LEADER BOARD

HOW TO PLAY

SPECTRUM/AMSTRAD
Key Controls
Z – Left, X – Right, D – Down, R – Up, 5 – Fire
Amstrad only: To exit driving range on Tournament, CPC – Up and Fire, PCW – Q

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48K
Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2
Use the **TAPE LOADER** as normal.

SPECTRUM +3
Disk: Use the **DISK LOADER** as normal.

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD
Cassette: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.
Disk: Insert the disk into the drive, label side up. Type **ICPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

LEADERBOARD, TOURNAMENT, EXECUTIVE EDITION

SETTING UP THE GAME

SELECT NUMBER OF PLAYERS
LEADERBOARD can accommodate up to four players, press 1, 2, 3 or 4.

ENTER PLAYER NAMES AND ABILITY LEVELS
Type in the name for the 1st player (up to 8 characters) and press **RETURN**.

Now select the ability level for the 1st player. Each player can compete under conditions that match his or her level of ability and experience. Press (R) for NOVICE, (A) for AMATEUR, or (P) for PROFESSIONAL. Below is a description of each level.

ABILITY	DESCRIPTION
Novice	Beginner Level – When a shot is taken on this level, it will not hook or slice or be affected by the wind.
Amateur	Intermediate Level – Shots at this level will not be affected by the wind.
Professional	Advanced Level – No restrictions on wind or hook and slice.

After entering the NAME and ABILITY for the 1st player, do the same for each of the other players.

SELECT NUMBER OF HOLES
LEADERBOARD allows you to play from 18 – 72 holes with computerised scoring. To select the number of holes:

Type:
(F1) 18 Holes (F5) 54 Holes
(F3) 36 Holes (F7) 72 Holes

SELECT COURSES
There are four different courses to play. Each varies in difficulty. If you have selected more than 18 holes, you can play the courses in any order. For example, if selected 72 holes and wish to play all courses enter 1 2 3 4 or 4 1 2 3 etc. To play the same course four times, enter 1 1 1 1 or 2 2 2 2 etc.

PLAYING THE GAME

SELECT A CLUB
Club selection is made by moving the joystick up or down. The following table lists the range of each golf club.

CLUB	SHORTEST	LONGEST
1W 1 Wood	156	271
3W 3 Wood	135	245
5W 5 Wood	128	234
1 1 Iron	110	220
2 2 Iron	100	210
3 3 Iron	88	202
4 4 Iron	70	189
5 5 Iron	67	181
6 6 Iron	85	169
7 7 Iron	50	153
8 8 Iron	36	138
9 9 Iron	26	117
PW Pitching Wedge	11	83
Putter*	1'	64'

* The computer automatically selects the putter for you when you are playing on the green (within 64 feet of the hole). This is the only club you can use on the green.

AIM YOUR SHOT
Use the cursor to aim the direction of the flight of the ball. The cursor is located several yards in front of the golfer. To control the cursor, move the joystick right or left. If you are playing on the professional level, be sure to check for wind effect.

WIND
(Professional Level Only). Wind can have a substantial effect on your golf shot. To control its effect, you need to learn to read the wind indicator on the right side of the screen.

White — The white stake indicates wind velocity. If this marker is tall, the wind velocity could have a substantial effect on your shot. The shorter the white stake, the less the wind will be a factor.

Blue — The blue line indicates the direction the wind is blowing. The line acts as a streamer. If the lines are toward you, the wind is blowing toward you.

SWING THE CLUB AND HIT THE BALL
Once you have selected your club and positioned the cursor to aim your shot, there are only three more things to do before the ball is on its way: start the swing, set the power, and snap your wrists to control hook or slice.

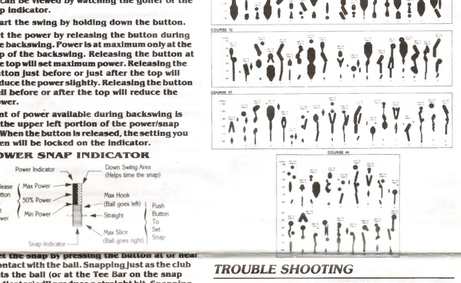
All three are accomplished during the swing sequence and require careful timing and concentration. The sequence can be viewed by watching the golfer or the power/snap indicator.

