurs, le tableau des points est affiché après chaque jeu. Il indique les points gagnés par chaque joueur pour chaque jeu.
Indicateur 1 indique les appels du juge pour chaque balle de jeu. La balle sera OUT ou NET.
Indicateur 2 indique le nombre de points de ce même joueur à ce stade du jeu.
Indicateur 3 indique le niveau de compétence de 1 à 5.



Indicateur 4 indique les appels pour le joueur 2.
Indicateur 5 indique le temps restant imparti pour le service.
Indicateur 6 indique le nombre de points du joueur 2 à ce stade du jeu.
Comment entrer votre nom sur la table de score élevé
 Choisissez la lettre désirée en vous déplaçant à gauche ou à droite et appuyez sur fire (feu) pour sélectionner la lettre. Il vous est accordé 10 points chaque fois que le joueur touche la balle. Vous obtenez 500 points pour un smash vous faisant gagner cet échange. A la fin de chaque niveau, un bonus de 1000 points est accordé pour chaque point que vous avez en plus (comparé au score de votre adversaire).

Les scores de chaque joueur et le score élevé sont affichés en haut de l'écran. Si le score d'un joueur est suffisamment élevé, il pourra à la fin du jeu inscrire son nom sur le tableau de score élevé.
COMMENT JOUER
 Pour gagner, il faut obtenir un total de 11 points. Le premier qui obtient ce total est le vainqueur si toutefois il dispose de deux points de plus que son adversaire. Sinon le jeu continuera jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne un score de 15 points. Le service change de camp tous les cinq points. Cependant, si on atteint un score de 10 partout, le service change ensuite de camp pour chaque point.
 Si le jeu se joue à deux joueurs, le match consiste en trois jeux. Le premier joueur ayant gagné deux jeux est le vainqueur. Quand le jeu se joue à un joueur, un nouveau jeu commence à un niveau de difficulté supérieur si le joueur a gagné le jeu précédent.

Drive — C-up rapide normalement utilisé pour renvoyer la balle.
Coup tranchant — Coup lent qui peut être utilisé pour tromper la vigilance de l'adversaire.
Coup droit ou revers — Alterner coup droit et revers s'avère efficace quand votre adversaire essaie de vous attraper sur votre côté sans défense ou quand vous voulez forcer votre adversaire à se déplacer vers la droite ou vers la gauche. La direction que la balle prend dépend du moment précis auquel vous la renvoyez.
Terminologie du Ping Pong
In — Le service ou le renvoi est bon.
Out — Le service ou le renvoi est mauvais.
Net — Une balle de service a touché le filet et est OUT.
Egalité — Score ex-æquo à partir de 10.
Zéro — Le score est de 0 partout au début du match.

CONSEILS UTILES
Quand devez-vous utiliser les différents coups?
Smash — Coup très rapide utilisé pour renvoyer les balles "flottantes". Vous reconnaîtrez ces balles à leur son particulier.



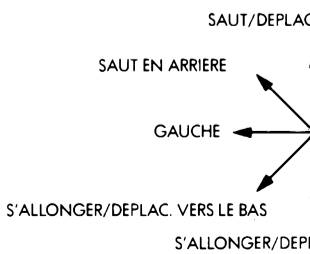
BERET VERT CHARGEMENT

Tapez LOAD""<ENTER>. Appuyez maintenant sur la touche PLAY du magnétophone. Le message devrait apparaître sur l'écran et le jeu se chargera automatiquement.

LE JEU
 DELIVRER LES PRISONNIERS!
 Vous êtes LE BERET VERT, une machine très entraînée au combat. Votre mission consiste à infiltrer les quatre Installations de Défense Stratégique de votre ennemi — Seul, vous avez à vous mesurer à d'immenses dangers. Avez-vous les qualités et l'énergie qui feront de vous un vainqueur?

COMMANDES
 Le jeu se joue avec un levier ou un clavier qui peut être redéfini. La plupart des types d'interfaces sont compatibles et des instructions sur l'écran indiquent la marche à suivre.

LEVIER
 On fait bouger le Béret Vert comme suit en utilisant une combinaison de haut, bas, gauche et droite.



Bouton Fire (Feu) — FONCTION COUTEAU
 Si vous jouez à l'aide du clavier, une touche séparée est définie "Shoot." Avec le levier, on obtient cette fonction en appuyant sur n'importe quelle touche sur le clavier (sauf sur la rangée supérieure).

VOUS JOUEZ: L'ALERTE ROUGE!
 Utilisez les plate-formes et les échelles pour avancer à l'intérieur de quatre stades de défense: La base de Missiles, le Port, le Pont et le Camp de Prisonniers. Servez-vous de votre couteau pour attaquer les défenseurs qui sauteront, frapperont et tireront afin de vous arrêter. Faites attention où vous marchez — vous pouvez devenir un "Détecteur de mines" vivant. Évitez les balles et les attaques de mortier qui vous attendent le long du chemin. Prenez possession de vos armes en tuant le commandant.
 Les armes sont les suivantes: lanceur de Feu, Grenade, Lanceur de fusée. Attention! A la fin de chaque stade, l'ennemi lancera une offensive importante en utilisant tous les moyens dont il dispose.

PROGRESSION ET SCORE
 L'information affichée sur l'écran vous indique le score actuel et le nombre de vies restantes (en haut et à gauche de l'écran) ainsi que le score élevé et la situation actuelle du jeu (en haut et à droite). Les armes que vous portez sont affichées de façon graphique en bas et à gauche de l'écran. Au début de votre mission, vous disposez de trois vies et vous gagnez des vies de bonus quand vous atteignez 30.000 points et ensuite tous les 70.000 points.

CONSEILS UTILES
 ● Évitez les balles ou les missiles en vous allongeant ou en sautant.
 ● Avec vos armes, vous pouvez faire plus que simplement éliminer l'ennemi.
 ● Bougez sans arrêt ou vous pourriez être très entouré.
 ● Essayez de garder en réserve quelques armes pour la fin de chaque stade.
 ● Surveillez le ciel!

KONAMI COIN-OP HITS

Le code du programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, enregistrés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans l'autorisation écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

