

THIS CRATE CONTAINS  
HARD DRIVIN'  
TOOBIN  
A.P.B.  
DRAGON SPIRIT  
XYBOTS

# TNT

**DANGER  
EXPLOSIVE  
SOFTWARE**



**ENGLISH/ITALIANO**

TENGEN  
The Name of the Game  
SPEC #2 DISK  
ONE DISK  
A.P.B.  
TNT

**Hard Drivin':** Programmed by Jürgen Friedrich 16-bit  
Binary Design 8-bit

**Toobin':** Programmed by Teque Software  
Developments Ltd

**APB:** Programmed by Walking Circles

**Dragon Spirit:** Programmed by Consult Software Ltd

**Xybots:** Programmed by Teque Software  
Developments Ltd

*Hard  
Drivin'*

## ENGLISH

### THE GAME

It's MEAN. It's HARD. It's HERE! HARD DRIVIN', the ultimate driving simulator, races on to your home computer from its runaway success in the arcades. Now you can get behind the wheel of the world's top sports car on a stunt course. Jump bridges, drive the speed track or even get dizzy on the vertical loop – all in super realistic solid 3D. Top drivers can challenge the Phantom Photon in a head-to-head, no holds barred contest to find the top Hard Driver!

### GETTING STARTED

Hard Drivin' consists of two tracks – The Stunt Track and The Speed Track each testing a different aspect of your driving skills. The Stunt Track features three main stunts – the Bridge Jump, the Loop-the-Loop and the Bank. Pay particular attention to the speed signs and your own velocity. Driving at more than 60 miles per hour over the bridge will launch you into the air to crash on landing, and under 60 mph means you won't jump far enough. The 60 Minimum sign on the Vertical Loop means you will have to drive at 60 mph or more just to stay on the loop as you spin through it! As you practise you should be able to take the Bridge, Bank and Loop at more than the recommended speeds. Make it to the checkpoints on the course and you will receive a time bonus. If you do a fast enough lap you can race the Phantom Photon (the computer's car) in a race around the Stunt Track. The Phantom drives a mean race and crashing means instant disqualification.

### GAME TIPS

Practise skid control – this can save valuable seconds, as can good road position on the bends. Advanced drivers can usually take the Bank at 110 miles per hour by going in on the right and steering heavily to the left on exit – but watch that you don't go over the edge!

### CONTROLS:

Amiga, Atari ST : Use Joystick or Mouse for Steering; Joystick or Keyboard for Gearchange.

Commodore 64, Amstrad CPC, Spectrum: Use Joystick or Keys.

### 16-BIT VERSIONS

#### STEERING:

The Panel has a small indicator in the centre to show steering position.

Mouse: Steer Left/Right  
Left Fire Button – Accelerate  
Right Fire Button – Decelerate  
Both Buttons – Brake

Joystick: Push Left/Right to steer  
Forward – Accelerate  
Back – Decelerate  
Fire – Brake

#### GEARS:

The Panel has a current gear indicator on the far right. You can also select automatic transmission.

Joystick: Diagonal Up + Left – 1st gear  
Diagonal Up + Right – 2nd gear  
Diagonal Back + Left – 3rd gear  
Diagonal Back + Right – 4th gear  
Fire – Clutch

Keyboard: Key 1 – 1st Gear  
Key 2 – 2nd Gear  
Key 3 – 3rd Gear  
Key 4 – 4th Gear  
Space – Clutch (Hold Down)

### 8-BIT VERSIONS

Joystick: Forward – Accelerate  
Back – Brake  
Left – Steer Left  
Right – Steer Right  
Fire & Forward – Shift Gear Up  
Fire & Back – Shift Gear Down

Keys: Q – Accelerate  
A – Brake  
O – Left  
P – Right  
W – Shift Gear Up  
S – Shift Gear Down

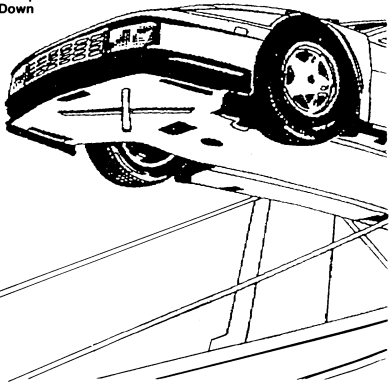
### LOADING INSTRUCTIONS DISK

Amiga and Atari ST: Insert Disk and switch on machine.

Commodore 64 Disk: Type LOAD™, 8.1.  
Amstrad CPC Disk: Type RUN™ DISC™.  
Spectrum +3 Disk: Use LOADER Option.

### LOADING INSTRUCTIONS CASSETTE

Commodore 64 Cassette: Hold down the SHIFT key and press RUN/STOP.  
Amstrad Cassette: Hold down the CTRL key and press ENTER. If you have a disk drive attached type I TAPE first (I is obtained by pressing Shift and  $\square$  key together).  
Spectrum 48K: Type LOAD™ and press ENTER.  
Spectrum 128K: Use LOADER Option.

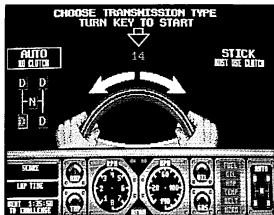


## HINTS

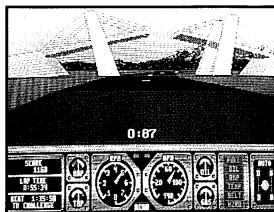
To be a real Hard Driver you must learn to make full use of the whole track. Brake for corners and obstacles at the last possible moment. In addition be constantly aware of oncoming traffic, and be prepared to drive on the grass if it looks like danger ahead. Don't be afraid to cut corners to improve your lap time and to beat the Phantom Photon!

When you play the game for the first time select automatic transmission. This will allow you to get the all important feel of the game without having to worry about changing gears.

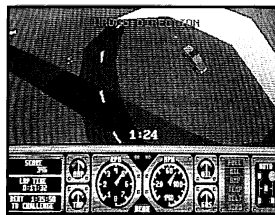
The car will accelerate faster if your wheels are straight. Use the gauge in the centre of the dashboard to check the position of your wheels. If the line is in the centre, then the wheels are straight. Remember this when going around corners since every time you turn the wheel the friction slows you down a little.



"Select automatic transmission until you get a feel for the car



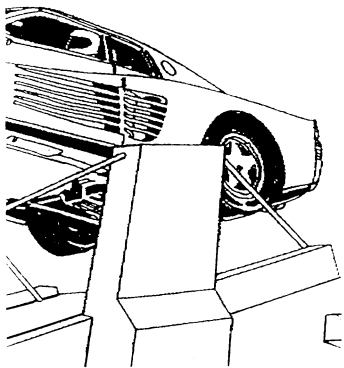
"Make full use of the whole width of the track"



"You must be going over 60 to make the loop!!"