Step 1 Start the swing by holding down the button.

Step 2 Set the power by releasing the button during the backswing. Power is at maximum only at the top of the backswing. Releasing the button at the top will set maximum power. Releasing the button just before or just after the top will reduce the power slightly. Releasing the button well before or after the top will reduce the power.

The amount of power available during backswing is shown on the upper left portion of the power/snap indicator. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the indicator.

THE POWER SNAP INDICATOR



Step 3 Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping just as the club hits the ball (or at the bottom of the power indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to "hook" (go left). Snapping too late will cause the ball to "slice" (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is: Start — Power — Snap or Button — Button.

The best way to learn to hit the ball straight consistently is to practice on the driving range.

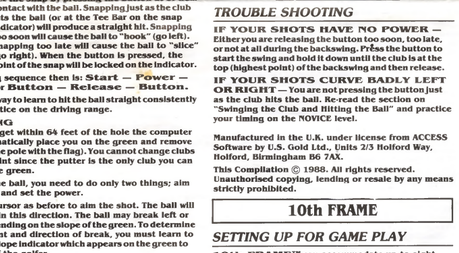
PUTTING
Once you get within 64 feet of the hole the computer will automatically place you on the green and remove the pin (the pole with the flag). You cannot change clubs at this point since the putter is the only club you can use on the green.

To putt the ball, you need to do only two things: aim your shot and set the power.

Use the cursor as before to aim the shot. The ball will start out in this direction. The ball may break left or right depending on the slope of the green. To determine the amount and direction of break, you must learn to read the putter indicator which appears on the green to the left of the golfer.

Estimate the power needed by noting the distance to the hole. Press the button and hold it until the power level is sufficient to reach the hole when you release it. The golfer will putt automatically. Refer to the figures following.

SLOPE INDICATOR



READING THE SCORE

The scoring indicator is displayed on the right of the screen. The indicator shows which player is hitting, which players are in the hole, how many strokes each has taken this hole, and how each player's total score compares to par for the course. Par represents the number of strokes a good player should have used by the time he or she got to this hole. If your score is '–5' for example, that means that you are 5 strokes under par or 5 strokes less than the good player (which is good). An 'E' means you are even par or just equal to the good player. A '+5' means you're 5 strokes over par. The par comparisons do not reflect the scores for the current hole.

SCORING INDICATOR
Name of player now hitting
JACK
1 2 – 2 (2 Under Par)
2 2 –3 (3 Under Par) This player is leading
3 3 E (Even Par) This player is last
4 4 +1 (1 Over Par)
Number of strokes over or under par (Does not include this hole).
Number of strokes taken on this hole (Turns blue when finished).
Player Number (Turns red when player is hitting).

RULES FOR SCORING
(1) You receive 1 point (stroke) each time you hit the ball, regardless of the distance it travels, from the time you tee off until you sink the ball in the hole.
(2) You receive a distance penalty if you hit a ball out of bounds, into a water hazard, or into the mud.
(3) Low score wins.

RULES OF THE GAME

(1) PLAY AS IT LAYS. You must play the ball from the position in which it lands. Exceptions are: out of bounds and those that land in the water or mud. (See below).
(2) OUT OF BOUNDS. If your swing takes the ball out of bounds, you will hear a BUZZER. You are penalised distance and the ball is returned to its original position. It is still your turn.
(3) IN THE WATER. If your ball lands in a water hazard, you will see and hear a SPLASH. You are penalised distance and the ball is automatically placed back at the point from which you took your shot in the first place.
(4) IN THE MUD. If your ball hits the side of an island, it will stick in the mud and have to be replayed. Occasionally you will find other small hazards that do not appear to be grass. Do not land in them as your ball will be considered to be unplayable and you will have to hit again.
(5) THE COMPUTER will take the same point of view as the player in determining the playability of a ball that has come to rest. If, after moving up closer, the ball is found to be in mud or water, the computer will place a small pad under the ball so the player can hit it. Just consider it a 'lucky bounce'.

