THUNDERCATS

During a raid by the wicked MOLEMEN, agents of the evil MUMM-RA entered the CATS-LAIR, kidnapped several members of the Thundercats team and stole the eye of Thundera, the magical jewel which holds the mystical power of the sword of omens. LION-O was out on a mission when the raid took place but vows that, as the eye was given into his safekeeping, he must go to the Castle Plundar, retrieve the reanimated corpse of Jaga's eye. Can LION-O battle his way past MUMM-RA, the Mutants, the horrors in the forest and underground caverns, and return the power to the sword of omens and glory to the Thundercats name?

LOADING INSTRUCTIONS
IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION
Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUNSTOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga	INSERT DISC & RESET

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum	Joystick or redefinable keyboard.
Amstrad	Joystick or keyboard.
Commodore 64	Joystick only (Port 2).
Atari ST & Amiga Joystick only	

Enter weapons, bonuses and lives can be collected by hitting mushrooms and trees with your current weapon.
A bonus is awarded if the level is completed within the time limit. You also get a 'kill' bonus according to the number of enemies destroyed. On the special mission levels when you have to rescue a trapped companion, be careful as you only get one chance. If you get into a tight spot try jumping over the enemy and killing him from behind. Good luck!

© 1987 Telecomsoft Corp. Leisure Concepts Inc. Ted Wolf. All rights reserved.
Thundercats & Thundercats characters are Trade Marks of Telecomsoft Corp.
© 1987 Elite Systems Limited.

THUNDERCATS

Au cours d'un raid audacieux des méchants MOLEMEN (Hommes-Taupes), agents du malfaisant MUMM-RA, sont entrés dans la CATS-LAIR (Tanière des Chats), ont enlevé plusieurs membres de l'équipe des Thundercats et volé l'oeil de Thundera, le joyau magique qui renferme le pouvoir mystérieux de l'épée des augures. LION-O était au loin, en mission, quand le raid eu lieu, mais il fait le voeu, tout ayant été confié à sa garde personnelle, d'aller au château de Plun-dar, de sauver ses compagnons et de récupérer l'oeil. LION-O pourra-t-il se frayer un chemin au milieu des patrouilles de MUMM-RA dans les forêts et les cavernes souterraines et rendre le pouvoir à l'épée des augures, ainsi que sa gloire au nom des Thundercats?

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et insérez la disquette.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUNSTOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga	Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'écran sur le clavier.

INSTRUCTIONS DE JEU

Spectrum	Manette ou clavier
Amstrad	Manette ou clavier
Commodore 64	Manette seulement
Atari ST & Amiga	Joystick seulement

Des armes, des primes et des vies peuvent être récupérées si vous atteignez des champignons et des arbres avec votre arme actuelle. Une prime est accordée si le niveau est achevé avant le temps limite. Vous recevrez également un 'droit de tuer' supplémentaire en fonction du nombre d'ennemis détruits. Dans le cas des missions spéciales où vous devez secourir un équipier, soyez prudent, car vous n'aurez qu'une seule chance. Si vous vous trouvez dans une situation difficile, essayez de sauter par-dessus l'ennemi et de le tuer par derrière. Bonne chance!

© 1987 Telecomsoft Corp. Leisure Concepts Inc. Ted Wolf. All rights reserved.
Thundercats & Thundercats characters are Trade Marks of Telecomsoft Corp.
© 1987 Elite Systems Limited.

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission of 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 product is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall, WS9 8PW
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.

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdits sans aucune autorisation préalable et spécifique.

GARANTIE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité sérieuse. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous rencontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept
Elite Systems Ltd
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex: 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

Tutti i diritti riservati dovunque. E'assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggi attentamente le istruzioni di caricamento incluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avessi difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, rispeditelo direttamente al seguente indirizzo:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex: 336130 ELITE G

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e ve ne lorniterà un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostra Questo avviso non vista alcuno dei diritti constituzionali dell'utente.

Elite Systems Limited
Anchor House,
Anchor Road, Aldridge,
Walsall, West Midlands,
England WS9 8PW
Telephone: (0922) 55852
CONSUMER HOT LINE: (0922) 743408

SPACE HARRIER

Our hero, a seasoned veteran of many space wars is on the scene again. This time to save the DRAGON land which is occupied by barbaric and evil creatures and controlled by supernatural phenomena.

SpaceEage proudly presents another in a long line of original game concepts in SPACE HARRIER, an action packed adventure that puts you in mortal combat with aliens of another planet.

LOADING INSTRUCTIONS
IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION
Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

Spectrum (Cassette)	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUNSTOP
Commodore 64 (DISCLOAD"*",8,1	
Atari ST & Amiga	INSERT DISC & RESET

PLAYING INSTRUCTIONS
Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick or redefinable keys
Pause - Caps Shift & 1
Commodore 64 - Restrainable key
Joystick only
Atari ST/Amiga - Joystick Port 2
Pause - Spacebar
Abort ST/Amiga
To select either mouse or joystick, press the following keys when the title screen is displayed.
M - Mouse
J - Joystick
To pause game - Press Space Bar

© 1986 Elite Systems Ltd © Sega 1986 R
This game has been manufactured under licence for Sega Enterprises Ltd. Japan,
Space Harrier and Sega (R) are trademarks of Sega (R) Enterprises Ltd.

SPACE HARRIER

Notre héros, un vétéran chevronné des guerres interplanétaires, est de retour. Cette fois, il doit sauver la terre du DRAGON qui a été envahie par des créatures barbares et maléfiques et est contrôlée par un phénomène surnaturel.

SpaceEage a le plaisir de vous présenter, encore une fois, un original, SPACE HARRIER, une aventure bourrée d'actions qui vous fait projeter au beau milieu d'un combat à mort avec des créatures d'une autre planète.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.
IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint pendant 10 secondes - rallumez-le et insérez la disquette.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUNSTOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga	Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'écran/clavier.

INSTRUCTIONS DE JEU
Spectrum & Amstrad/Schneider
Manette de jeux, ou clavier redéfinissable.
Suspension - Touche définissable
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et
tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement
Atari ST/Amiga
Pour choisir de jouer avec la souris ou le joystick, appuyez sur les touches suivantes lorsque la generique s'affiche:
M - Souris
J - Joystick
Pour interrompre le jeu, appuyez sur la barre d'espacement.

© 1986 Elite Systems Ltd © Sega 1986 R
This game has been manufactured under licence for Sega Enterprises Ltd. Japan,
Space Harrier and Sega (R) are trademarks of Sega (R) Enterprises Ltd.

SPACE HARRIER

Il nostro eroe,un veterano di molte guerre stellari, è nuovamente di scena.
Questa volta deve salvare il paese del Dragone (The Dragon Land), occupato da creature barbare e malvagie ed in balia di fenomeni soprannaturali

SpaceEage presenta con orgoglio "Space Harrier", un altro gioco della lunga serie di giochi originali; un'avventura ricca d'azione che vi vedrà lottare in un combattimento mortale contro creature aliene provenienti da un altro pianeta.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.

Spectrum (Cassette)	LOAD"" nel modo 48K
Amstrad (Cassette) Premere	CONTROL e ENTER
Amstrad (Disco)	RUN"MENU SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1
Commodore 64 (Cassette)	SHIFT e RUNSTOP
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga	INSERIRE DISCO & RESET

PLAYING INSTRUCTIONS
Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick o redefinibile keys
Pause - Caps Shift & 1
Commodore 64 - Restrainable key
Joystick only
Atari ST/Amiga - Joystick Port 2
Pause - Spacebar
Per scegliere il mouse o il joystick, premere i seguenti tasti, per selezionare il mouse o il joystick.
M - Mouse
J - Joystick
Per mettere in
pausa il gioco - Premere la barra spaziatrice

© 1986 Elite Systems Ltd © Sega 1986 R
This game has been manufactured under licence for Sega Enterprises Ltd. Japan,
Space Harrier and Sega (R) are trademarks of Sega (R) Enterprises Ltd.

OVERLANDER

Year is 2025. The once green and beautiful planet now resembles Death Valley, U.S.A. The soil is dry and scorched, there is little vegetation to be seen anywhere. The Earth has been in this state ever since the ozone layer was destroyed in the latter part of the twentieth century. They say the asteroid was a blessing in disguise, for it destroyed the pollution which was threatening mankind.

Now, in the year 2025, the only people living on the planet are the scavengers, but they were never taken seriously until it was too late. The hotels were there and they were growing. The damage was minimal at first but eventually grew into an unmanageable apocalypse. Retaliation from the sun caused terrible damage to the environment and forced people to retreat underground, safe from the harmful effects of ultraviolet radiation. Vast subterranean cities evolved, but in isolation.

Today, the only link between these underground cities is the old network of surface freeways, now ruled by arsenic gangs of outcasts, known wholly as surface dwellers. The only people daring to make trips these days are the scavengers.

The Overlanders are a breed apart. They keep themselves to themselves. Their only passion in life is their souped-up, customised cars, pre-apocalypse vehicles dragged underground and, rebuilt for speed and survival. They make journeys for cash, running cargo across the surface dwellers gauntlet. Life is improving the car. Cargo's are carried for cash, cash means a better, faster, more powerful car.

PLAYING INSTRUCTIONS
At the beginning of each journey you must choose one of two cargoes to transport to the next city. You will be informed of the contract and the amount of money you will receive on completion. One cargo may be worth more than the other but it will be more difficult to get there in one piece. However, this cargo will be a more valuable, dangerous, or even illegal item. Because of the dangerous nature of the higher value cargo and it's increased risk of being destroyed en route, the higher value cargo is more difficult as the gangs increase their determination to stop you. Fifty percent of the contract will be offered upfront to help fund the journey.

Before heading out on the surface you must prepare for the trip by purchasing enough fuel and weapons to see you through. The distance between cities varies so be careful not to waste money on unnecessary fuel. Starting up you can choose the maximum and performance parts which will be needed for the trip to a price. Only one type of weapon can be carried at once whereas add-ons can be fitted to the car. Weapons are limited by the capacity of the ammo box. Ammo can be purchased in quantities which can be depleted very quickly.

Once on the surface you must avoid the numerous surface dwelling gangs who cruise the open freeways in large steel plated limousines. They are another surface dwelling gang who cruise the open freeways in large steel plated limousines. They try to force other vehicles off the road by running into them at speed. Tough aggressive driving is needed to shake these guys, or you could beat them at their own game and force them off the road into a passing obstacle.

The Kamikazee's are a motorcycle gang with a difference. They follow a strange cult in which the greatest honour in life is to die in a blaze of glory. Their religion does not allow them to force other vehicles off the road by running into them at speed. Tough aggressive driving is needed to shake these guys, or you could beat them at their own game and force them off the road into a passing obstacle.