"Keep your wheels straight for maximum acceleration"



### COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft: 01-240-6755

## ITALIANO

**E' BELLO. E DIFFICILE. E' QUI! HARD DRIVIN'**, l'ultimo ritrovato nei simulatori di guida, gareggia sul vostro home computer dopo il suo clamoroso successo negli arcade.

Ora potete mettervi alla guida di una delle macchine sportive più belle del mondo per affrontare una corsa pericolosa. Salta ponti, guida velocemente su circuito o addirittura prova le vertigini nel giro della morte - tutto in grafica tridimensionale. I piloti migliori potranno sfidare il Phantom Photon in una gara fianco a fianco senza regole per diventare i più abili Hard Driver!

### ISTRUZIONI

Hard Drivin' è formato da 2 piste - la Pista Pericolosa e la Pista Veloce. Entrambe mettono alla prova aspetti differenti della vostra abilità di piloti. La pista pericolosa propone tre tracciati principali - il Salto del Ponte, il giro della morte e la scarpata. Fate particolarmente attenzione ai segnali di velocità e alla vostra propria rapidità. Guidando a più di 60 miglia all'ora sui ponti sarete lanciati nell'aria per poi piombare sulla terraferma; guidare a meno di 60 miglia all'ora significherebbe non saltare abbastanza lontano. Il segnale 'Minimo 60' significa che dovete guidare a 60 miglia all'ora o più per poter rimanere sul giro della morte dato che girate vorticosamente su di esso. Con la pratica dovrete essere capaci di oltrepassare il Ponte, la scarpata e il Giro della Morte superando le velocità consigliate. Fatevi sui punti di controllo del circuito e riceverete un tempo extra. Se fate un tempo abbastanza breve potete gareggiare con il Phantom Photon (la macchina del computer) in una competizione sulla Pista Pericolosa. Il Phantom fa una gara di rilievo e schiantarsi significa immediata squalifica.

### CONSIGLI

Fate pratica per sapervi controllare quando sbandate - questo può farvi risparmiare molti secondi, come lo può anche una buona tenuta della strada sulle curve. I piloti più esperti di solito riescono a prendere la Scarpata a 110 miglia all'ora entrandovi tenendo la destra e sterzando velocemente a sinistra uscendo - ma attenti a non andare fuori strada!

### CONTROLLI:

#### AMIGA, ATARI ST

Usa il joystick o il mouse per i vari comandi; il joystick o la tastiera per i cambi.

#### COMMODORE 64, AMSTRAD, SPECTRUM:

Usa il joystick o i tasti.

#### CONTROLLI AMIGA ST

Il quadro di controllo ha un piccolo indicatore nel centro per indicare la posizione di guida.

#### MOUSE:

sterza sinistra/destra  
pulsante FIRE a sinistra:

ACCELLERA

a destra:

DECELLERA

entrambi i pulsanti: FRENA

#### JOYSTICK:

muovi a sinistra o a destra per sterzare  
in avanti: ACCELLERA  
all'indietro DECELLERA  
FIRE FRENA

### CAMBI:

Il quadro di controllo ha sull'estrema destra un indicatore della marcia innestata. Hai anche l'opzione del cambio automatico.

#### JOYSTICK:

PRIMA

SECONDA

TERZA

QUARTA

#### FIRE: FRIZIONE

#### TASTIERA:

Tasto 1

Tasto 2

Tasto 3

Tasto 4

Spazio

Prima

Seconda

Terza

Quarta

Frizione

(tenere premuto)

### COMMODORE 64, AMSTRAD, SPECTRUM

#### JOYSTICK:

In Avanti:

Indietro

Sinistra

Destra

Fire + Avanti

Fire + Indietro

Accellera

Frena

Sterza a Sinistra

Sterza a Destra

Innesta la Marcia

Successiva

Scala di una Marcia

#### TASTIERA:

Q

Accellera

A

Frena

O

Sinistra

P

Destra

W

Innesta la Marcia Successiva

S

Scala di una Marcia

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO DISCO:

AMIGA e ATARI ST: Inserisci il disco ed accendi il computer

#### COMMODORE 64 DISCO:

Digita LOAD"", 8,1.

AMSTRAD DISCO: Digita RUN"Disc".

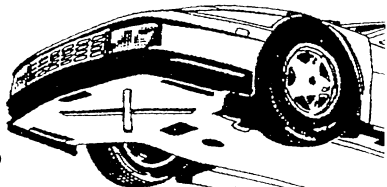
### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO CASSETTA:

COMMODORE 64: Tieni premuto SHIFT e premi RUN/STOP.

AMSTRAD: Tieni premuto il tasto CTRL e premi ENTER.

Se hai un drive collegato, digita per prima cosa il TAPE (l è ottenuta premendo SHIFT e  $\alpha$  insieme).

SPECTRUM 48 KEY: LOAD"" e premi ENTER.  
SPECTRUM 128 KEY: usa l'opzione LOADER.

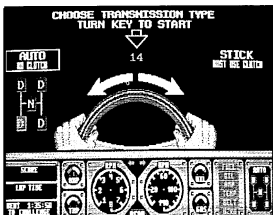


#### SUGGERIMENTI DA PARTE DELLA HARD DRIVEN

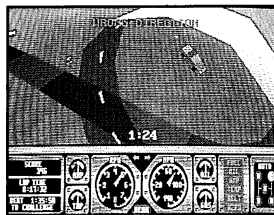
Per essere un vero guidatore provetto, devi imparare ad usare tutta la pista. Frena all'ultimo momento prima di girare angoli ed in prossimità di ostacoli. Devi inoltre essere costantemente consapevole del traffico proveniente in senso contrario e disposto a guidare sull'erba se pensi che davanti a te ci possa essere una situazione pericolosa. Non aver paura di tagliare gli angoli per migliorare il tempo per coprire il giro di pista e battere Phantom Photon (Fotone fantasma)!

Quando giochi per la prima volta, seleziona il cambio automatico. Questo ti permetterà di farti un'idea del gioco senza che ti debba preoccupare di cambiare le marce.

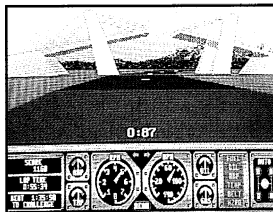
La macchina accelererà maggiormente se le ruote sono dritte. Usa l'indicatore al centro del cruscotto per controllare la posizione delle ruote. Se la linea è al centro, le ruote sono dritte. Ricordarti di questo ogniqualvolta che giri un angolo, poiché quando si girano le ruote, l'attrito ti farà rallentare.



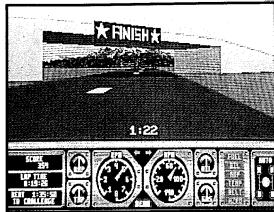
"Seleziona il cambio automatico fino a quando non ti senti a tuo agio con la macchina"



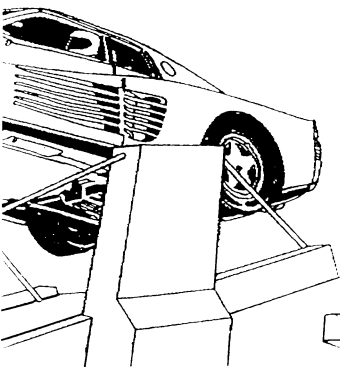
"Devi andare oltre i 60 per fare il giro!!"