METHODS OF PLAY

1 PLAYER
In this game you play alone, either against par or your own best score. You do NOT play against the computer.

2 OR MORE PLAYERS
(1) After each player has teed off on Hole 1, the player who is farthest away from the hole shoots first, the player who is next farthest away shoots second, etc. If, after your shot, you are still away (farthest from the hole), it is still your turn. You continue until you are no longer away.
(2) When a player has hit his ball and his turn is over, his ball will not appear on screen again until it is his turn.
(3) Decide the order in which players tee off when names are typed in at the beginning of the game. This order will determine which score readout is yours throughout the game. If you tee off second on Hole 1, the second readout will always indicate your score.
(4) After a hole has been played, the player with the lowest score on that hole tees off first on the next hole. This is called "having the honour". Since the score is kept on each hole, you will be able to determine from it who has the honour. The computer also keeps track and automatically changes the colour of the score readout for the player who has the honour.

METHODS OF SCORING

1 PLAYER AGAINST PAR
Compete against your best score and the golf course by trying to come in under par. Depending on the course, a very skilled player can score 10 – 20 strokes under par on eighteen holes.

2 OR MORE PLAYERS
MEDAL PLAY (Singles or Partners). Winner is determined by total of all strokes (points) for entire game. Low score wins.

MATCH PLAY (Singles or Partners). Each individual hole is awarded to the player or team with the lowest score on that hole. At game's end the player or team with the most holes won takes the game.

BEST BALL (Partners only). Method of scoring for either Medal or Match Play. Best score by either partner on a team is used as the team's score.

NOTE: If you decide on Match Play or Best Ball game, you will need to keep track of your scores on a separate sheet of paper. The computer does not keep score in this manner.

GAME TIPS

(1) Be sure to CHECK YOUR CLUB – Check to make sure the golf club you want to use is displayed. When you are making final distance adjustment, the golf club can sometimes change accidentally.
(2) Always go to the Driving Range before starting. This allows you to get the correct timing on your swing.
(3) Remember that the wind can make a substantial difference to your shot, especially short irons and your pitching wedge.
(4) Try to avoid hitting your ball onto the edge of the green if you can possibly help it. The greens are large with downhill and uphill breaks and if you are too far from the hole, you may require 2 putts to get to the hole. Remember: You MUST use your putter on the green.
(5) Be extra careful in judging distance over water. If your ball falls short and lands in the water, it'll cost you a distance penalty.
(6) Learn to use the hook and slice. They can be used to your advantage on difficult shots and when the wind is in play.

TROUBLE SHOOTING

IF YOUR SHOTS HAVE NO POWER –
Either you are releasing the button too soon, too late, or not at all during the backswing. Press the button to start the swing and hold it down until the club is at the top (highest point) of the backswing and then release.

IF YOUR SHOTS CURVE BADLY LEFT OR RIGHT – You are not pressing the button just as the club hits the ball. Re-read the section on "Swinging the Club and Hitting the Ball" and practice your timing on the NOVICE level.

Manufactured in the U.K. under license from ACCESS Software by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
The Compilation © 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

10th FRAME

SETTING UP FOR GAME PLAY

10th FRAME™ can accommodate up to eight players in league or open bowling. When the 'SELECT LEAGUE OR OPEN BOWLING' prompt appears, press **L** for league play or **O** for open bowling. If league play is chosen, you will have to supply the following information:

1. Team Names.
2. Number of players on each team (up to 4).
3. Player names and ability levels.
4. Number of games to play (up to 3)

If open bowling is chosen, you will be asked to supply the following information:

1. Number of players (up to 8).
2. Player names and ability levels.
3. Number of games to play (up to 5).

ENTERING PLAYER NAMES AND ABILITY LEVELS

Type in the name of a player (up to 8 characters) and press **RETURN** (Spectrum **ENTER**). Now select the ability level for the first player. Each player can compete under conditions that match his or her level of ability and experience. Press **K** for Kids, **A** for Amateur or **P** for Professional. Below is a description of each level.