The Kamikazee's are a motorcycle gang with a difference. They follow a strange cult in which the greatest honour in life is to die in a blaze of glory. Their religion does not allow them to force themselves up but it is considered "proper" to run into other vehicles on the road thus sacrificing themselves to the Great God Harley. To achieve the best explosion possible they bikes are booby trapped so that any contact with other vehicles will cause both the bike and the poor victim to explode into a thousand cubic centimetres (1000 cc). Bikers obviously explode if touched but can fortunately be destroyed if shot. The Kamikaze's have perfected a number of trick manouvres such as the loop de loop, the emergency stop and the snake.

Finally, there are the Offroaders, probably the toughest of the lot. These guys travel around in monster armour plated drive jack up trucks, with an armed terrorist perched in the back. The armed man is equipped with a machine gun, bombs and assorted guns and aircraft guns and occassionally a bazooka. Their trucks are heavily armoured and require a lot of fire power to destroy.

LOADING INSTRUCTIONS
IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION
Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUNSTOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga	INSERT DISC & RESET

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick or redefinable keys
Commodore 64
Joystick only
Move and Fire - Joystick Port 2
Pause - Spacebar

CONTROLS

Up	- Accelerate
Down	- Brake
Left	- Turn left
Right	- Turn right
Fire	- Fire single shot from standard issue gun.
Back + Fire or	
Space	- Launch special weapons

© 1986 Elite Systems International Ltd

OVERLANDER

Nous sommes en 2025. La planète jadis verte et magnifique ressemble maintenant à la Vallée de La Mort aux Etats-Unis. Le sol est sec et escaché, on ne voit que très peu de végétation. La Terre se trouve dans cet état depuis que la couche d'ozone a été détruite tout à fait à la fin du 20ème siècle. Les certains connaissent un gain de temps appréciable par rapport aux autres. Le commerce de marchandises illégales. Du à la nature dangereuse du cargo de valeur plus importante, et à la valeur de transaction aux habitants de la surface plus élevée, le voyage sera plus difficile étant donnée que les gangsters sont déterminés à vous stopper. Cinquante pourcent du contrat sera donné pour aider à financer le voyage.

Avant de vous diriger vers la surface, il vous faut préparer le voyage en achetant assez de carburant et d'armes pour faire votre chemin. La distance entre les villes varie, aussi faites attention de ne pas gaspiller votre argent inutilement. Démarrant, vous pouvez choisir les pièces détachées qui seront nécessaires pour ce voyage, à prix raisonnable. Un seul type d'arme peut être transporté à la fois tandis que les add-ons peuvent être pris dans n'importe quel ordre et n'importe quelle quantité. Certains à côtés durent tout le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantités qui peuvent diminuer. Les armes diverses comprennent un fusil à sortie standard, un lance-flammes, des missiles terre-terre et des torpilles. Des disques de trans puissants, un turbocompresseur à injection d'oxyde azoteux et un moteu à brûleur à piston peuvent être achetés pour ajouter à la performance de votre voiture. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs articles tels que rames de batteries, produit de nickelage, anti-avoir, et chanmres à air pour vous rendre la vie un peu plus facile sur la route. Si vous avez besoin de carburant, faites le plein à une station service.

La surface est dirigée par plusieurs gangs de hors-la-loi qui ne reculeront devant rien pour mettre la main sur votre voiture et sa marchandise. Chacun des gang pose une menace différente mais tout aussi égale et il faut que vous apprenez leurs caractéristiques d'attaque si vous voulez survivre longtemps à la surface.

OVERLANDER CONTD: -

Les gangs se font appeler Les Cruisers. Ils ne possèdent aucune vulture personnelle mais préfèrent voyager à pied. Ils sont célèbres pour bouger ses cadavres pour nourrir les autres avec des restaurants appelés "Les Cruisers Cafe". Ils sont également connus pour leur cannibalisme.

Les Gunshot Alleys' sont aussi bien établis comme membres aligibles le long de la route, recueuil des gens, qui, bien vous pouvez les battre à leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.

Les Kamikazes constituent un autre gang des habitants de la surface et roulent sur les autoroutes dans de superbes limousines classe plaisir. Ils essaient de forcer les autres véhicules à sortir de la route en tonnant dessus à toute vitesse. De la fermeté et une conduite agressive est nécessaire pour secouer ces gars, ou bien vous pouvez les battre à leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.

Les Kamikazes constituent un autre gang des habitants de la surface et roulent sur les autoroutes dans de superbes limousines classe plaisir. Ils essaient de forcer les autres véhicules à sortir de la route en tonnant dessus à toute vitesse. De la fermeté et une conduite agressive est nécessaire pour secouer ces gars, ou bien vous pouvez les battre à leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.

Les Kamikazes constituent un gang à moto avec une différence cependant. Ils suivrent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur dans la vie est de mourir dans un éclat de gloire. Leur religion leur interdit de forcer d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien que tout contact avec d'autres véhicules, ils font exploser et la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos explosent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être détruites si on les tire dessus. Les Kamikazes ont mis au point un certain nombre de tours tels le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpentin.

Finalement, il y a les Offroaders, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des cantions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur la coffre. L'homme armé est équipé de pistolets, de mitrailleuses, de canons-aériens, des canons ainsi appelés et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et insérez la disquette.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" SUR COTE A-DISQ 1 SEULEMENT
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUNSTOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD"*",8,1

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick ou redéfinissable touches
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et
tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement

CONTROLES

Vers le haut	- accélérer
Vers le bas	- freiner
A gauche	- tourner à gauche
A droite	- tourner à droite
Feu	- Tir unique du fusil à sortie unique
Retour + Feu ou Espacement	- Lancer les armes spéciales

Utilisez le joystick ou le clavier redéfinissable

© 1988 Elite Systems Ltd

OVERLANDER

Siamo nell'anno 2025. Il pianeta, una volta verde e rigoglioso, assomiglia ora alla Valle della Morte, negli Stati Uniti. Il terreno è asciutto e bruciato, la vegetazione scarseggia ovunque. La Terra si trova in questo stato da quando lo strato di ozono fu distrutto, negli ultimi decenni del ventesimo secolo. Si ritiene che il maggior responsabile sono stare le bombolette spray, contenitori della forma primitiva, che facevano uso di gas pericolosi per l'atmosfera.

Gli asteroidi si ritenero come che dei buchi stavano sviluppandosi nello strato di ozono e lanciarono degli appelli all'umanità, ma non furono mai ascoltati seriamente, finchè non fu troppo tardi. I buchi erano una realtà e stavano diventando sempre più grandi.

All'inizio i danni erano limitati, ma alla fine si trasformarono in un'apocalisse inarrestabile.

Le radiazioni del sole causarono danni terribili all'ambiente e costrinsero la popolazione a rifugiarsi sotto terra, dove era al sicuro dagli effetti dannosi dei raggi ultravioletti. Nacquero così delle grandi città sotterranee, che rimasero però isolate tra loro.

Oggi, l'unico collegamento esistente tra queste città sotterranee è costituito dalla vecchia rete stradale in superficie, controllata da gruppi anarchici di vagabondi, noti ovunque come abitanti della superficie. L'unico popolo che osa mettersi in viaggio di questi tempi è il popolo degli Overlanders.

Gli Overlanders sono una razza a parte. Si tengono isolati da tutti. La loro unica passione sono le loro automobili personalizzate, veicoli usati prima dell'apocalisse e poi trasformati sotterra e ricostruiti, costruiti per essere più veloci e quindi permettere loro di sopravvivere. Gli Overlanders compiono dei viaggi per denaro, trasportando dei carichi attraverso il fuoco incrociato degli abitanti della superficie. Trasformino la loro vita a migliorare le loro automobili. Trasportano i carichi per denaro, e denaro significa automobili migliori, più veloci, più potenti.

ISTRUZIONI DI GIOCO
Scegliere il proprio carico. Ogni carico ha un valore diverso e un livello di pericolosità diverso. Il carico più pericoloso è anche quello che frutta più denaro. Il denaro è necessario per comprare carburante e armi per il viaggio. Ogni carico ha una destinazione, e tanto più lunga è la distanza, tanto più pericoloso è il viaggio. Una delle due organizzazioni citate nel precedente paragrafo è responsabile per l'incarico. Ogni carico contiene un materiale più prezioso, più pericoloso e addirittura illegale. In seguito alla natura pericolosa del carico e alla determinazione dei gruppi a fermarvi, la probabilità che il carico arrivi a destinazione diminuisce. Se il gioco scarseggia un rifornimento, il cliquente per conto del contratto sarà investito in pertanto per sovvenzionare il viaggio.

Prima di allacciarvi in superficie, dovete prepararvi al viaggio, acquistando carburante e armi sufficienti e armi che vi siano ad affrontare gli aggressori. La distanza tra le varie città è diversa, quindi fate attenzione a non sprecare denaro acquistando del carburante in eccesso. Dopo aver fatto rifornimento e acquistato le armi, potete scegliere le parti che vi occorreranno per il viaggio, a un prezzo. Potete portare solo un tipo di arma alla volta, mentre gli accessori possono essere portati in quantità. Alcuni accessori, una volta comprati, durano per tutto il gioco, mentre altri vengono acquistati in quantità che diminuiscono a ogni viaggio. Le armi disponibili sono varie: pistola standard, un lanciafiamme, missili terra terra e razzi che rimorano alla base. Per potenziare il rendimento della vostra automobile, potete inoltre aquistare dei potenti treni a disco, un turbocompressore a iniezione di ossido nitroso ed un motore che consuma poco. Per rendere la vostra vita sulla strada un po' più facile, potete aggiungere ghiere anti oggetti, fanti d'urgenza, ed il lucidante per cromature. Se avete bisogno di benzina per la ruota. Se avete bisogno di benzina, passate a una stazione di rifornimento.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL A ENTER
Amstrad (Disco)	RUN" MENU SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1

Spectrum & Amstrad/Schneider
Tastiera Ridefinibile
Commodore 64
Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

Comandi

Su	- Per accelerare
Giù	- Per frenare
A Sinistra	- Per girare a sinistra
A Destra	- Per girare a destra
Pulsante per fare	- Per sparare un colpo dalla pistola
Fuoco	standard
Tasto Spazio o Ritorno	
o Barra Spaziatrice - Per lanciare armi speciali	

Usare il joystick o tasti ridefinibili

© 1988 Elite Systems Ltd.

BATTLESHIPS

Sleste gelasso! Iiii stla cessa dala tredola aera dealumina, mentre, in questlu di ammiraglio della storia navale ci viene passe, si vengono date le armi per battere gli oggetti in questione la spessa colire d nebbia che copre la superficie del nostro "Dove sono?" vi chiedete, rendendovi improvvisamente conto che voi e voi solamente dovete trovare, distruggere la flotta nemica prima che loro lo facciano a voi. Avrete il coraggio di affrontare la più importante sfida navale e di diventare il vittorio per il resto?