"Usa tutta la larghezza della pista"



"Mantieni dritte le ruote per massima accelerazione"



**PIRACY  
IS THEFT**

#### COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, hired or reproduced or otherwise modified without the consent of the copyright owner.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft: 01 240 6756.





TOOBIN

# ENGLISH

## The Game:

Toobin' - The first game of its kind. Join Biff and Jet, the tube-dudes, as they cruise the baddest rivers in and out of this world!

## Getting Started:

A game for one or two, play either Biff or Jet in search of the most outrageous party they can find. Guide the tube-dudes to places even your travel agent doesn't know about!

Each river contains new and exciting backdrops to the varied obstacles that you must negotiate. Pick up tin cans that you'll find in the rivers to defend yourself against the shoreside creeps like punks, fly fishermen, swamp monsters and even kamikaze penguins. Watch out for sticks, branches and spiked logs that can easily burst your tube.

Paddle through the gates for megabonuses, but don't bump the poles or you'll halve your score. Hot toobers can rack up the points this way. Don't lag behind 'cos the big 'gator is just waiting to catch those slow toobers at the back. Hold tight as you challenge the white water rapids.

Toobin's got lots of special features like simultaneous two player action for double the fun, and higher levels with wild and varied rivers from the Amazon to Mars!, taking in the Nile and the Colorado along the way. Complete the rivers and you can join in the partying!



## CONTROLS:

### Joystick Controls:

Left: Paddle Left  
Right: Paddle Right  
Up: Paddle Forward  
Down: Paddle Back  
Fire: Throw Can

### ATARI ST:

Player 1: F3 selects Joystick or Keyboard  
A, D, Z, X, SPACE  
Keys:  
Player 2: F4 selects Joystick or Keyboard  
Numeric Keypad  
4, +, 2, 3, 0  
Keys:  
F1  
Paddle: F1  
Quit: SHIFT F2

Note: Only one player can play keyboard.

### AMIGA:

Player 1: F3 selects Joystick or Keyboard  
A, D, Z, X, SPACE  
Keys:  
Player 2: F4 selects Joystick or Keyboard  
Numeric Keypad  
4, +, 2, 3, 0  
Paddle: F1  
Quit: SHIFT 2

### AMSTRAD:

Player 1: Follow on screen menu  
Player 2: Follow on screen menu  
Paddle: CTRL and P  
Quit: CTRL and Q

## SPECTRUM:

Player 1: Follow on screen menu  
Player 2: Follow on screen menu  
Paddle: Symbol Shift and P  
Quit: Symbol Shift and Q

## COMMODORE 64:

Player 1: Follow on screen menu  
Player 2: Follow on screen menu  
Paddle: Shift and P  
Quit: Shift and Q

### LOADING INSTRUCTIONS (CASSETTE)

SPECTRUM: Type LOAD "" and press ENTER, then start tape.

AMSTRAD: Press CTRL and small ENTER key. If you have a disk drive attached first type I TAPE. (I is obtained by pressing the Shift Key and the @ key together).

COMMODORE 64: Press Shift and the RUN/STOP key.

### LOADING INSTRUCTIONS (DISC)

ATARI ST and AMIGA: Insert disk and switch on machine.

SPECTRUM + 3: Select Loader option from main menu.

AMSTRAD: Type I cpm (I is obtained by pressing the Shift key and the @ key together).

COMMODORE 64: Type LOAD "" , 8, 1

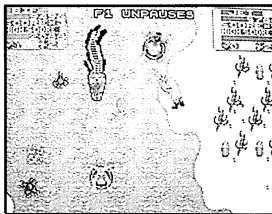
## HINTS

Make full use of the two player option if you want to be a king of the river! With a friend to help you the game becomes not only a competition to get to the end but also to see who makes the highest score.

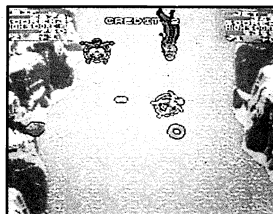
Try to hit the shoreside obstructions as soon as possible. By stunning them with your cola cans your passage down the river will be that little bit easier.

Picking up a Beach Ball gives you extra speed enabling you to whizz around at high speed for a short while. Keep up your speed and gain extra points by steering through gates without hitting the sides. Be careful not to dawdle for too long, however, as a giant alligator will start chasing you! The only way to get him off your tail is to paddle through the gate.

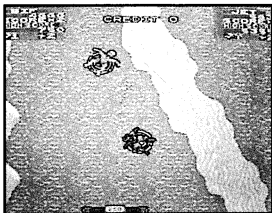
It's very important to shoot everything when you first start playing the game. The letters T,O,O,B,I and N will be released as you hit each object earning you massive points when the game is over. Try shooting innocent looking objects, such as bushes, as these often cover the bonus letters.



"Watch that 'gator!"



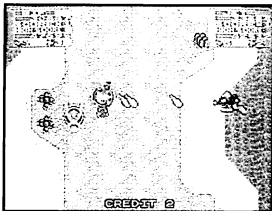
"Catch the letters"



"Even bushes are hiding something!"



"Get to the fork first"



"Stun the nasties on the bank"

# ITALIANO

Toobin' - Il primo gioco di questo tipo. Join Biff e Jet, gli elegantoni che attraversano i fiumi peggiori del mondo!

## PER INIZIARE:

Un gioco per uno o due giocatori, con Biff o Jet in cerca dei party più oltraggiosi. Guida i due personaggi in luoghi che neanche il tuo agente di viaggi conosce.

Ogni fiume nasconde eccitanti avventure e vari ostacoli che devi affrontare. Cerca di raccogliere il maggior numero di lattine che troverai lungo i fiumi per porterti difendere da coloro che si trovano sulla sponda del fiume, come punks, pescatori mostri e pinguini kamikase. Cerca dei bastoni e dei rami che possono facilmente bruciare.

Cerca di attraversare gli ostacoli con la pagaia per i mega-bonus, ma non urtare la riva altrimenti perdi punteggio. Dei tubi bollenti ti impediranno di proseguire. Fai presto perchè il grande alligatore ti aspetta per catturarti. Tieniti stretto quando dovrai affrontare le rapide.

Toobin' possiede particolari caratteristiche, come il gioco simultaneo fra due giocatori per un doppio divertimento, e livelli maggiori dove troverai i fiumi selvaggi dell'Amazonia, passando attraverso il Nilo ed il Colorado. Completa i fiumi e prenderai parte ai party.