Ability	Description
Kids	This has been designed so that younger children (4 – 8) can play the game. When a ball is thrown on this level, the amount of speed is automatically set and the ball will go straight where the shot is aimed with no hook. Kids level should not be considered the beginning level as most of the elements of skill have been eliminated.
Amateur	This can be considered the 'Beginning Level'. Throws are affected by your selected speed setting and the amount of 'hook' you put on the ball.
Professional	Advanced Level – On this level your accuracy using the speed/hook indicator is critical. Any error made will greatly increase the chance of making a poor throw. This is the level you should work toward for true tournament play.

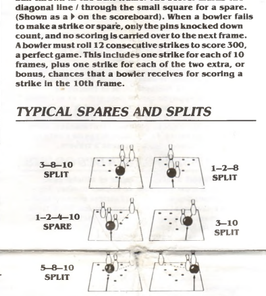
PLAYING THE GAME

AIMING YOUR THROW
Before the ball is thrown, both the bowler and his 'mark' must be positioned. Pushing **FORWARD** on the joystick will activate the 'mark'. While the 'mark' is active it may be positioned by moving the joystick **LEFT** or **RIGHT**. To position the bowler, pull **BACK** on the joystick to de-activate the 'mark'. Now moving left or right will move the bowler.

THROWING THE BALL
Once the bowler has been positioned and the direction set, there are only three things to do before the ball is on its way: start the approach, set the speed and throw the ball straight or with a hook. The control is accomplished during the approach of the ball and requires timing and concentration. The sequence can be viewed by watching the Speed/Hook Indicator.

STEP 1 Start the approach by pressing the joystick button. To help your timing, three short bars will appear on the Indicator as the bowler starts his delivery. After three bars, the Indicator will move quickly toward the speed zone (see below). To set the speed, release the button when the Indicator reaches the desired level within the zone.

STEP 2 The speed zone is noted on the left side of the Speed/Hook Indicator. Releasing the button at the bottom will give you minimum speed. If you release the button in the red area, a direction error will occur. The indicator moves quickly so maximum concentration is needed to hit the desired level of speed. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the indicator.



STEP 3 Set the Hook by pressing the button when the indicator is within the hook zone. Pressing the button near the top of the hook zone will cause the ball to be thrown straight. The amount of hook increases as the indicator moves downward. Pressing the button at the bottom of the hook will produce a curving shot with maximum hook. As speed zone, stopping the indicator in the red area will produce a direction error.

The overall sequence is **PUSH THE BUTTON TO START – RELEASE THE BUTTON TO SET SPEED – PUSH THE BUTTON AGAIN TO SET THE AMOUNT OF HOOK.**

NOTE: Your speed setting affects the amount the ball will curve as it travels down the alley. When you throw with less speed, it maximizes the hook's effect. The greater the speed, the less the ball will hook.

SCOREBOARD

When each player bowls, a line score will appear on the top portion of the screen. The line score will show the last five frames of a bowler's score. An overall scoreboard will appear after bowlers have completed a frame (2 or more players). When the scoreboard is displayed, press the joystick button to continue play.

BOWLING STRATEGIES

Bowling pins are set up in a form of triangle. Each pin has its own number. Spares and splits are named by the number of pins left standing after a ball has been rolled.

10th FRAME™ bowlers can throw two kinds of balls – a straight ball or a hook. No matter what kind is used, a bowler should aim for the pocket between the one and three pins.

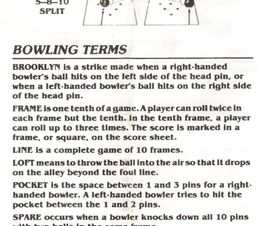
BOWLING FOR SPARES

A successful bowler must be able to make spares, which means to knock down with his second ball all the pins left standing after his first ball in a frame. An arrangement of pins with more than one pin space between is called a split. A bowler usually rolls from the left side of the lane if the remaining pins are on the right side of the lane. If the pins stand on the left side of the lane, he generally delivers the ball from the right side.