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Atari ST/Amiga
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto

LE OPZIONI SONO LE SEGUENTI
1. Gioco a giocatore contro computer
2. Gioco a giocatore contro un vostro amico
3. Un torneo a più giocatori, tra due o più giocatori. Giocano due giocatori alla volta, il vincitore può quindi affrontare un nuovo avversario. Questa opzione continua fino a quando un giocatore non è stato sconfitto almeno un paio di volte.
4. Fuoco a fasirelleria: vi è colpi per ogni imbarcazione rimasta. All'inizio del gioco vi verrà chiesto di darlo la posizione delle vostre navi sul reticolo della mappa.
5. Voce attivata/disattivata (se supportata)

Se siete giocando contro un avversario che non è il computer, fate attenzione ad eseguire le mosse senza che l'avversario possa vedere la vostra sulla rappresentazione grafica della nave a lineau dietro alla vostra schermata.

Premete il pulsante sinistro del mouse e muovete la nave nella posizione desiderata. Premendo nuovamente il pulsante, la nave si fermerà. Se volete spostare sulla mappa. Per far girare la nave, premete il pulsante destro del mouse.

Quando avete terminato di posizionare le vostre navi, scrivi il turno del vostro avversario. Il gioco vero proprio inizia quando ad ogni giocatore verrà chiesto di sparare a turno sulla mappa, selezionando coordinate del reticolo dove desiderate che il colpo sia sparato. Premete fuoco, premendo il pulsante sinistro del mouse. Quando avrete terminato la scelta del vostro ultimo bersaglio, sullo schermo apparirà la rappresentazione grafica della flotta in mare. Delle colonie nere verranno lanciate dei missili, mentre dei fulmini volano nel cielo sopra/sparate, e sulla mappa vanno illustrate a progressive aree dell'oceano.

Il giocatore 1 usa la porta d'accesso per joystick 1 Tasto per cambiare funzione – barra adfustatrice.
Il giocatore 2 usa la porta d'accesso per joystick 0 Tasto per cambiare funzione – tasto enter
P1 per ricominciare il gioco
P2 per fare una pausa di gioco.

© 1987 Elite Systems Ltd

BATTLESHIPS

Dans l'air trois du matin, vous etes triste de triste alors que vous essayez de percer le brouillard sales qui couvre la surface; vous etes seul dans l'océan, vous avez besoin des forces navales de vos pays et vous vous demandez si vous apercevrez soudain que vous devez à vous sauver, trouver et anéantir la flotte ennemie avant qu'elle ne vous trouve et ne vous détruise. Aurez-vous le courage pour affronter cette bataille navale décisive et remporter une victoire pour votre pays?

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
Atari ST/Amiga
IMPORTANTE - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et insérez la disquette.

INSTRUCTIONS POUR LE JEU
Lors du chargement, on vous présente un menu d'options que vous sélectionnerez en déplaçant le curseur sur l'option désirée et en appuyant sur le bouton gauche de la souris.

LES OPTIONS
1. Un seul joueur contre l'ordinateur.
2. Jeu à deux avec un ami.
3. Tournoi: entre deux ou plusieurs joueurs, dans ce cas, les deux premiers joueurs jouent, puis le gagnant joue contre un autre adversaire, avec des victoires répétées contre des adversaires tout venant, il peut constituer in score élevé.
4. En lançant une salve, vous disposerez de 4 coups par navire toujours en jeu. Au commencement du jeu, on vous demandera de disposer vos bâtiments sur la grille de la carte.
5. Brancher / débrancher la parole (Amiga uniquement).

Si vous jouez contre un autre joueur, faites en sorte que vos coups soient préparés secrètement. Déplacez le curseur sur le graphique d'un navire en bordure; appuyez sur le bouton gauche de la souris et déplacez le bâtiment à l'intérieur de la carte sur la position désirée. Appuyez de nouveau sur le bouton gauche pour le fixer. Pour faire tourner les navires vous appuyez sur le bouton droit de la souris. Lorsque tous vos bâtiments sont positionnés, votre adversaire doit alors positionner les siens, dans le plus grand secret, bien entendu! Le jeu proprement dit commence alors, chaque joueur devant tirer à tour de rôle sur la flotte de l'autre. Déplacez le curseur sur la position désirée et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour le fixer. Lorsque vous avez terminé votre choix de cible, l'écran passera en représentation graphique de la flotte en mer. Des missiles seront lancés de votre navire vers des avions qui vous survolent et la destruction progressive de l'ennemi est indiquée.

© 1987 Elite Systems Ltd.

ISTRUZIONI DI GIOCO
Scegliere il proprio carico. Ogni carico ha un valore diverso e un livello di pericolosità diverso. Il carico più pericoloso è anche quello che frutta più denaro. Il denaro è necessario per comprare carburante e armi per il viaggio. Ogni carico ha una destinazione, e tanto più lunga è la distanza, tanto più pericoloso è il viaggio. Una delle due organizzazioni citate nel precedente paragrafo è responsabile per l'incarico. Ogni carico contiene un materiale più prezioso, più pericoloso e addirittura illegale. In seguito alla natura pericolosa del carico e alla determinazione dei gruppi a fermarvi, la probabilità che il carico arrivi a destinazione diminuisce. Se il gioco scarseggia un rifornimento, il cliquente per conto del contratto sarà investito in pertanto per sovvenzionare il viaggio.

Prima di allacciarvi in superficie, dovete prepararvi al viaggio, acquistando carburante e armi sufficienti e armi che vi siano ad affrontare gli aggressori. La distanza tra le varie città è diversa, quindi fate attenzione a non sprecare denaro acquistando del carburante in eccesso. Dopo aver fatto rifornimento e acquistato le armi, potete scegliere le parti che vi occorreranno per il viaggio, a un prezzo. Potete portare solo un tipo di arma alla volta, mentre gli accessori possono essere portati in quantità. Alcuni accessori, una volta comprati, durano per tutto il gioco, mentre altri vengono acquistati in quantità che diminuiscono a ogni viaggio. Le armi disponibili sono varie: pistola standard, un lanciafiamme, missili terra terra e razzi che rimorano alla base. Per potenziare il rendimento della vostra automobile, potete inoltre aquistare dei potenti treni a disco, un turbocompressore a iniezione di ossido nitroso ed un motore che consuma poco. Per rendere la vostra vita sulla strada un po' più facile, potete aggiungere ghiere anti oggetti, fanti d'urgenza, ed il lucidante per cromature. Se avete bisogno di benzina per la ruota. Se avete bisogno di benzina, passate a una stazione di rifornimento.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL A ENTER
Amstrad (Disco)	RUN" MENU SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1

Spectrum & Amstrad/Schneider
Tastiera Ridefinibile
Commodore 64
Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

Comandi

Su	- Per accelerare
Giù	- Per frenare
A Sinistra	- Per girare a sinistra
A Destra	- Per girare a destra
Pulsante per fare	- Per sparare un colpo dalla pistola
Fuoco	standard
Tasto Spazio o Ritorno	
o Barra Spaziatrice - Per lanciare armi speciali	

Usare il joystick o tasti ridefinibili

© 1988 Elite Systems Ltd.

BEYOND THE ICE PALACE

Beyond The Ice Palace and to the North, legend tells of a mystical land where strange creatures dwell. It is a land of fantasy and magic, of Goblins and Ghosts, of good and evil.
Recently, there has been great upset in the balance of good and evil in these lands. The forces of evil have been burning down the forests, destroying the homes and lives of the simple woodcutters.
One night, a meeting was held between the ancient and wise spirits of the woods. A decision was made to "appoint a single person to be responsible for returning the balance of the lands once again by banishing the evil back from where it came. They blessed a sacred arrow with the powers of the woods, which would summon a spirit in times of need, and shot it into the air; whoever found the arrow would find themselves in an adventure of fantastic importance . . .

LOADING INSTRUCTIONS
IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION
Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc) RUN"MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc) LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga INSERT DISC & RESET

PLAYING INSTRUCTIONS
Various weapons may be obtained along the route. These operate differently and have varying strengths. In times of crisis the Spirits of the Forest may be summoned to sacrifice themselves for your needs; they will weaken certain enemies and destroy others but use them wisely as you only start with two spirits though you may find additional ones along the route.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick or redefinable keys
Commodore 64
Joystick only
Move and Fire - Joystick Port 2
Pause - Spacebar
Atari ST & Amiga
All options are keyboard redefinable

Abort Keys
Spectrum - Break
Commodore 64 - Run/Stop + Restore together
Amstrad - Esc
Atari ST & Amiga - Esc

JOYSTICK CONTROLS
Up - climb ladders / jump
Down - Descend ladders / crouch
Right - move right / jump right
Left - Move left / jump left
Fire - Shoot weapon
Summon Spirit - Redefinable keys
Pause - Redefinable keys

© 1988 Elite Systems Ltd

BEYOND THE ICE PALACE

La légende raconte qu'au-delà du palais de glace et vers le nord, il existe un pays mystique ou vivent d'etranges créatures. C'est le pays de l'imagination et de la magie, des lutins et des fantomes, du bien ou du mal.
Récemment, dans ces contrées, L'équilibre du bien et du mal s'est trouvé rompu. Les puissances du mal ont brulé les forêts, détruisant ainsi les maisons et la vie des simples bucherons.
Une nuit, les anciens et sages esprits des bois se sont réunis. Ils ont decidé de nommer une seule personne chargée de rétablir l'équilibre dans ces contrées en repoussant le mal d'ou il venait. Ils ont beni une fleche sacrée, investie des pouvoirs de la forêt et qui appeilerait un esprit en cas de besoin; ils l'ont alors tiree dans les airs. Celui qui trouverait cette flèche serait embarqué dans une aventure fantastique.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et inserez la disquette.
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq) RUN"MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq) LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'état initial

INSTRUCTIONS DE JUE
D'autres armes peuvent être utilisées selon le même principe que celles-ci: elles ont des puissances différentes.
En période de crise, les esprits de la forêt peuvent être appelés à se sacrifier pour votre bien. Ils vont affaiblir certains ennemis, en détruire d'autres. Vous avez toutefois interêt à en user avec sagesse, dans la mesure ou vous ne démarrez qu'avec deux. Vous pourrez également en croiser d'autres sur votre chemin.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Manette de jeux ou clavier redéfinissable.
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et
Tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement
Atari ST & Amiga
Commandes de Clavier
Toutes les options peuvent être redéfinies sur le clavier.

Touches de Suspension
Spectrum - Break
Commodore 64 - Runstop + Restore (ensemble)
Amstrad - Esc
Atari ST & Amiga - Esc.