## CONTROLLO:

### Controllo dal Joystick:

A sinistra: La pagaia a sinistra  
A destra: La pagaia a destra  
Verso l'alto: La pagaia in avanti  
Verso il basso: La pagaia all'indietro  
Fuoco: Lancia un barattolo

## ATARI ST

Giocatore 1: F3 seleziona il joystick o la tastiera A, D, Z, X, SPAZIO

Tasti:

Giocatore 2: F4 seleziona il joystick o la tastiera Tastierino numerico 4, \*, 2, 3, 0

Tasti:

Pausa: F1  
Abbandono: SHIFT F2

Note: Solo un giocatore può usufruire della tastiera

## AMIGA:

Giocatore 1: F3 seleziona il joystick o la tastiera A, D, Z, X, SPAZIO

Tasti:

Giocatore 2: F4 seleziona il joystick o la tastiera Tastierino numerico 4, \*, 2, 3, 0

Tasti:

Pausa: F1  
Abbandono: SHIFT F2

## AMSTRAD:

Giocatore 1: Segui il menu sullo schermo

Giocatore 2: Segui il menu sullo schermo

Pausa: CTRL e P  
Abbandono: CTRL e Q

## SPECTRUM:

Giocatore 1: Segui il menu sullo schermo

Giocatore 2: Segui il menu sullo schermo

Pausa: SHIFT e P  
Abbandono: SHIFT e Q

## COMMODORE 64:

Giocatore 1: Segui il menu sullo schermo

Giocatore 2: Segui il menu sullo schermo

Pausa: SHIFT e P  
Abbandono: SHIFT e Q

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO SU CASSETTE:

## SPECTRUM:

Digita Load "" e premi ENTER, poi inizia a scrivere.

## AMSTRAD

Premi CTRL ed il tasto ENTER. Se hai installato un drive, prima digita I TAPE (I si può ottenere premendo SHIFT ed il tasto @ insieme).

## COMMODORE 64:

Premi SHIFT e RUN/STOP

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO SU DISCO:

ATARI ST e AMIGA: Inserisci il disco e poi accendi il computer.

SPECTRUM + 3: Seleziona l'opzione LOADER dal menu principale.

## AMSTRAD:

Digita I cpm (I si ottiene premendo SHIFT ed il tasto @ insieme).

COMMODORE N64: Digita LOAD "", 8, 1.



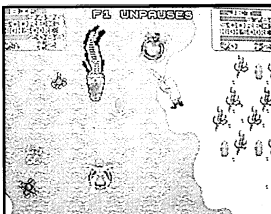
## SUGGERIMENTI DA PARTE DELLA TOOBIN

Usa l'opzione per i due giocatori se vuoi essere un re del fiume! Con la partecipazione di un amico, il gioco non è solo una gara per arrivare alla fine ma anche una gara per vedere chi ottiene il punteggio più alto.

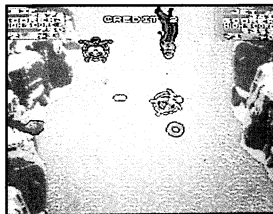
Tenta di colpire le ostruzioni sulla sponda il più presto possibile. Tramortendo i nemici con le lattine di Coca Cola il percorso lungo il fiume diventa un po' più facile.

Raccogliendo una Palla da Spiaggia, ottieni velocità in più e questo ti permette di muoverti velocemente per un breve periodo di tempo. Mantieni la velocità e guadagna altri punti passando attraverso i cancelli senza toccarne i lati. Fai attenzione a non sprecare troppo tempo quando un alligatore gigantesco comincerà ad inseguirti. L'unico modo per fargli perdere ogni traccia è di guazzare attraverso il cancello.

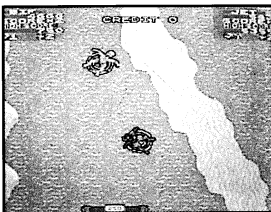
E' molto importante sparare a qualsiasi cosa quando si comincia a giocare. Le lettere T, O, O, B, I, e N compariranno quando si colpisce un oggetto facendo guadagnare moltissimi punti alla fine del gioco. Cerca di sparare ad oggetti dall'aspetto innocente, come ad esempio cespugli, poiché questi spesso nascondono le lettere che faranno aumentare il punteggio.



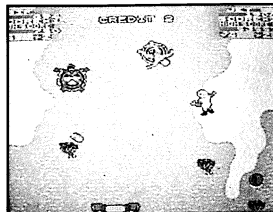
"Fai attenzione all'alligatore!"



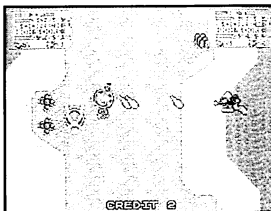
"Cattura le lettere"



"Persino i cespugli nascondono qualcosa!"

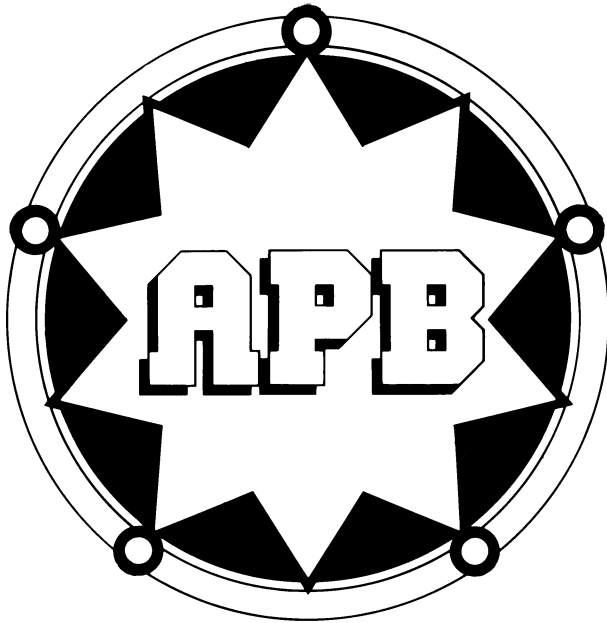


"Arriva alla biforcazione per primo"



"Tramortisci i nemici sulla sponda"





# APB

## THE GAME

APB – All Points Bulletin. Put your foot on the gas and let rip as you roar through the streets of the city in a series of hilarious and wild car chases.

## GETTING STARTED

You play the role of Officer Bob, a tough Cop in this challenging cartoon-style game, whose job is to patrol the streets of the city and apprehend various criminals in your trusty Police Car.

Each day you are given a quota of offenders who must be apprehended before the day is out in order to get a salary bonus and keep your job. These include litter louts, drunks and hitch-hikers. At times you'll receive an All Points Bulletin on a particularly dangerous villain who must be tracked down and arrested.

Should you catch Sid Sniper, Freddy Freak or any of the other master criminals, you must return them to the station for 'questioning'. If they confess, you can forget about your quota for the rest of the day. However, wringing a confession out of them is not that easy, and you must be through before the

Chief comes in. Waggle the joystick left and right as quickly as you can – a grid shows how fast you're going and how close the criminal is to confessing.