SCORING

While scoring in **10th FRAME™** is automatic, the fundamentals of scoring need to be understood in order to fully enjoy the game. A bowling game consists of 10 frames. Each bowler rolls the ball twice in each frame, unless a strike is scored. A STRIKE counts 10 pins, plus the total number of pins the bowler knocks down with the next two balls thrown. On a strike, the scorer marks an X in the small square in the corner of the larger square on the score sheet. (Shown as # on the scoreboard). A SPARE counts 10 pins, plus the number of pins the bowler knocks down with the first ball thrown in the next frame. The scorer marks the diagonal line / through the small square for a spare. (Shown as) on the scoreboard). When a bowler fails to make a strike or spare, only the pins knocked down count, and no scoring is carried over to the next frame. A bowler must roll 12 consecutive strikes to score 300, a perfect game. This includes one strike for each of 10 frames, plus one strike for each of the two extra, or bonus, chances that a bowler receives for scoring a strike in the 10th frame.

TYPICAL SPARES AND SPLITS



BOWLING TERMS

BROOKLYN is a strike made when a right-handed bowler's ball hits on the left side of the head pin, or when a left-handed bowler's ball hits on the right side of the head pin.

FRAME is one tenth of a game. A player can roll twice in each frame but the tenth. In the tenth frame, a player can roll up to three times. The score is marked in a frame, or square, on the score sheet.

LINE is a complete game of 10 frames.

LOFT means to throw the ball into the air so that it drops on the alley beyond the foul line.

POCKET is the space between 1 and 3 pins for a right-handed bowler. A left-handed bowler tries to hit the pocket between the 1 and 2 pins.

SPARE occurs when a bowler knocks down all 10 pins with two balls in the same frame.

SPLIT, or railroad, occurs when a bowler leaves two or more pins standing that are not close together.

STRIKE occurs when a bowler knocks down all 10 pins with the first ball.

TURKEY is three strikes in a row.

ADDITIONAL FEATURES

ABORT FEATURE – You can return to the 'Select' screen from almost any point in the game by pressing **CONTROL** and **STOP**. This will cancel the game in process.

REPLAY FEATURE – If you wish to start over at the First Frame without changing names, etc, press **P** from the 'Select' screen.

AUTOMATIC DEMO – If left unattended for one minute, the computer will start the demo. You may start it manually by pressing **D** from the 'Select' screen.

© 1987 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.
Manufactured in the U.K. under licence from ACCESS Software by U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

RANARAMA

by Steve Turner

HINTS AND TIPS

To play Ranarama you are advised to read the detailed instructions carefully. However, in order to get you started, here are some brief hints and tips:

1. The aim of the game is to start on the top level of the dungeon and to defeat each warlock that you encounter.
2. Don't get sidetracked. The warlocks are the key to the game. Seek them out, destroy those around them, then jump on them.
3. Keep moving from room to room. As long as you are making new ground, you will come across energy crystals and warlocks. Use the maps to plan your progress.
4. Don't go down to other levels until you have plenty of runes and higher spells, or you won't last more than a few seconds.
5. If you lose your Power spell and are mortal, the first priority is to get a Glyph of Sorcery and fire up a new Power spell.
6. Use runes sparingly. Only increase your firepower or shields when you have runes to spare.
7. Use Glyphs of Power to attack all the creatures in a room at one go.
8. When the time comes to change levels, if the Glyph of Travel takes you too deep, return and try another.

Mervyn the sorcerer's apprentice is trapped in an evil dungeon after escaping from an invasion of warlocks. Life wouldn't be so bad if he hadn't inadvertently changed himself into a frog whilst concocting a potion to improve his looks. Help Mervyn seek out the evil warlocks and destroy their mis-shapen guardian hordes. Blast their looming weapon generators and defeat the warlocks themselves in ritual magic combat... and if you have enough strength after all that – who knows, you might succeed in turning him back into a human Mervyn – et Wimpo or Rambo?... Only if he gets the right potion!!