COMMANDE DE LA MANETTE DE JUE
Vers le haut - grimper des échelles / sauter
Vers le bas - descendre des échelles / s'accroupir
Vers la droite - se déplacer sur la droite / sauter à droite
Vers la gauche - se déplacer sur la gauche / sauter à gauche
Feu - tirer
Appeler l'esprit - touches que l'on peut redéfinir
Pause - touches que l'on peut redéfinir

© 1988 Elite Systems Ltd

BEYOND THE ICE PALACE

La leggenda narra che al di là del Palazzo del Ghiaccio e al di là delle Terre del Nord, si trova un mitico paese dove vivono strane creature. Si tratta di un paese fantastico e magico, un paese di folletti e fantasmi, dove convivono il bene ed il male.
Recentemente in questa parte del mondo si a verificato uno sconvolgimento dell'equilibrio tra bene e male. Le forze del male hanno bruciato le foreste, distruggendo le abitazioni ed uccidendo i poveri taglialboschi.
Una notte, gli antichi e saggi spiriti dei boschi decisero di organizzare una riunione. Fu presa la decisione di affidare ad una sola persona il compito di ripristinare l'equilibrio nel paese, scacciando le forze malvagie. Benedirono una freccia sacra con i poteri dei boschi, in grado di invocare uno spirito nei momenti di necessità, e la lanciarono in aria: chiunque trovi la freccia, si ritroverà immerso in fantastiche avventure . . .

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.
Spectrum (Cassetta) LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco) RUN"MENU SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1
Atari ST & Amiga Inserire il dischetto e risettare il computer

ISTRUZIONI DI GIOCO
Lungo il percorso si possono usare diverse armi. Agiscono in modo diverso ed hanno una potenza diversa. Nei momenti di crisi, si possono invocare gli Spiriti della Foresta che si sacrificheranno per aiutarvi: essi indeboliranno alcuni vostri nemici e ne distruggeranno altri, ma utilizzateli con giudizio, in quanto inizierete con soli due spiriti, sebbene ne potrete incontrare altri lungo il percorso.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Tastiera Ridefinibile
Commodore 64
Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile
Atari ST & Amiga
Tutte le opzioni sono ridefinibili alla tastiera
Tasti per abbandonare il gioco
Atari ST & Amiga - Esc
Atari ST - Inserire il dischetto, quindi premere Reset
Amiga - Per caricare il gioco, inserire il dischetto e quindi accendere il computer.

COMMANDI PER JOYSTICK
Su - per salire sulle scale/saltare
Giù - per scendere dalle scale/piegarsi
A destra - per spostarsi a destra/saltare a destra
A sinistra - per sponstarsi a sinistra/saltare a sinistra
Pulsante - per azionare l'arma
Per invocare lo Spirito - tasti ridefinibili
Pausa - tasti ridefinibili

© 1988 Elite Systems Ltd

HOPPING MAD

THE PRESSURE'S ON TO BE ONE JUMP AHEAD

Your opponent played first. Globe-hopping througn the world and into space, he's skilfully avoided everything that could cost him a 'life'. And as he's gobbled and popped almost all the apples and balloons on the way, he's leapt his way to a brilliant score.
He's pleased. You're not.
Now it's your go. In the forest, you escape the jaws of set after set of ball-eating plants; duck the bees and birds; over the hedgehog; under the rising ball. Perfect!
But the seaside's no picnic - straight away you land on a lizard. Pop! One life lost. And you're down on score. Bounding on, you approach cacti, and approaching you is a balloon, closely followed by rooks. You could glide safely over the cacti, or jump for the balloon - risking death at the claws of the birds.
Three balls, three lives left. Lose them and there's no bouncing back. But you need those points . . .

LOADING INSTRUCTIONS
IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION
Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc) RUN"MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc) LOAD"*",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.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Joystick or redefinable keys
Start - S
In joystick mode
Pause - H
Restart - S
Commodore 64
Joystick only
Move and Fire - Joystick Port 2
Pause - Spacebar

CONTROLS
Speed up - Left
Slow down - Right
Jump - Fire

© 1988 Elite Systems Ltd

HOPPING MAD

ON VOUS TALONNE POUR FAIRE UN SAUT EN AVANT!

C'est votre adversaire qui commence à jouer. D'étape en étape, il sautille à travers le monde et dans l'espace mais il a surtout pris soin d'éviter tout ce qui peut lui couter la "vie". Et comme il a englouti toutes les pommes et crevé tous les ballons qui se trouvent sur son passage, il se rapproche à grands bonds d'un score brilliant.
Il est satisfait. Mais ce n'est pas votre cas.
C'est maintenant à votre tour de jouer. Dans la forêt, vous tentez de vous échapper des prises de la mâchoire des plantes dévoreuses de balles, d'éviter les abeilles et les oiseaux sautillanty par-dessus le hérisson ou sous le ballon. Parfait!
Mais voilà! Le bord de la mer n'est pas une partie de plaisir car maintenant vous atterrissez directement sur un lézard. Pan! Une vie en moins. Et votre score s'en ressent. Continuant à faire de grands bonds, vous vous rapprochez des cactus pendant qu'un ballon se rapproche de vous, suivi de très près par une colonie de corneilles. Soit vous planez sans danger au-dessus des cactus ou bien faites un saut vers le ballon risquant la mort entre les griffes des oiseaux.
Il ne reste plus que trois balles et trois vies. Perdez-les et vous êtes perdu. Cependant, vous avez besoin de ces points . . .

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et inserez la disquette.
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq) RUN"MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq) LOAD"*",8,1

INSTRUCTIONS DE JEU
Esayez d'attraper 10 ballons en rebondissant au travers des paysages hasardeux et vous vous retrouverez à un niveau plus avancé. Il y a divers habitants à trouver à chaque niveau, vous pouvez en anéantir certains et gagner des points de bonus mais quelques autres sont là pour faire obstacle à votre avance. De même, vous pouvez gagner des points grâce aux quelques objects qui se trouvent éparpillés ca et là autour des écrans.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Manette de jeux, ou clavier redéfinissable.
Début - S
Avec le joystick
Pause - H
Reprise - S
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et
tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement

COMMANDES DE CONTROLE
Accélération - vers la gauche
Ralentissement - vers la droite
Saut - feu!

© 1988 Elite Systems Ltd

HOPPING MAD

Il vostro avversario ha giocato per primo. Andando in giro saltellando per tutto il mondo e nello spazio, è abilmente riuscito ad evitare tutto cio che gli avrebbe potuto costare una "vita". E così mangiando quasi tutte le mele e facendo scoppiare i palloni che trovava sul suo cammino, ha ottenuto un ottimo punteggio.
E molto contento. Voi invece non lo siete affatto.=Nella foresta riuscite a sottrarvi alla bocca di tutte le piante mangiatrici di palle, ad abbassarvi per evitare le api e gli uccelli, saltare sopra il riccio, passare sotto la palla che si alza. Perfetto!
Ma non è così facile: andate a finire su una lucertola. Pop! Avete perso una vita. Ed il vostro punteggio è il più basso. Continuando vi avvicinate ad un cactus, mentre verso di voi sta venendo un pallone, seguito a poca distanza da dei corvi neri. Potreste saltare e mettervi al sicuro sopra il cactus, oppure saltare cercando di afferrare il pallone - rischiando la morte tra gli artigli degli uccelli.
Tre palle, tre vite rimaste. Se le perdete, non c'è modo di riprendersi. Ma avete bisogno di punti . .

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.
Spectrum (Cassetta) LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco) RUN"MENU" SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1

ISTRUZIONI DI GIOCO
Saltate evitando i pericolosi paesaggi e cercate di raccogliere 10 palloni, che vi permetteranno di sollevarvi al prossimo livello. In ogni livello ci sono abitanti diversi, schiacciandone alcuni, potrete guadagnare punti, mentre altri cercheranno di ostacolare il vostro progresso. Sparpagliati sullo schermo ci sono inoltre degli oggetti che vi faranno vincere punti premio.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Tastiera Ridefinibile
Per iniziare - S
Usando il joystick
Per fare una pausa - H
Per ricominciare - S
Commodore 64
Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

COMANDI
Per accelerare - a sinistra
Per rallentare - a destra
Per saltare - pulsante per fare fuoco

© 1988 Elite Systems Ltd

DRAGON'S LAIR

Long ago, in a magical time, a good King named Aethelred ruled a peaceful kingdom. Now his kingdom has 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, although 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 . . .

LOADING INSTRUCTIONS
Spectrum - LOAD ""
Commodore 64 (Cass) - SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk) - LOAD "*",8,1
Amstrad (Cass) - CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk) - RUN"MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY

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 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 firery 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 rope. When you are on the stone platform, 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 platform will magically raise you to the next tier.
Exit from the platform at the top of the screen.

THE WEAPONS ROOM
Singe's Armory . . . 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 skilful 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 skilfully 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 price 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 will 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 is black, he will 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, COMMODORE 64/128 AND 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

AMSTRAD/SCHNEIDER
Space Bar - Jump on Giddy Goon

COMMODORE 64/128 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 64/128 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.

DRAGONS LAIR AND BLUTH GROUP LTD. ARE REGISTERED TRADEMARKS OWNED BY AND USED UNDER LICENSE FROM BLUTH GROUP, LTD.
© 1983, 1986 & 1987 BLUTH GROUP, LTD. CHARACTER DESIGNS © 1983 DON BLUTH. ALL RIGHTS RESERVED
© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

LIVE AND LET DIE

Dr Kananga, the infamous and ruthless Prime Minister of the Caribbean island of San Monique, an island whose people are controlled by the fearful power of voodoo, is harvesting huge fields of poppies concealed under camouflaged netting on this paradise isle. He plans to control the US drug market by flooding America with tons of free heroin which would create a living hell for millions, and, incidentally, provide money for arms to Eastern Bloc-allied San Monique.
Dr Kananga, or "Mr Big" as he is known in the underworld, is a shrewd operator who conceals his dealings from prying eyes. His headquarters, which are well hidden beneath a cemetery on San Monique, ships all of the unrefined heroin to processing factories in remote and inaccessible locations.
James Bond, 007, the world's top secret agent, must undertake a series of dangerous missions to overcome the covert operations of Dr Kananga.
As James Bond, you must carry out the orders of "M", travelling by the only accessible means.