To arrest an offender, you must position the Steering Wheel Cursor over their car and switch on the siren. Continue to hold down the fire button for as long as you need the siren. Some criminals may ignore you the first few times you signal them to stop, depending on the severity of their crime. As the game progresses you can obtain a gun and shoot their cars, but don't hit any innocent bystanders. APB offenders must be rammed off the road and will not give themselves up without a fight.

If you collide with a vehicle while the siren is off, crash too hard or injure an innocent party, you'll get a Demerit point. You'll also get a Demerit for every offender you do not catch on your quota. Collect too many Demerits and you'll be fired.

## BONUSES

Visit the drive-in Donut shop for extra time, pick up money bags to enhance your pay packet and stop off at Gas Stations to refuel. You can also visit the Speed Shop and buy extra equipment for your car including radar, armour, better brakes

and faster acceleration. However, paying for a souped-up car will be difficult if you've failed in your daily quotas and not collected enough money.

## CONTROLS

Atari ST, Amiga, Commodore 64: Use Joystick

Amstrad CPC, Spectrum: Use Joystick or define keys.

Left: Steer Left  
Right: Steer Right  
Up: Accelerate

Down: Brake  
Fire pressed quickly: Shoot gun (if present)  
Fire held down: Switch on Siren

## LOADING INSTRUCTIONS

### DISK:

**Atari ST and Amiga:** Insert Disk and switch on machine.

**Commodore 64 Disk:** Type LOAD"" ,8,1

**Amstrad CPC Disk:** Type RUN"DISK

**Spectrum +3 Disk:** Use Loader option.

### CASSETTE:

**Commodore 64 Cassette:** Press SHIFT and RUN/STOP and start tape.

**Amstrad CPC Cassette:** Press CTRL and small ENTER key and start tape.

**Spectrum 48K Cassette:** Type LOAD"" and start tape.

**Spectrum 128K/+2+3 Cassette:** Select Loader option.



## HINTS

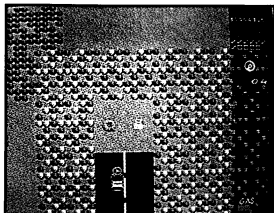
Try to make a map of the city as soon as possible as it will help you get back to the police station when you've got all the criminals. Be daring, use both sides of the road to speed up your chase of the criminals, but watch out for any on-coming traffic.

Keep an eye out for the Donut shops as these are some of the many bonuses that can be found around the city, but be careful as you approach an A.P.B. for the first time as they may throw a stick of Dynamite at you!

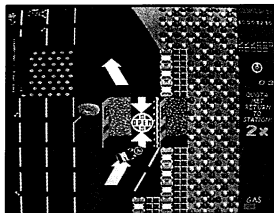
On some highways are sets of roadworks, which have detour signals around them. You can only jump the ditch if you are going at high

speed, otherwise you will crash, in addition be careful not to shoot innocent bystanders, or run over pedestrians as you will get 'Demerit Points'.

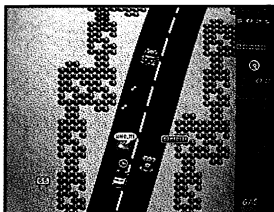
In fields beside the road you will find Donuts and money bags. The Donuts will give you extra time, but if you go over more than one in quick succession you will only get one lot of time. The money bags can give you a variety of bonuses from extra money to 'Demerit Erased' and 'Quota Met'. However, occasionally the money bags are booby-trapped by unscrupulous criminals, but the only way you can find out which is to pick one up...



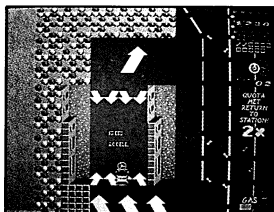
"Donuts give you extra time"



"Collect money bags for bonuses"



"Catch that criminal!"



"Buy extra weapons at the Service Station"

# APB

## IL GIOCO

APB - (COMUNICATO A TUTTI I PUNTI). Spingi a fondo l'acceleratore e lancia la tua automobile a tutto gas attraverso le strade cittadine in una serie di allegri e spericolati inseguimenti.

## PER COMINCIARE

Sei ne i panni dell'ufficiale BOB, un duro poliziotto in questo gioco sfida stile cartoon, il cui compito è di pattugliare le strade cittadine ed arrestare i vari criminali utilizzando l'affidabile auto della polizia. Ogni giorno sei incaricato di arrestare un certo numero di malviventi al fine di acquisire una maggior retribuzione e continuare il lavoro. In tale modo avrai a che fare con zoticoni, ubriaconi ed assassini. A volte riceverai un comunicato (APB) riguardante un soggetto particolarmente pericoloso che deve essere bloccato ed arrestato.

Dovresti arrestare Sid Sniper, Freddy Freak o qualunque altro capo criminale, condurli alla stazione di polizia per "l'interrogatorio". Se confessano puoi dimenticarti per un giorno il restante numero di malviventi da arrestare. Tuttavia, strappar loro una confessione non è facile impresa, e devi riuscirci prima che il capo torni. Sposta il joystick a sinistra e a destra nel modo più veloce possibile - una

griglia mostra a quale velocità ti muovi e come costringere il criminale a confessare.

Per arrestare un malvivente devi posizionare il cursore che indica il raggio di sterzata delle ruote sopra l'altra macchina ed accendere la sirena. Continua a tenere premuto il tasto fuoco per tutto il tempo che avrai bisogno della sirena. Alcuni criminali inizialmente ti potrebbero ignorare a seconda della gravità del crimine commesso. In seguito puoi ottenere una pistola e far fuoco sulle loro auto, ma stai attento a non colpire persone innocenti. I malviventi devono essere buttati fuori strada e non si arrenderanno senza una scontro. Se urti un veicolo mentre la sirena è spenta, ti scontri troppo violentemente o ferisci degli innocenti, ti verrà assegnato un punto di demerito. Ti spetterà la stessa sorte per ciascun criminale della tua lista.

## PUNTI BONUS

Per acquisire del tempo supplementare visita il negozio drive-in Donut; per aumentare lo stipendio raccogli portafogli e per rifornirti di carburante fermati alla stazione di servizio. Puoi anche recarti al negozio Speed e comprare accessori extra per la tua macchina come radar, blindatura, freni migliori

e maggiore accelerazione.

In ogni caso potrà esserti difficile pagare una macchina così attrezzata se non sei riuscito ad arrestare tutti i criminali della tua lista e, di conseguenza, a guadagnare abbastanza denaro.