The aim of the game is to start on the top level of the dungeon and to defeat each warlock that you encounter. Each warlock is guarded by groups of evil creatures. You earn extra points for destroying these creatures, but they do not affect the main course of the game. Some of the rooms in the dungeon contain tomb-like weapon generators which create vicious weapons such as spinning knives. Destruction of the weapons earns you nothing but you can shoot the generators for extra points.

Some rooms also have mysterious symbols embedded in the floor. The symbols are called Floor Glyphs and are of four different types. One type is used to weave magic spells, another may be fired to destroy some or all your enemies in the room. The other two types are used to reveal a plan of the current level of the dungeon or to transport you to a new level.

When you defeat a warlock you should strive to capture the magic runes which he releases because you may then use them to conjure spells to make yourself stronger in attack and less vulnerable in defence. When you have cleared the top level of the dungeon you will be strong enough to proceed downwards to tackle the more aggressive warlocks and their guardian creatures which lurk below.

CONTROLS

The game can be controlled by joystick only on the Commodore. However, you may use either the joystick or computer keyboard on all other machines. Make your selection by pressing the appropriate key or **FIRE** button when the control menu is displayed after the game has loaded.

JOYSTICK CONTROLS	KEYBOARD EQUIVALENT
UP	A, S, D, F, G
DOWN	Z, X, C, V
LEFT	B, N
RIGHT	M
FIRE	H, J, K, L
To fire an Offence spell	Press **FIRE** with a direction selected.
To cast an Effect spell	Press **FIRE** with no direction selected.
To activate a Floor Glyph	Stand on the Glyph and press **FIRE** with no direction selected.
To pause the game (inoperative during ritual combat)	Press **P** key. Press **FIRE** to restart.
To set auto-fire	Press **W** key. Press again to unset.
During ritual combat	Press **LEFT** or **RIGHT** to select a pair of letters and press **FIRE** to rearrange the pair.

PLAYING THE GAME

Mervyn the frog is transported to one of the rooms in the top level of the evil dungeon. Your aim is to explore each room in turn to track down the evil warlocks but you will probably also have to battle with the evil hordes which guard each warlock. In some rooms there are also squat, tomb-like weapon generators which are the source of spinning knives and other weapons. You can destroy the generators to score extra points.

Each room lights up as you enter it and the aerial viewpoint shows you the magic Floor Glyphs which you may use to help you in your quest. The Floor Glyphs are square markings on the floor and to use one you must be stationary on it before you press the **FIRE** button. They are explained in more detail below.

When you locate a warlock, leap on top of him and you will lock him in a ritual combat game. The letters of the word RANARAMA will be scrambled before your eyes and you must put them back in order before the time runs out. Press **A**, **LEFT** or **RIGHT** to select a pair of highlighted letters and press **FIRE** to reverse the order of the pair.

Having defeated a warlock his runes are scattered to the four corners of the room he inhabited. Collect as many of his runes as you can before they fade and die because you can use them to increase your power and resilience.

FLOOR GLYPHS

To activate a Floor Glyph step on to it, stop and press **FIRE**.

GLYPH OF SEEING
All the rooms and doors (including invisible doors) which you have explored so far are shown on a map together with your position. If you obtain the SEE Effects spell during the game the position of warlocks is shown in red.

GLYPH OF POWER
A magic bolt of varying intensity is released killing some or all of your opponents in the room. This Glyph disappears after use.

GLYPH OF TRAVEL
A side view of the dungeon appears and you may use **UP** or **DOWN** to travel to another level or press **FIRE** to leave the Glyph. But be careful, you may not be able to return the way you came. Do not be tempted to explore lower levels before you have won sufficient runes and spells.

GLYPH OF SORCERY
This Glyph is the key to building your power and resilience. At least five screens of information may be accessed using **UP** or **DOWN** to scroll through the screens. The first screen shows the currently active levels of the four types of spell available and the runes which you have collected to date. Subsequent screens give more details on each currently active spell and on spells which may be cast using the runes collected. For more details see the section headed ALL ABOUT SPELLS.