LOADING INSTRUCTIONS
IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION
Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc) RUN"MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc) LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga INSERT DISC & RESET

PLAYING INSTRUCTIONS
As James Bond, you must travel along the various waterways: Target Practice, South American Jungle mission, Norwegian Fjords and Middle East Desert exercises.
In the target practice section the red targets must be shot with the forward-mounted machine gun, the black targets must be shot using missiles. There are two exercises that enable Bond to learn about the type of defence systems used by Kananga, and finally the mission, which is bristling with Dr Kananga's defences. You must avoid mines, gun emplacements, dive bombing, enemy helicopters, submarines, enemy planes and enemy boats, some of which drop mines or booby-trapped fuel barrels and can only be destroyed with a missile. Along the way you must pick up fuel by driving over fuel barrels, as well as the canisters containing fuel and missiles dropped by the C.I.A. helicopters.
Your speedboat must travel through dark tunnels, slide up slopes to avoid obstacles and must destroy closed lock gates with "snuff" missiles.
With a lot of skill and some luck you will reach the heroin processing factories at the end of the waterway. The factory can only be destroyed by leaping off a log into the air and letting off a "snuff" missile to finally destroy the evil installations.

Spectrum Amstrad/Schneider
Joystick or redefinable keys
Commodore 64
Joystick only
Move and Fire Joystick Port 2
Pause Spacebar

CONTROL
SPECTRUM
Pause = H
Abort = R
Boat control using Joystick or Keyboard:
Left = O
Right = P
Accelerate = Q
Decelerate = A
Bullets = Spacebar
Missiles = A + Spacebar
AMSTRAD
Pause = ESCAPE
Abort = ESCAPE twice
Boat control as Spectrum. RETURN also fires missiles.
COMMODORE
Pause - Run/Stop
Abort - Retur
Boat control using Joystick
ATARI ST & AMIGA
Pause - Help
Boat control using Joystick or Mouse
Left button - Missiles
Right Button or Keyboard - Bullets
Cursor keys + Alt - Bullets
Shift - Missiles

A Domark Publication
Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

L'infâme premier ministre, le Dr Kananga de San Monique, une île des Caraïbes dont les habitants sont gouvernés par le terrible pouvoir de Voodoo, récolte ses pavots plantés sur des champs immenses et camouflés sous des filets. Il envisage de prendre le contrôle du marché des stupéfiants aux États-Unis en inondant l'Amérique d'héroïne gratuite, créant ainsi l'enfer sur terre pour des millions de personnes et tournissant l'argent pour envoyer des armes aux pays de l'Europe de l'Est, alliés de San Monique.
Le Dr Kananga, connu sous le nom de "Monsieur BIG" dans le milieu, est un direigeant perspicace qui sait tenir ses affaires loin des oreilles indiscrètes. Ses quartiers généraux se tenant sous un cimetière de San Monique, envoient l'héroïne non-raffinée par bateaux vers les usines de traitement qui se trouvent dans de endroits écartés et inaccessible.
JAMES BOND 007, l'agent secret le plus connu du monde, la tête d'une série de missions dangereuses, est chargé de démonter les opérations secrètes du Dr Kananga. Comme James Bond, vous devez exécuter les ordres de "M", en voyageant avec les moyens du bord.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et inserez la disquette.
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq) RUN"MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq) LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'étinies sur le clavier.

INSTRUCTIONS DE JEU
Vous êtes James Bond et vous voyagez le long des différentes voies d'eau: vous suivrez des exercices de tir sur une cible, dans la forêt vierge en Amérique du sud, des exercises dans les Fjords norvégiens et dans le désert du Moyen-Orient.
Dans les exercices de tir sur cibles, il faut tirer sur les cibles rouges avec un fusil mitrailleu et sur les cibles noires avec des missiles. Il y a deux exercises qui permetent à James Bond de comprendre d'une part le système de défense utilisé par Kananga et d'autre part la mission rendue difficile par les défenses de Kananga.
Vous devez éviter les mines, les emplacements de pistolets, les bombardements sous-marins, les hélicoptères, les sous-marins, les avions et bateaux ennemis qui pourraient laisser tomber des mines ou des barils d'essence piégés qui ne peuvent être détruits que par un missile. Pendant votre voyage, il vous faut constamment prendre de l'essence en passant au-dessus des barils d'essence et au-dessus des bidons et des missiles que les hélicoptères de la C.I.A. ont semés. Votre vedette à grande vitesse doit passer par des tunnels sombres, glisser sur des pentes pour éviter des obstacles et détruire des portes fermées à clef à l'aide de missiles renifleurs.
Avec beaucoup d'habileté et avec un peu de chance, vous atteindrez l'usine qui traite l'héroïne et arriverez au bout de la voie navigable. L'usine ne peut être détruite qu'en lançant un rondin en l'air et avec un missile renifleur pour enfin détruire ces installations maléfiques.

Spectrum & Amstrad/Schneider
Manette de jeux, ou clavier redéfinissable
Commodore 64
Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et tirer Manette de jeux au port 2
Pause Barre d'espacement

CONTROLE
SPECTRUM
Pause = H
Abandon = R
Contrôle du bateau utilisez joystick ou clavier
A Gauche = O
A Droite = P
Abandon = R
Accélérer = Q
Ralentir = A
Balles = Esc
Missiles = A + Esc
AMSTRAD/SCHNEIDER
Pause = ESCAPE
Abandon = 2 fois ESCAPE
Contrôle du bateau comme Spectrum. RETURN peut aussi être utilisé pour tirer des missiles
COMMODORE
Pause - Run/Stop
Abandon - Return
Contrôle du Bateau
Utilizez Joystick
ATARI ST & AMIGA
Pause - Help
Controle du bateau utilisez joystick ou souris
Missiles - Bouton à Gauche
Touche du curbalies - Alt - Missiles - Shift
Abandon - Esc.
Balles - Bouton à Droite ou Clavier

A Domark Publication
Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

Dr. Kanaga prima ministro dell isola di Santa Monica, è uno dei maggiori produttori di eroina, le piantagioni sono cammuffate sotto speciali reti mimetiche, le raffinerie si trovano in impervie zone lontane e il suo quartier generale è nascosto sotto il cimitero dell'isola.
Dr. Kanaga "Mr Big" come viene chiamato nel gino, sta pensando di invadere il mercato americano con tonnellate di eroina. Gli intraiti di un tale mercato di morte servinanno per fonnire anmi al blocco afrentale, alleato di Santa Monica.
James Bond, 007, deve partare a termine una serie di pericolosissimi missioni con lo scopo di smascherare tutta l'organizzazione di "Mr Big".

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.
Spectrum (Cassetta) LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco) RUN" MENU SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1

ISTRUZIONI DI GIOCO
James Bond deve superare varie prove: allenansi al tino, missione nella glungle del Sud America, esercitazioni nei flondi Norvegesi e nel deserto del medio Oriente.
Nella sezione di practica al tiro, I bensagli rossi devono essere colpiti con la machine gun montata in avanti, i bensagli neri con i missili. Vi sono due esercizi che permettano a Bond di imparare i tipi di sistemi di difesa usati da Kanaga, quindl lo aspetta la missione vera e propria dove affronterà l'organizeazione di Kananga, Dovrai evitare mine, appostamenti, bombe, elicotteri nemici, sottomarini, aereoplani e navi nemiche, alcune delle quali seminano mine e barili di carburante e che possono essere distrutte solo con missili.
Sul tuo cammino devi costantemente raccogliere carburante, per fare ciò devi spostarti sopra i barili. Lo stesso per i ritornimenti e i missili lanciatidagli elicotteri della C.I.A
Latua "speedboat" deve passare attraverso buie gallerie, scivolare su ripidi pendi per evitare ostacoli, devi distruggere cancelli bloccati con i tuoi missili.
Con molta abilità e con un pizzico di fortuna raggiungerai le raffierie di eroina alla fine dei consi d'acqua. Le raffinerie passono essere distrutte olo con missili.i

Spectrum & Amstrad/Schneider
Tastiera Ridefinibile
Commodore 64
Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

Controlli
Pausa - Run/Stop
Per il controllo de natante usare il joystick
ST Pausa - Help
Per il controllo del natante usare il joystick o il mouse.
Bottone a sinistra - Missili
Oppoure tastiera
Bottone a destra - proiettili
Tasta cursore - Alt-Priettili
Resettare gioco - Return
Caricamento
Atari ST/Amiga
Pausa - Help
Per il controllo del natante usare il joystick o il mouse.
Bottone a sinistra - Missili
Oppoure tastiera
Bottone a destra - proiettili
Tasta cursore - Alt-Priettili
- Shift - Missili

Buona fortuna 007, il mondo conta su di te

A Domark Publication
Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962
© Eon Productions Ltd. Gioldrose Publications Ltd 1987

GREAT GURIANOS

Tu sei il Great Gurianos, che sta per intraprendere la più pericolosa delle ricerche in cui mai si sia impegnato. Il viaggio sarà pericoloso poichè dovrà combattere control 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 fegatoe la tua velocità di reazione gli daranno la possibilità di rimanere vivo e portate a termine la sua ricerca.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
SPECTRUM LOAD ""
COMMODORE 64/128 CASS SHIFT RUN/STOP
COMMODORE 64/128 DISC LOAD "GREAT GURIANOS",8,1
AMSTRAD/SCHNEIDER CASS RUN ""
AMSTRAD/SCHNEIDER DISC RUN "MENU" SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1

ISTRUZIONI DI GIOCO
Quando premi contemporaneamente i tre tasti spada su, a metà, giù, si crea uno 'scudo protettivo che ti darà 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 guioco ci sono spade volanti. Se ne colpisci 4 la tua spada diventera 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 darà 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 volati. 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

LICENSED FROM TAITO CORP. EXPORT OUTSIDE EUROPE AND AUSTRALIA IS PROHIBITED.
© 1987 ELITE SYSTEMS LTD.

GREAT GURIANOS

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 CASS SHIFT RUN/STOP
COMMODORE 64/128 DISC LOAD "GREAT GURIANOS",8,1
AMSTRAD/SCHNEIDER CASS RUN ""
AMSTRAD/SCHNEIDER DISC RUN "MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY.

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.
© 1987 ELITE SYSTEMS LTD.

GREAT GURIANOS

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 CASS SHIFT RUN/STOP
COMMODORE 64/128 DISC LOAD "GREAT GURIANOS",8,1
AMSTRAD/SCHNEIDER CASS RUN ""
AMSTRAD/SCHNEIDER DISC RUN "MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT.

INSTRUCTIONS DE JEU
En appuyant sur les touches superieure, 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 epée vire au rouge. Elle devient alors une super épée qu', 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 amure. 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 lage 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
Droit - 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

LICENSED FROM TAITO CORP. EXPORT OUTSIDE EUROPE AND AUSTRALIA IS PROHIBITED.
© 1987 ELITE SYSTEMS LTD.

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 fair la cour, car c'etait une jeune fille tres 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 facon la plus ardente, la princesse Daphnée les rejetait tous. Car son coeur 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'Athelred 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 chateau 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 desespoir. 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 . . .