## CONTROLLI

Atari ST, Amiga, Commodore 64: Utilizza il joystick

Amstrad CPC, Spectrum: Utilizza il joystick o i tasti

Joystick a sinistra

Joystick a destra

Joystick su

Joystick giù

Tasto fuoco premuto rapidamente

Tasto fuoco premuto a lungo

Sterza a sinistra

Sterza a destra

Accelera

Frena

Colpo di pistola (se attiva)

Accendi la sirena

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

**Atari ST ed Amiga:** Inserisci il dischetto ed accendi il computer

**Commodore 64 DISCO:** Digita LOAD\*\*\*,8,1

**Amstrad CPC DISCO:** Digita RUN\*\* DISK

**Spectrum +3 DISCO:** Utilizza l'opzione LOADER

**Commodore 64 nastro:** Premi contemporaneamente il tasto SHIFT e RUNSTOP ed avvia il registratore

**Amstrad CPC nastro:** Premi CTRL ed il tasto ENTER ed avvia il registratore

**Spectrum 48K nastro:** Digita LOAD\*\* ed avvia il registratore

**Spectrum 128K/+2/+3 nastro:** seleziona l'opzione LOADER

## SUGGERIMENTI DA PARTE DELLA APB

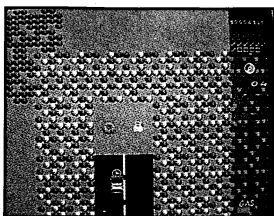
Prova a tracciare una mappa della città il più presto possibile poiché ti aiuterà a tornare alla stazione di polizia una volta catturati tutti i criminali. Sii audace e usa entrambe le parti della strada per accelerare durante l'inseguimento dei criminali, ma stai attento al traffico proveniente dalla direzione opposta.

Cerca di avvistare i negozi Donut poiché rappresentano uno dei premi che si possono trovare nella città ma stai attento quando ti avvicini ad un A.P.B. per la prima volta poiché potrebbe gettarti addosso un candelotto di dinamite!

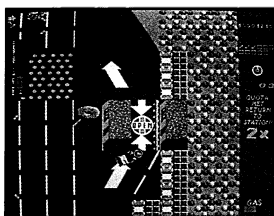
Su certe autostrade troverai lavori in corso con segni di deviazione. Puoi saltare il fossato solo se vai ad alta velocità altrimenti potresti

schiantarti. Stai attento a non sparare a passanti innocenti o ad investire pedoni poiché ti saranno detratti punti di penalità.

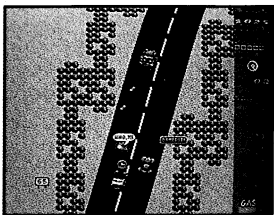
Nei campi vicino alla strada troverai Donuts e sacchi di soldi. I Donuts ti daranno tempo in più ma se ne investi più di uno in rapida successione, ti verrà assegnato solo un periodo di tempo extra. I sacchi di soldi possono contenere una varietà di premi come ad esempio denaro in più, cancellazione dei punti di penalità e raggiungimento della quota. A volte ai sacchi di soldi vengono applicati ordigni esplosivi da parte di criminali senza scrupoli ma l'unico modo per sapere quale sacco si può prendere è...



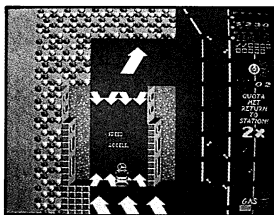
"Donut fanno guadagnare tempo in più"



"Prendi i sacchi per aggiudicarti punti in più"



"Prendi quel criminale"



"Compra delle altre armi alla stazione di servizi"



DRAGON  
SPIRIT

---

Dragon Spirit is an all action game where the player becomes a powerful dragon bestowed with special powers. Your objective is to rescue the princess Alicia who is held captive by the evil serpent demon Zawell.

Your dragon can bomb and fire simultaneously but sometimes even this awesome power is not enough and you must locate and obtain extra powers along the way by shooting the glowing creatures and catching the spells they drop. Some eggs contain powerful spells such as extra heads or increased firepower.

At the end of each of the eight levels you must face one of the nine terrifying beasts instructed by the demon to stop you reaching your goal. The more firepower you have collected the easier it will be to defeat the beasts that guard the entrances to higher levels. Each beast has one weakness and you must employ different strategies in order to destroy it.

#### Loading Instructions:

Atari ST and Amiga: Insert disk and Switch on machine.

Spectrum 48K Cassette: Type LOAD "" and press ENTER, then start tape.

Spectrum 128K/+ 2 Cassette: Type LOAD"" and press ENTER, then start tape.

Spectrum + 3 Disk: Select LOADER option from the main menu.

Amstrad Cassette: Press CTRL and small ENTER key. If you have a disk drive connected first type I TAPE (I is obtained by pressing the shift key and the @ key together).

Commodore Cassette: Press SHIFT and the RUN/STOP key.

Commodore Disk: Type LOAD """,8,1.

AMSTRAD Disc: Insert disk, type I CPM and press Enter. (I is obtained holding down SHIFT and pressing ( @ ) )

#### Controls:

Players can use a joystick or the keyboard.

#### AMSTRAD CPC :

Joystick or Keys.

Q,A,O and P for Up, Down, Left and Right.

Space bar to Fire.

Return key to Bomb.

#### SPECTRUM :

Joystick or Keys, the keys being redefinable.

#### COMMODORE 64 :

Joystick or Keys.

Q,A,O and P for Up, Down, Left and Right.

Space bar to Fire.

Return key to Bomb.

ATARI ST: Joystick only.

AMIGA: Joystick only.

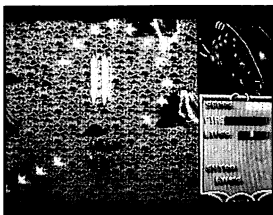
---

## HINTS

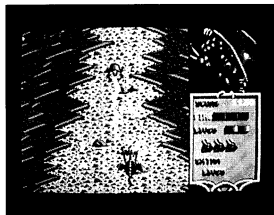
Remember, three heads are better than one!

Make sure you pick up the extra firepower that is available during each level, and note that the creatures on the ground are just as dangerous as those in the air. Giant coloured eggs on the ground will release extra powers when bombed, but don't forget to pick them up!

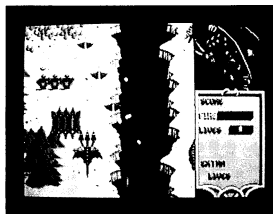
Monsters that flash while attacking you also give special powers, although avoid at all costs the 'Skull' creatures as these will make you lose a head. Pick up the small power symbols when you know you are about to enter an impossibly narrow chasm since this will reduce your size. Pick it up at other times and your size and firepower will be reduced, leaving you open to attacking enemies.



"Use your bombs to attack land targets"



"Tight spot ahead! Reduce size now!!"



"Three heads are better than one"



"Use your firepower!"

---

---

**Dragon Spirit** è un gioco d'azione dove il giocatore guida un drago dotato di una forza speciale. Il vostro obiettivo è quello di salvare la principessa Alicia, che è tenuta prigioniera dal terribile demone-serpente Zawell.

Il vostro drago può bombardare e sparare contemporaneamente, ma qualche volta anche questa forza non è sufficiente e dovete localizzare ed ottenere una forza extra lungo il percorso, uccidendo creature infuocate e raccogliendo le formule magiche che lasciano cadere. Alcune uova contengono incantesimi potenti come teste aggiuntive e forza di fuoco aumentata.