ALL ABOUT SPELLS

SPELL TYPES AND LEVELS
There are four types of spells – Power, Offence, Defence and Effect. You start the game with weak versions of each spell but as you collect runes by defeating warlocks you may cast stronger versions. You need more and more spells to build up your psychic powers so that you can safely tackle the stronger creatures which you encounter at lower levels of the dungeon.

You must be careful to maintain a balance between the different types of spells. A strong Offence spell for example will enable you to destroy the more aggressive creatures more quickly but it will also drain a weak Power spell rapidly so that you may die.

You start the game with Psychic, the second weakest Power spell, with a Mortal Power spell (the weakest Power spell) in reserve. If you do not succeed in boosting your power level by capturing energy crystals or by casting a stronger Power spell you will eventually fade and die and drop from the Psychic to the Mortal power level. If you fail a second time you lose the game and must start over.

You also start the game with the weakest Offence spell (Zap) so that you will have to fire and strike the stronger creatures or weapon generators several times before they are destroyed. Your Defence spell (Protect) is also weak so that you are poorly shielded from the attacks of others. Your initial Effects spell is called FIND and it enables you to locate invisible doors. If you suspect there is a door hidden in your current room, stop, **CENTRE** the joystick and press **FIRE**. The FIND spell will then reveal any hidden doors.

CASTING NEW SPELLS
Find a Glyph of Power, step on to it and press **FIRE**. The first screen shows the currently active levels of the four types of spells. You may obtain more details on each spell by scrolling up or down to new screens.

If you progress well in the game by defeating the warlocks and collecting the runes that they surrender then new spells of each type become available to you. These are shown on new screens and an audible tone informs you that you may cast the new spell in exchange for one or more of your runes. Press **FIRE** to cast the new spell.

ENERGY CRYSTALS

As you explore you will stumble across these crystals floating in their rooms. When they sense your life force they will close in on you, be absorbed and boost your power level.

THE EVIL GUARDIAN HORDES

DWARF WARRIOR
1st Level Fighter
Recruited from the Kuri, a tribe of dwarfs long corrupted by the nether forces. Not very intelligent, they lust for gold, drink and a good fight.
Score 100 points

FIRE GOLLUM
2nd Level Fighter
But a pale shadow of a true elemental, these unfortunate creatures were the creation of the wise in their attempt to overthrow the Netherlords at the end of the great Dark Age. Hateful of their creators, the few that survive serve the Netherlords who cherish their abilities of constant light and warmth in the depths.
Score 200 points

BISECT
3rd Level Fighter
A hideous creation of the Netherlords, spawned in the depths by mixing the life pattern of insects and men. Protected by their exoskeletons, they are formidable warriors.
Score 500 points

GUARDIAN
4th Level Fighter
Not a living creature, but an armoured shell animated by the dark arts of the Netherlords. Protected by magic, they can resist the magical attacks of lesser creatures.
Score 400 points

DEATH SERPENT
5th Level Fighter
Spawned from the heads of dead warriors, these snake like creatures are fast and deadly.
Score 500 points.

GHOUL
6th Level Fighter
Almost invisible, these undead creatures drain the energy of living things at a shuddering rate.
Score 600 points.

ARACHNAE
7th Level Fighter
An ancient race of man eating spiders, these creatures are found in the deeper levels. Frogs are a particular delicacy of theirs.
Score 700 points.

GARGOYLE
8th Level Fighter
A magical creature created by dark forces, these are the epitome of evil. Most deadly of the creatures lurking in the depths, they are fast and cunning.
Score 800 points.

WARLOCKS

WIZARD
Levels 1 to 4
These cowardly leaders of the undead will only volunteer for ritual combat if you are of a lesser status than they are. If they run from you they are weak. Equipped with various missile spells and attack spells and resistent to missile attacks, warlocks are best defeated by ritual combat.
Score 500 to 4000 points.