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
Spectrum - LOAD ""
Commodore 64 (Cass) - SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk) - LOAD "*",8,1
Amstrad (Cass) - CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk) - RUN"MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT

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 apparaitront 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'une des creatures les plus redoutables de Singe, un Génie de l'air, garde l'entrée du puits contre les intruts.
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 cranes qui cherchent à mordre, des mains de squelette qui s'aggrippent, de la matière collante répugnante et des nuages de chauvesouris tourbillonnants. Serez-vous capables d'éviter ces visions de jugement dernier ou bien périrez vous hideusement dans leur étreinte . . ? Mesurez bien vos mouvements d'action et vos coups d'épée.
Ne reagissez ni trop tôt ni trop tard! Battez-vous avec quelques ennemis terribles avec votre épée fidele, essayez d'eviter les autres d'une esquive agile

LES CORDES BRÛLANTES
Le 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 pièce 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 plat-forme en pierre, la plus proche de la premiere 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 avancant. Les plate-formes en pierre vous éleveront 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 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 CREATURES HURLUBERLUES
Une série de rampes couvertes de glace ensorcelée conduit jusqu'au prochain niveau perilleux des donjons. Des créatures hurluberlues nent dédaigneusement et se battent avec vous pour tenter de vous éliminer. Vous devrez sauter habilement d'une rampe à l'autre lorsqu'ils disparaitront soudainement. Si vous vous attardez trop longtemps dans cet endroit maudit, vous risquez de plonger dans le vide d'ebenel Sautez de rampe en rampe. Essayez de sauter du bord de chaque ramps. Brandissez votre épée pour vous battre contre les creatures hurluberlues.

LA SALLE AUX TENTACULES
C'est le laboratoire de Singe . . . Là où il réalise ses expériences diaboliques. La salle grouille de résultat hideux de ces expériences. Le danger peut se glisser de n'importe où, d'au-dessus comme d'endessous. Soyez sur vos gardes et regardez bien où vous posez le pied, sinon vous pourriez vous retrouver entre le mains de quelque chose de très désargréable.
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 avancant normalement.
Vous sortirez de la Sallie aux Tentacules par la porte située sur le côté de l'écran.

LE DEUXIÈME DISQUE
Un autre disque tombant vous emportera jusqu'au dernier etage des donjons. Vous sentez deja l'air humide s'epaissir comme si les forces diaboliques se rassemblaient pour la bataille finale. Vous devrez monter sur le disque et rester tres 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 echec at 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 apparaitra pendant un court instant, puis disparaitra . . . pour réapparaitre sur un autre carré du damier. Quand le Chevalier-fantôme arrivera sur un carré, il transformera une ligne inoffensive du damier en ligne mortelle. Ne lambinez pas surtout sur ces carres, ou vous paierez de votre vie. Eloignez-vous des bords due damier ou vous courrez le risque de plonger sans des profondeurs beantes. Il vous faudra vaincre le Chevalier-fantôme pour pouvoir sortir par la porte.
Quand le Chevalier-fantôme changera de couleur, vous pourrez l'elliminer 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'haleine de feu, attend aussi. Vous devrez assassiner Singe et déliverer la princesse. N'oubliez pas l'antre 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 pourriez découvrir 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 coline. Retournez au bas de la crête etroite 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 vaincue les ennemis, surmonte 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 et vos 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 méne 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'a sauver la blanche Daphnée. Oubliez les points et le trésor! Sauver la princesse Daphnée est la plus belle des récompenses! Au debut du jeu, vous disposez de cinq Dirks, et vous en gagnerez d'autres en conquérant les salles du donjon.

HOMMES SUPLÉMENTAIRES
Vous bénéficierez d'hommes de main supplémentaires (Bonus Dirks) apres 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 meilleure résultats de la journée, appuyez sur la barre d'espacement dès que vous voyez l'écran de présentation s'afficher. Vous pouvez alors entrer vos initiales.

COMMANDES
SPECTRUM, COMMODORE 64/128 ET AMSTRAD/SCHNEIDER
Vous pouvez utiliser indifféremment le clavier ou 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

AMSTRAD/SCHNEIDER
Barre d'espacement - Passage à l'écran Giddy Goon.
SUR COMMODORE 64/128 ET SPECTRUM
Barre d'espacement - Passage à l'écran Giddy Goon.

TOUCHES SPÉCIALES ET ORIENTATION DE LA MANETTE DE JEU.
Dans les écrans Ramps et Giddy Goons, appuyez sur la barre d'espacement 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 a 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 64/128 ET SPECTRUM
Pour vous servir de votre épée, appuyez sur la touche L. Il vous suffit alors de pourfendre 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.

DRAGONS LAIR AND BLUTH GROUP LTD. ARE REGISTERED TRADEMARKS OWNED BY AND USED UNDER LICENSE FROM BLUTH GROUP, LTD.
© 1983, 1986 & 1987 BLUTH GROUP, LTD. CHARACTER DESIGNS © 1983 DON BLUTH. ALL RIGHTS RESERVED
© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

IKARI WARRIORS

General Alexander Bonn, C.I.F. US forces in Central America, has been seized by a band of revolutionaries and held captive in his own headquarters. Before his final capture he relayed a mayday which you and your buddy picked up.
Your plane crashlands in the dense jungle some distance from the headquarters. After deciding whether to go it alone or attempt the rescue together you set off. You are deep in guerilla territory. On all sides gather trained marksmen and combateers, determined to stop you. It soon becomes apparent that you lack the supplies to win, but win through you must.
Ambush enemy tanks and use them yourself. Collect fuel and grenades left by the enemy as they retreat. Show no mercy, for you are the Ikari Warrior.

LOADING INSTRUCTIONS
IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION
Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc) RUN"MENU" ON SIDE A - DISC 1 ONLY
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc) LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga INSERT DISC & RESET

- The PROGRAM disc is self-booting. Place disc into disc drive and turn system on.
- For EGA, remove the PROGRAM disc after loading is completed. Insert EGA disc into disc drive and press RETURN.
- For A and B disc drives, place the PROGRAM disc into Drive A and turn system on. Once loading is complete, place the EGA disc into Drive B and press RETURN.

PLAYING INSTRUCTIONS
You may choose either one or two players. To fire a bullet press the fire button key. To throw a grenade or get into a tank, hold down the fire button/key.
There are two modes on all versions
A) You fire in the direction you are moving
B) You fire in a fixed direction.
Spectrum & Amstrad (Keyboard or most joysticks)
Player 1/2 Move and fire - joystick or redefinable keys.
Change Mode - redefininable keys.
Commodore 64/128 (Keyboard and joystick)
Player 1 Move and Fire - Joystick port 1
Change mode - keys RUN/STOP or COMMODORE
Player 2 Move and fire - Joystick in port 2
Change mode - keys "="
Enter during title screen
F1 - 1 Player game
F2 - 2 Player game
Fire - Assume last command
Enter during the game
Q - Pause
Q followed by @ ends game
F5 - Toggle music through music + sound FX
mute
music
sound FX

Atari ST & Amiga
Enter 1 for player one
Enter 2 for player two
Player 1 uses joystick port 1
Change mode key = space bar
Player 2 uses joystick port 0
Change mode = enter key
F1 restarts game
F2 pauses game

© 1986 Elite Systems Ltd
© SNK Corporation 1986

IKARI WARRIORS

Une groupe de révolutionnaires s'est emparé du général Alexander Bonn, des forces américanes C.I.F. en Amérique centrale, et le maintient prisonnier dans son propre quartier général. Avant sa capture finale, il a lancé un signal de détresse que votre copain et vous avec recu.
Votre avion s'écrase dans la densité de la jungle à une certaine distance du quartier général.
Après avoir décidé si vous souhaitez partir seul ou essayer de lui porter secours avec votre collègue, vous vous mettez en route. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des combattants, bien décidés à vous arrêter, se rassemblent de tous côtés. Vous allez vous apercevoir sans tarder que vous ne possédez pas ce qu'il faut pour gagner et pourtant vous devez gagner à tout prix.
En tendant des embuscades aux chars ennemis, vous pourrez vous en emparer et les utiliser à votre propre compte. Ramassez les grenades et le carburant que vos ennemis laissent derrière eux en se retirant. Et surtout pas de quartier, car vous êtes un guerrier Ikari!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et inserez la disquette.
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq) RUN"MENU" SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq) LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'état initial.

La disquette programme démarre seule. Il suffit d'insérer la disquette et de mettre le système en marche. Pour EGA, ôter le disque programme une fois le chargement effectué insérer la disquette EGA et appuyer sur RETURN.
Pous les disquettes A et B, placer la disquette PROGRAMME dans la lecteur A et mettre le système en marche. Une fois le chargement effectué placer la disquette B dans le lecteur.

INSTRUCTIONS DE JEU
Vous devez choisir un ou deux joueurs. Pour tirer une balle, appuyer sur le bouton de tir. Pour lancer une grenade ou entrer dans un char, maintenez enfoncé le bouton de tir.
Il existe 2 modes sur chaque version.
A: vous tirez dans la même direction que vous vous déplacez.
B: vous tirez dans une direction fixe.

Spectrum & Amstrad (clavier ou au moins manette de jeu)
Joueur 1/2: Déplacer et tirer - Manette de jeu ou redéfinir les touches.
Changer de mode - redéfinir la touche
Commdore 64/128 (clavier ou manette de jeu)
Joueur 1: Déplacer et tirer - manette de jeu en port 1
Changer de mode - utiliser RUN/STOP ou COMMODORE
Joueur 2: Déplacer et tirer - manette de jeu en port 2
Changer de mode - touche = ou
Commandes pendant l'écran de titre
F1 - 1 partie à un joueur
F3 - 1 partie à deux joueurs
Feu - comme la dernière commande
Commandes pendant le jeu
Q - pause
Q suivi de @ = fin du jeu
F5 - basculer entere les possibilities suivantes:
musique + effet sonore
silence
musique
effet sonore
Atari ST & Amiga
Entrer 1 pour joueur no 1
Entrer 2 pour joueur no 2
Le joueur no 1 utilise la manette de jeu no 1
Changements de mode de clefs = barre d'espacement
Le joueur no 2 utilise la manette de jeu en port 0
changement de mode: ENTER-clefs
F1 - redémarrer le jeu
F2 - pause du jeu.