Alla fine dei otto livelli, dovete affrontare una delle terrificanti creature istruite dal demone per fermarvi raggiungendo la vostra meta. Più forza avrete, più facile sarà per voi sconfiggere le creature di guardia all'entrata di livelli superiori. Ogni creatura ha un punto debole e voi dovete impiegare diverse strategie per poterlo distruggere.

#### **ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO:**

**ATARI ST e AMIGA:** Inserite il disco e poi accendete la macchina.

**SPECTRUM 48K CASSETTA:** Scrivete LOAD"" e premete ENTER, poi fate partire il registratore.

**AMSTRAD CASSETTA:** Premete CTRL e il tasto ENTER. Se avete un drive collegato, digitate I prima TAPE (I è ottenuto premendo il tasto shift ed il tasto@ contemporaneamente.

**COMMODORE CASSETTA:** Premete SHIFT e il tasto RUN/STOP.

**COMMODORE DISCO:**  
Digitate LOAD"" ,8,1.

**AMSTRAD Disco:** I CPM ENTER

## **CONTROLLO**

I giocatori possono utilizzare il joystick o la tastiera.

#### **AMSTRAD CPC:**

Joystick o tastiera  
Q,A,O e P per andare in alto,  
in basso, a sinistra e a destra.  
Barra spaziatrice per sparare.  
RETURN per bombardare:

#### **SPECTRUM:**

Joystick o tastiera, i tasti  
sono ridefinibili.

#### **COMMODORE 64:**

Joystick o tastiera  
Q,A,O e P per andare in alto,  
in basso, a sinistra e a destra.  
Barra spaziatrice per sparare.  
RETURN per bombardare.

**ATARI ST:** Si può usare solo il joystick

**AMIGA:** Si può usare solo il joystick

---

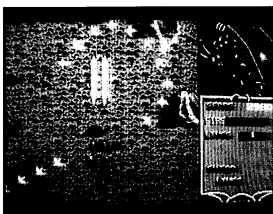


## SUGGERIMENTI DA PARTE DELLA DRAGON SPIRIT

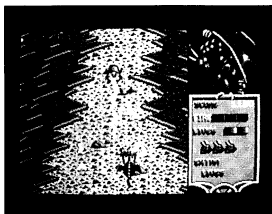
Ricorda che tre teste sono meglio di una!

Assicurati di procurarti la potenza di fuoco extra disponibile durante ogni livello e nota che le creature a terra sono altrettanto pericolose di quelle nell'aria. Uova giganti gialle per terra emetteranno altri poteri quando colpite da bombe, ma non dimenticarti di raccoglierte!

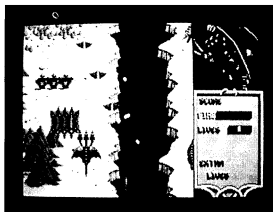
Anche mostri che lampeggiano quando ti attaccano danno poteri speciali, nonostante si debbano evitare a tutti i costi le creature "teschio" poiché queste ti faranno perdere una testa. Raccogli i simboli di "piccoli poteri" quando sai di essere in procinto di entrare in un abisso strettissimo poiché questi ti faranno diventare più piccolo. Se però raccogli tali simboli in altri momenti, questi ti rimpiccioliranno oltre a ridurre la tua potenza di fuoco lasciandoti vulnerabile agli attacchi dei nemici.



"Usa le tue bombe per attaccare obiettivi di terra"



"Passaggio stretto avanti!  
Rimpicciolisci ora!!"



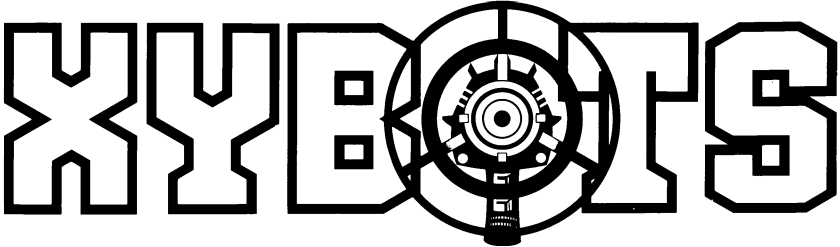
"Tre teste sono meglio di una"



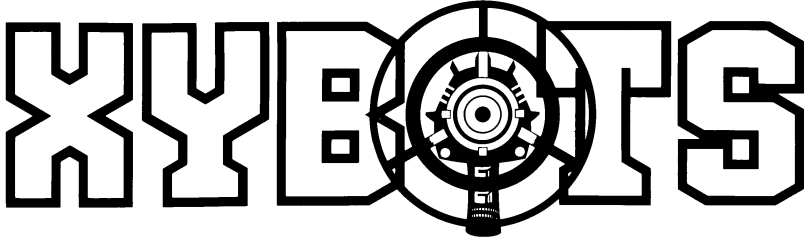
"Usa la tua potenza di fuoco!"



**XYBOTS**

The logo consists of the word "XYBOTS" in a bold, black, outlined, blocky font. The letter "O" is replaced by a detailed mechanical gear assembly. This assembly includes a central hub with a small circle, surrounded by a gear with teeth, and a larger outer gear. A vertical shaft or axle passes through the center of the gears, extending both above and below the main circular components. The entire logo is rendered in black outlines on a white background.

# Xybots



## THE GAME

Xybots is a game for one or two players who take on the characters of the heroes Major Rock Hardy and Captain Ace Gunn. Your mission: to penetrate a vast underground complex and overcome the Master Xybot.

The huge subterranean city is composed of convoluted mazes with locked doors barring entry to different sectors and transporters to connect different areas.

Hordes of evil robotic monsters patrol the many corridors and you must battle with these Xybots to reach the exit elevator and so advance to the next level. In the mazes you will find energy pods, keys to open doors and coins to buy essential supplies like Enemy Mappers and more sophisticated weaponry. At the end of each level enter the store where supplies can be purchased – some of which are permanent while others are only temporary and must be replenished.

From the start you are equipped with a laser gun to blast the Xybots though extra cannons can be picked up on your travels. Your other weapon is a Zapper which stuns all enemies for a short time. You can buy extra Zap Power which allows you to inflict more serious damage.

Every few levels you must face the Master Xybot in a one-to-one-duel. Only by defeating him can you advance to the

next level. The penalty for losing is to be sent back a few levels.

## CONTROLS

Player One can use keyboard or joystick and Player Two must use joystick.

Z – Move Left  
X – Move Right  
L – Move Backward  
P – Move Forward  
Space – Fire

To turn through 90 degrees press Fire while moving right or left.

To use the Zapper move backward while pressing Fire.