© 1986 Elite Systems Ltd
© SNK Corporation 1986

IKARI WARRIORS

I generale Alexander Bonn, Comandante in Capo delle forze statunitensi in America Centrale, è stato rapito da un gruppo di rivoluzionari ed è tenuto prigioniero nel proprio quartier generale. Prima di essere catturato, è riuscito a lanciare un SOS, captato da voi e dal vostro compagno. Eseguite un atterraggio di fortuna nella fitta giungla poco distante dal quartier generale. Dopo aver deciso se tentare il salvataggio da solo oppure insieme, vi mettete in marcia. Vi trovate in pieno territorio dei guerriglieri. In tutti gli angoli si radunano tiratori sceiti e uomini allenati al combattimento, decisi a fermarvi. Diventa subito evidente che vi mancano le risorse per poter vincere, eppure dovete vincere. Tendete degli agguati ai carri armati nemici per poterli quindi usare. Raccogliete carburante e granate abbandonati dal nemico mentre scappa in ritirata. Non abbiate pietà, perchè siete il Guerriero Ikari.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.
Spectrum (Cassetta) LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco) RUN" MENU SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1
Atari ST & Amiga Inserire il dischetto e risettare il computer

ISTRUZIONI DI GIOCO
E'possibile scegliere il gioco ad uno o due giocatori. Per sparare un proiettile, premere il pulsante del joystick/o il tasto per il fuoco della tastiera. Per lanciare una granata od impossessarsi di un carro armato, tenere premuto il pulsante del joystick/o il tasto per il fuoco della tastiera.

Sono previste due funzioni in tutte le versioni.
A : Sparare nella direzione in cui vi state muovendo
B : Sparare in una direzione fissa
Spectrum & Amstrad (tastiera o la maggior parte dei joystick)
Giocatore 1/2: per spostarsi e fare fuoco - joystick o tasti ridefinibili
per cambiare funzione - tasti ridefinibili
Commodore 64/128 (tastiera e joystick)
Giocatore 1 - per spostarsi e fare fuoco - joystick nella porta d'accesso 1
per cambiare funzione- tasti RUN/STOP o COMMODORE
Giocatore 2 - per spostarsi e fare fuoco - joystick nella porta d'accesso 2
per cambiare funzione - tasti "=" o " "
Se durante la schermata iniziale si digita
F1 - gioco ad 1 giocatore
F3 - gioco a 2 giocatori
Fuoco - per eseguire l'ultimo comando
Se durante il gioco si digita
Q - pausa
Q seguito da @ pone fine al gioco
F5 - si può scegliere tra musica + effetti sonori
audio disattivato
musica
effetti sonori

Atari ST & Amiga
Digitare 1 per il giocatore uno
Digitare 2 per il giocatore due
Il giocatore 1 usa la porta d'accesso per joystick 1 Tasto per cambiare funzione = barra spaziatrice
Il giocatore 2 usa la porta d'accesso per joystick 0 Tasto per cambiare funzione = tasto enter
F1 per ricominiciare il gioco
F2 per fare una pausa di gioco

© 1986 Elite Systems Ltd.
© SNK Corporation 1986

BUGGY BOY

Buggy Boy est l'épreuve de conduite la plus périlleuse qui soit. Attendez-vous à la ballade la plus pleine de cahots de votre vie sur 5 des parcours les plus rudes jamais concus pour des roues. Il vous faut foncer à travers un terrain jonché de grosses pierres, d'arbres, de murs en briques et de barrières tout en suivant le tracé grossier de la piste à travers des vallées étroites, sur des ponts encore moins larges et dans des tunnels obscurs.
Utilisez toute votre adresse pour éviter ces obstacles ou sautez par-dessus en heurtant les souches qui gisent en travers de la piste, en faisant bondir en l'air votre Buggy. La conduite sur ces souches d'arbres et petits rochers fera basculer votre Buggy sur deux roues, ce qui vous permettra de franchir les passages étroits: mais ne braquez pas trop, car vous perdriez le contrôle du véhicule et retomberiez sur 4 roues.
Le parcours n'est pas votre seul ennemi. Le tic-tac de l'horloge est inexorable et vous serez mis hors-course si vous n'accomplissez pas chaque étape dans les délais impartis. Il est possible d'acquérir un bonus de temps pour l'étape suivante en passant par les portes "temps" danger-eusement situées.
Des points supplémentaires sont acquis en ramassant des drapeaux et en passant par les portes "score". Le ramassage des drapeaux dans l'ordre indiqué vous donnera un important bonus, de même que le fait de heurter le ballon.
Lorsque la situation devient difficile, placez votre pied sur le plancher (doigt sur le bouton?) et soyez prêt pour des émotions et des culbutes encore plus sévères que les précédentes.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT
IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et inserez la disquette.
Spectrum LOAD""
Amstrad (Cass) CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq) RUN"MENU"SUR COTE A - DISQ 1 SEULEMENT
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disq) LOAD"*",8,1
Atari ST & Amiga Insérer la disquette et remettre l'ordinateur à l'état initial.

INSTRUCTIONS DE JEU
Spectrum & Amstrad/Schneider - Manette ou clavier redéfinissable
Commodore - Manette porte 2 seulement
Amiga & Atari ST - Manette seulement

COMMANDE PAR MENETTE:
Haut - accélérer
Bas - décélérer
Gauche - tourner à gauche
Droite - tourner à droite
Feu - changement de vitesse

© 1987 Elite Systems Ltd
Original game developed by Tatsumi
Licensed from Data East USA Inc.

BUGGY BOY

Buggy Boy rappresenta la massima sfida per quanto riguarda la guida di veicoli a 4 route. Preparatevi alla corsa più "ricca" dio scossoni della vostra vita, su 5 dei percorsi più insidiosi mai ideati per i quattro ruote. Dovete gareggiare su un terreno cosparso di ciottoli, alberi, muri di mattoni e steccati, mentre seguite l'accidentato tracciato del percorso attraverso anguste valli, ponti ancora pio stretti e scure gallerie.
Usate la vostra abilità per scansare tutti questi ostacoli, oppure saltateli colpendo i tronchi d'albero che si trovano sparsi sul percorso, con il risultato che il vostro Buggy verra lanciato in aria. Se guidate passando sopra ceppi di alberi e pietre, il vostro veicolo si inclinerà e procederà su due ruote, permettendovi così di passare attraverso spazi molto ristretti, ma fate attenzione a non pilotare il veicolo troppo bruscamente, perch/e altrimenti ne perderete il controllo e ritornerete su 4 ruote!
Il percorso tuttavia non è il vostro solo nemico. Il tempo trascorre velocemente e verrete squalificato dalla gara se non terminate ogni manche nel tempo prestabilito. E possibile ottenere del tempo in più per la manche successiva guidando attraverso i pericolosissimi cancelli del "tempo".
Potete inoltre vincere punti extra se riuscite a raccogliere le bandiere e quindi guidare attraverso i cancelli del punteggio. Se raccogliete le bandiere nell'ordine specificato, vincerete ulteriori punti premio, così come ne vincerete altri se riuscite a colpire il pallone! = Quando la situazione si fa dura, accelerate al massimo (dito sul pulsante?) e preparatevi per avventure ancora più stimolanti.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.
Spectrum (Cassetta) LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco) RUN" MENU SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1
Atari ST & Amiga Inserire il dischetto e risettare il computer

ISTRUZIONI DI GIOCO
Spectrum & Amstrad/Schneider - Usa il Joystick o la tastiera con tasti ridefinibili
Commodore - Joystick in Porta 2
Atari ST & Amiga - Solamente joystick

Comandi per joystick
Su - per accelerare
Giù - per decelerare
A sinistra - per girare a sinistra
A destra - per girare a destra
Pulsante - per cambiare marcia
Q - pausa
Q seguito da @ pone fine al gioco
F5 = si può scegliere tra musica + effetti sonori
audio disattivato
musica
effetti sonori

© 1987 Elite Systems Ltd
Original game developed by Tatsumi
Licensed from Data East USA Inc.

BUGGY BOY

Buggy Boy rappresenta la massima sfida per quanto riguarda la guida di veicoli a 4 route. Preparatevi alla corsa più "ricca" dio scossoni della vostra vita, su 5 dei percorsi più insidiosi mai ideati per i quattro ruote. Dovete gareggiare su un terreno cosparso di ciottoli, alberi, muri di mattoni e steccati, mentre seguite l'accidentato tracciato del percorso attraverso anguste valli, ponti ancora pio stretti e scure gallerie.
Usate la vostra abilità per scansare tutti questi ostacoli, oppure saltateli colpendo i tronchi d'albero che si trovano sparsi sul percorso, con il risultato che il vostro Buggy verra lanciato in aria. Se guidate passando sopra ceppi di alberi e pietre, il vostro veicolo si inclinerà e procederà su due ruote, permettendovi così di passare attraverso spazi molto ristretti, ma fate attenzione a non pilotare il veicolo troppo bruscamente, perch/e altrimenti ne perderete il controllo e ritornerete su 4 ruote!
Il percorso tuttavia non è il vostro solo nemico. Il tempo trascorre velocemente e verrete squalificato dalla gara se non terminate ogni manche nel tempo prestabilito. E possibile ottenere del tempo in più per la manche successiva guidando attraverso i pericolosissimi cancelli del "tempo".
Potete inoltre vincere punti extra se riuscite a raccogliere le bandiere e quindi guidare attraverso i cancelli del punteggio. Se raccogliete le bandiere nell'ordine specificato, vincerete ulteriori punti premio, così come ne vincerete altri se riuscite a colpire il pallone! = Quando la situazione si fa dura, accelerate al massimo (dito sul pulsante?) e preparatevi per avventure ancora più stimolanti.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.
Spectrum (Cassetta) LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco) LOAD"*",8,1
Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco) RUN" MENU SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1
Atari ST & Amiga Inserire il dischetto e risettare il computer

ISTRUZIONI DI GIOCO
Spectrum & Amstrad/Schneider - Usa il Joystick o la tastiera con tasti ridefinibili
Commodore - Joystick in Porta 2
Atari ST & Amiga - Solamente joystick

Comandi per joystick
Su - per accelerare
Giu - per decelerare
A sinistra - per girare a sinistra
A destra - per girare a destra
Pulsante - per cambiare marcia
Q - pausa
Q seguito da @ pone fine al gioco
F5 = si può scegliere tra musica + effetti sonori
audio disattivato
musica
effetti sonori

© 1987 Elite Systems Ltd
Original game developed by Tatsumi
Licensed from Data East USA Inc.

DRAGON'S LAIR

C'era una volta, tanto tempo fa in un'epoca magica, un buon sovrano chiamato Aethelred che governava un regno tranquillo e il cui gioiello più prezioso era la principessa Daphne, sua figlia unica. Valorosi cavalieri e bei principi venivano da lontano solo per farle la corte, perchè era una ragazza di straordinaria bellezza e grazia.
Ma, sebbene deponessero vaste ricchezze ai suoi piedi e domandassero seriamente la sua mano, la principessa Daphne li rifiutava tutti poichè da lungo tempo aveva dato il suo cuore ad un altro: Dirk l'audace, il campione del re ed il più valoroso dei cavalieri. E così un brutto giorno Singe, un cattivo drago che regnava su una terra di ombre, apparve nel regno di Aethelred e domandò al re di consegnargli il suo regno ed il suo popolo. Quando Aethelred rifiutò l'infame richiesta di Singe, questo mostro rapì la bella Daphne e l'imprigionò in una sfera di cristallo nelle orribili prigioni sotto il suo castello incantato. Singe allora inviò a Aethelred questo messaggio: "Abbandona il tuo regno prima del tramonto del sole o la tua figlia benamata perirà". Aethelred e tutto il popolo del reame caddero in disperazione. Tutti eccetto Dirk l'audace che votò di andare al castello incantato e liberare la principessa . . . se solo potesse sopravvivere ai molti pericoli delle prigioni sotterranee . . . se potesse raggiungere la tana del drago.

LA COSTRA RICERA CAMINCIA . . .

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Spectrum - LOAD ""
Commodore 64 (Cass) - SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk) - LOAD "*",8,1
Amstrad (Cass) - CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk) - RUN"MENU" SUL LATO A - SOLAMENTE DISC 1

L DISCO CADENTE
Saltate sul disco cadente e restateci fino alle prigioni sotto il castello. Potrete restare sul disco e poi entrare nelle prigioni sotterranee incantate, o vi unirete agli altri meno fortunati avventurieri le cui ossa giacciono sul fondo del pozzo? Scendete con cautela la rampa e saltate sul disco. Restate sul disco giù per il pozzo. Le rampe che portano alle prigioni appariranno sulle pareti del pozzo ed il disco si fermerà per un breve momento. Quando il disco e la rampa sono allineati, saltate sulla rampa.
Una delle più tremende creature di Singe, il Genio dell'Aria, guarda il pozzo contro gli intrusi. State attenti. Potrete sconfiggere questa creatura magica se vi tenete al centro del disco ed entrate nelle folate di vento.

L'INGRESSO DEL TESCHIO
Camminate con estrema attenzione quando attraversate questo orribile ingresso. E' abitato dagli spettri dei vostri incubi più terrificanti. Teschi che mordono, mani scheletriche che avvinghiano, raccapriccianti poltiglia e nuvole vorticose di pipistrelli. Potrete evitare queste visioni di rovina, o dovrete perire orribilmente nel loro abbraccio? Calcolate con cura i vostri movimenti ed i vostri colpi di spada. Non reagite troppo presto o troppo tardi! Combattete alcuni di questi macabri avversari con la vostra spada fidata, evitate gli altri con un'agile schivata.

LE CORDE IN FLAMME
Le fiamme ruggiscono dalla fossa infuocata giù in basso. Lingue di fiamma si arrampicano sempre più in alto, ingoiando ogni cosa sul loro percorso. Potrete penzolare attraverso la stanza in fiamme prima che sia troppo tardi, o cadrete nell'abisso infocato?
Preparatevi a conquistare l'inferno fiammeggiante, andate all'estremità della rampa. Saltate quindi dalla rampa alla piattaforma in pietra più vicina alla prima corda. Quando siete sulla piattaforma in pietra, saltate dalla piattaforma stessa ad una corda oscillante. Saltate dalla piattaforma alla corda mentre la corda oscillante è più vicina a voi. Saltate quindi da corda a corda sul piano infuocato.
Saltate sulle piattaforme alla fine dei piani primo e secondo quando la corda oscilla in avanti. Le piattaforme in pietra vi solleveranno come per magia al prossimo piano. Uscite dalla piattaforma alla sommità dello schermo.

LA SALA D'ARMI
L'arsenale di Singe e una camera incantata di morte vorticosa. Un malvagio incantesimo protegge questa sala contro ogni intruso. Armi letali prendono vita e automi d'argilla diventano strumenti di morte. Potrete accettare questa sfida mortale e sopravvivere? Date battaglia e attraversate la sala d'armi.
Alcuni dei nemici di questa stanza incantata possono venire sconfitti con un buon colpo di spada, altri con una mossa abile. Una porta magica si aprirà in una parete della sala; uscite da lì.

RAMPE E SICARI STORDITI
Una serie di rampe ricoperte di ghiaccio magico conducono al prossimo pericoloso livello delle prigioni sotterranee. I Sicari Storditi ridono sdegnosamente mentre si battono a morte con voi. Saltate abilmente e rapidamente da rampa a rampa quando svaniscono improvvisamente. Trattenetevi troppo a lungo in questo posto maledetto e potrete precipitare nel vuoto d'ebano.
Saltate di rampa in rampa. Cercate di fare il salto dall'orlo di ciascuna rampa. Roteate la spada per combattere i Sicari Storditi.

LA SALA DEI TENTACOLI
Questo è il laboratorio di Singe, ove costui conduce i suoi malvagi esperimenti. La stanza brulica coi ripugnanti risultati di questi esperimenti. Il pericolo può strisciare da ogni dove, da sopra o da sotto. Siate guardinghi e fate attenzione a dove mettete il piede, o potrete trovarvi nella stretta di qualcosa di molto sgradevole. Questa stanza contiene alcuni avversari striscianti che fanno accapponare la pelle - combattetene alcuni con tempestivi colpi di spada ed altri con una mossa normale. Uscite dalla stanza dei tentacoli usando la porta sul lato dello schermo.

IL SECONDO DISCO
Un altro disco cadente vi porterà all'ultimo livello delle prigioni sotterranee. Potrete sentire l'aria umida divenire più pesante come se il male stesse raggruppando le sue forze per l'ultima battaglia. Salite sul disco e siate vigilanti: vi sono forze oscure tutto attorno. Come prima, tenetevi al centro del disco perchè un'altra delle creature magiche di Singe è in agguato nel pozzo

LA SCACCHIERA MORTALE
Gambitto di Dirk: Il gioco è mortale ed il premio è la vostra vita. Battetevi col diabolico campione di Singe, il cavaliere fantasma, su una scacchiera mortale che pende sospesa a mezzaria. Potrete sconfiggere il cavaliere fantasma e raggiungere la porta sull'altro lato della stanza? Se no, riceverete scacco matto dalle forze del male. Vi state avvicinando alla tana del drago e Singe ha inviato il suo migliore campione per fermarvi.
Saltate sui quandrati della scacchiera e combattete a colpi di spada col cavaliere fantasma. Il cavaliere fantasma apparirà per un breve periodo e poi scomparirà per riapparire su un altro quadrato della scacchiera. Quando il cavaliere fantasma arriva su un quadrato, cambia una linea di innocui quadrati di scacchiera in una linea di morte sicura. Non soffermatevi su questi quadrati o pagherete con la vostra vita.
State lontani dai bordi della scacchiera altrimenti potrete cadere nelle profondità spalancate. Per uscire attyraverso la porta dovrete sconfiggere il cavaliere fantasma. Quando il cavaliere fantasma cambia colore può venire sconfitto con un colpo di spada. Ogni volta che la vostra spada colpisce il cavaliere quando è nero, egli diverrà vulnerabile più a lungo la prossima volta.

COME UCCIDERE IL DRAGO
La bella Daphne aspetta nella tana del drago di essere fatta uscire dalla sfera di cristallo Singe aspetta pure, mandando fiamme dal naso. Uccidete Singe e liberate la vostra principessa. Ricordatevi le leggende sui draghi, altrimenti le cose diventeranno difficili per voi.
Attraversate il bordo per raggiungere la spada magica. Usate i massi per ripararvi contro le palle ardenti del drago. Se siete particolarmente fortunati, un favoloso tesoro può essere nascosto sotto un masso Quando il tesoro viene rivelato, passateci sopra e sarà vostro. Attraversate con precauzione il pericoloso precipizio e impossessatevi della spada magica sull'orlo del dirupo. Ritornate scendendo la stretta cresta e raggiungete la rampa in legno. Saltate, e la vittoria (e la principessa Daphne) saranno vostre.

PUNTEGGIO
Mentre vi avventurate attraverso le prigioni sotterranee incantate, guadagnerete punti sgominando avversari, sormontando ostacoli, trovando tesori e conquistando le stanze delle prigioni. Guardate il vostro indicatore del punteggio.
Ma ricordatevi, Dirk, che voi siete il più coraggioso campione del re e che i vostri pensieri dovrebbero essere rivolti a salvare la bella Daphne, non ad accumulare punti e tesori. Il salvare la principessa Daphne è la vostra ricompensa più grande!
Cominciate la vostra avventura con cinque pugnali e guadagnerete pugnali extra come ricompensa per il vostro successo nel conquistare le stanze delle prigioni.

PUGNALI EXTRA
Guadagnerete pugnali extra (vite extra) dopo aver conquistato la sala d'armi ed un pugnale per ciascun schermo completato; dopo di ciò, fino ad un massimo di cinque pugnali (ne avrete bisogno!).

ALTO PUNTEGGIO
Per registrare il vostro alto punteggio della giornata, premete la barra spaziatrice quando siete sullo schermo col titolo, e potrete quindi battere sulla tastiera le vostre iniziali.

COMMANDI

SPECTRUM, COMMODORE 64/128 E AMSTRAD/SCHNIEDER
E' possibile usare tastiera o cloche simultaneamente

Tastiera	Cloche	
Z	Sinistra	Muovere a sinistra
X	Destra	Muovere a destra
K	Su	Muovere a su
M	Giù	Muovere in giù
L	Fuoco	Tirar di spada, saltare

AMSTRAD/SCHNIEDER
Barra spaziatrice - Saltare su Sicario Stordito

COMMORE 64/128 E SPECTRUM
Barra spaziatrice - Saltare su Sicario Stordito

TASTI SPECIALI E MOVIMENTO DELLA CLOCHE
Quando giocate sullo schermo delle Rampe e del Sicario Stordito, dovrete premere la Barra Spaziatrice per saltare di rampa in rampa.
Nell'ingresso del Teschio, nella Sala d'Armi e nella Stanza dei Tentacoli la cloche accetta soltanto l'azione corretta al momento giusto. Un'azione corretta al momento sbagliato verrà ignorata. Se tenete ferma la cloche nell'attesa di una mossa, ciò verrà ignorato risultando nella perdita di una vita. Allora siete avvertiti: il tempismo è molto importante in queste stanze.

COMMODORE 64/128 E SPECTRUM
Per usare la spada, premere il tasto l, per sfoderare e colpire con la spada (al momento giusto). Avrete sempre la spada con voi eccetto sullo schermo finale quando dovrete raccoglierla dalla cima del dirupo prima di uccidere il drago.

DRAGONS LAIR AND BLUTH GROUP LTD. ARE REGISTERED TRADEMARKS OWNED BY AND USED UNDER LICENSE FROM BLUTH GROUP, LTD.
© 1983, 1986 & 1987 BLUTH GROUP, LTD. CHARACTER DESIGNS © 1983 DON BLUTH. ALL RIGHTS RESERVED
© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.