## LOADING INSTRUCTIONS

### DISK:

**Atari ST and Amiga:** Insert disk and switch on machine.

**Spectrum +3:** Select Loader option from main menu.

**Amstrad:** Type lcpm (l is obtained by pressing the Shift key and the @ key together).

**Commodore:** Type LOAD""",8,1.

### CASSETTE:

**Spectrum:** Type LOAD"" and press ENTER, then start tape.

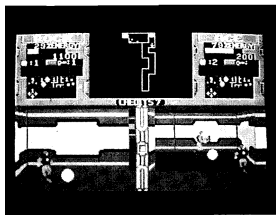
**Amstrad:** Press CTRL and small ENTER key. If you have a disk drive attached first type ITAPE (l is obtained by pressing the shift key and the @ key together)

**Commodore:** Press Shift and the RUN/STOP key.

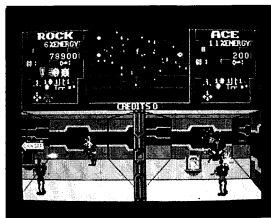
## HINTS

Always be on the look out for the coins that are scattered around the game. They give you more purchasing power when you visit the shop at the end of each level allowing you to obtain more sophisticated weaponry. In the shop make a note of the objects you need as these may become important when you finally confront the Master Xybot!

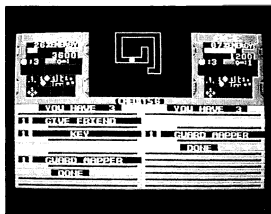
Pay close attention to the map, it gives you not only the location of the Xybots but also the position of the exit itself. In addition, use the map to make sure you are facing the right way when you go around a corner. There is nothing worse than being confronted by a horde of evil Xybots and not being ready to fight back! If, however, you do get trapped by the Xybots remember that the only way past them is to keep shooting!



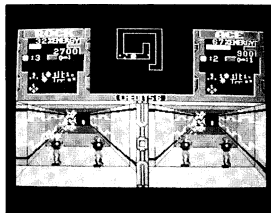
"Collect coins to buy new weapons"



"Keep an eye on your map"

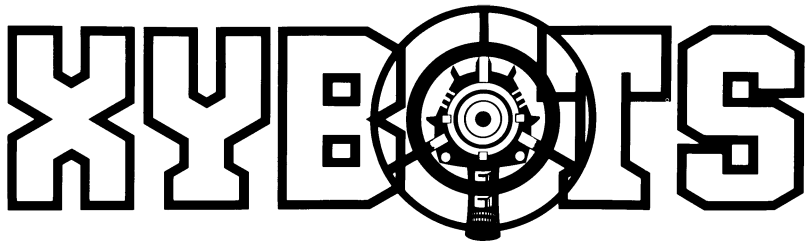


"Buy wisely!"



"Keep Shooting!!"

# Xybots



## ISTRUZIONI DI GIOCO

Xybots e' un gioco per uno o due giocatori ispirato agli eroi quali il Maggiore Rock Hardy ed al capitano Ace Gunn. La tua missione consiste nel penetrare in un grandissimo complesso sotterraneo e di sconfiggere il Capo Xybot.

L'enorme citta' sotterranea e' composta da intricati labirinti che dispongono di porte serrate per accedere nei vari settori e da telosorti che mettono in comunicazione le diverse zone.

Una moltitudine di robot nemici pattugliano i vari corridoi. Tu devi combattere contro questi Xybots per raggiungere l'ascensore che ti permette di uscire e passare al successivo livello. Nel labirinto, troverai riserve di energia, chiavi per l'apertura delle porte e monete per l'acquisto di Mappe importantissime e piu' sofisticati sistemi d'armi. Al termine di ogni livello, entra nel magazzino dove sono custodite le scorte - alcune delle quali sono perennanti, mentre altre sono temporanee e devono essere sostituite.

Sin dall'inizio, sei munito di una pistola laser per annientare gli Xybots; in seguito dovrai impossessarti di armi piu' potenti che sono situate lungo il tuo cammino. Disponi inoltre di uno "Zapper" che storisce per un breve-tempo i tuoi nemici. Potrai in seguito acquisire una maggiore potenza "Zap" per infliggere piu' seri danni.

Dopo pochi livelli, devi confrontarti in duello con il Capo Xybot. Se lo sconfiggerai, proseguirai nel prossimo livello, altrimenti tornerai al precedente.

## CONTROLLI

Il Giocatore 1 puo utilizzare la tastiera od il joystick mentre il Giocatore 2 deve usare solo il joystick.

Z - Sinistra  
X - Destra  
L - Indietro  
P - Avanti  
Barra Spazio - Fuoco

Per ruotare di 90 gradi premi il tasto fuoco e contemporaneamente spostati a destra o a sinistra.

Per utilizzare lo "Zapper" premi il tasto fuoco e contemporaneamente spostati all'indietro.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### DISCO:

**Atari ST and Amiga:** Inserisci il dischetto ed accendi il computer.

**Spectrum +3:** Seleziona l'opzione Loader dal menu'.

**Commodore 64:** Digita LOAD"" ,8,1

### CASSETTA:

**Spectrum Nastro:** Digita LOAD"" e premi ENTER:

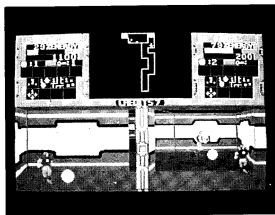
**Commodore 64:** Shift e RUN/STOP.

**Amstrad:** Premi CTRL ed il piccolo tasto ENTER.

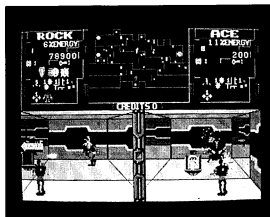
## SUGGERIMENTI DA PARTE DELLA XYBOTS

Cerca di essere sempre all'erta per trovare le monete sparse nel gioco. Queste danno maggior potere d'acquisto quando si visita il negozio alla fine di ogni livello permettendo di ottenere armi più sofisticate. Nel negozio, scriviti le cose di cui hai bisogno poiché queste potrebbero diventare utili quando alla fine affronterai Master Xybot!

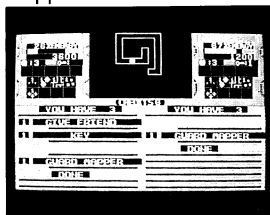
Guarda attentamente alla mappa poiché non fornisce solamente la posizione degli Xybots ma anche quella dell'uscita. Usa la mappa anche per assicurarti di essere voltato nella direzione giusta quando giri un angolo. Non c'è niente di peggio che trovarsi davanti a Xybots maligni e non essere pronti per difendersi. Se però vieni intrappolato dagli Xybots, ricordati che l'unico modo di oltrepassarli è quello di continuare a sparare!



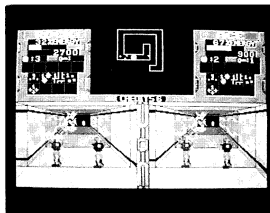
"Raccogli le monete per comprare nuove armi"



"Guarda costantemente la mappa"



"Compra con saggezza"



"Continua a sparare!!"



**WARNING**

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute unlicensed (illegal) copies of this computer program and be prosecuted if caught doing so will

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071 240 6756



**COPYRIGHT NOTICE**

This program is protected under UK copyright law and may not be copied, modified or distributed without the consent of the copyright owner

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071 240 6756

**DOMARK**