NECROMANCER
Levels 5 to 8
Powerful in attack, defence and magical combat, these towering warlords possess powerful runes which are your key to ultimate success. Do not tackle them without a high Defence spell and power level of 4 or better.
Score 4500 to 8000 points.

MAGICAL WEAPONS

Weapons are mostly impervious to your attack and their destruction wins you no points but you may prevent their creation and earn 500 points by destroying their tomb-like generators.

MUNCHING MOUTH
To avoid its rapid strikes you must run from the room or hide.

SPINNING KNIVES
Slow as individuals they attack in large numbers if you do not destroy their generators.

ORBITER
Four glistening steel balls rotating round a pulsing ball of energy, an orbiter is slow enough to shoot.

ENERGY BALL
A spinning ball of pure energy renowned for its bodyline tactics.

CREDITS

Designed and programmed by Steve Turner. Published by Hewson Consultants Ltd.

© Craftgold Ltd., 1987 and © Hewson Consultants Ltd. 1987.
Commodore conversion by Gary Foreman.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement, therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd., Hewson House, 568 Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon. OX14 4RX.

MADE IN GREAT BRITAIN.

FIGHTER PILOT

FIGHTER PILOT is a real-time flight simulation based upon the F15 Eagle, USAF air-superiority jet fighter. This supreme simulation offers many of the features found on modern flight simulators including 3-D view from the cockpit, fully aerobatic performance, air-to-air combat, crosswinds, turbulence, and blind landing. The program offers training modes for each option and a pilot skill rating for varying difficulty levels.

OPTIONS

LANDING PRACTICE: Your aircraft is positioned at an altitude of 2,000 feet, 3 miles from touchdown at runway BASE. The undercarriage is lowered, ready for landing. Use the throttle, flaps and elevator controls to adjust your rate of descent and approach speed. Guidance may be taken from the Instrument Landing System (ILS) or the Flight Computer. Once you have landed, reduce the thrust to zero and apply the brakes.

FLYING TRAINING: Your aircraft is positioned at the threshold of runway BASE, facing due North. Take off by opening the throttle, typically to 100% or full reheat, and pulling **BACK** on the joystick (or key 7 for Spectrum or Amstrad) when you reach take-off speed. Maximum acceleration on take-off is achieved by applying the brakes until full thrust is reached. Raise the undercarriage shortly after take-off if you intend to exceed 300 kts. Take-off is possible at a lower speed with full flaps. Steer on the ground by using the rudder controls, easiest if your speed is below 10 kts.

AIR-TO-AIR COMBAT PRACTICE: You are positioned 2 miles behind the enemy aircraft at the same altitude. Select Combat Mode and the Flight Computer to obtain a readout of enemy bearing, range and altitude. The enemy will be flying at 550 kts and will not return fire during the dogfight. Manoeuvre your aircraft when you see the enemy and open fire as he passes through your sights.

AIR-TO-AIR COMBAT: In this final option, you are responsible for defending the four airfields BASE, TANGO, DELTA and ZULU. Your mission begins with a scramble from runway BASE. Use your radar and flight computer to determine the location of the enemy aircraft, and after assessing his likely target, fly your aircraft on an intercept course. Visual contact will occur at less than 1 mile and less than 5000 feet altitude difference and the dogfight begins with the enemy manoeuvring to gain advantage. Damage to your own aircraft is indicated by a colour change of the aircraft symbol on your radar. A fourth strike by the enemy is fatal! If you wish to break-off during the dogfight because of extensive damage or no ammunition left, the enemy will cease to attack once you are over 1 mile away or more than 5000 ft. altitude difference. At this stage he will lock-on to his original ground target and pursue his ultimate objective of destroying all airfields. This will leave you free to return to any remaining runway for repairs, re-armament and refuelling.

BLIND LANDING: This option simulates landing and take-off in fog. No visual display is given whenever the aircraft is above 50 ft. and the horizon is not displayed at any time. Navigate by using your radar, flight computer and map. Press key 5 to switch this option on or off.

CROSSWINDS AND TURBULENCE: This option gives crosswind effects and random aircraft disturbances due to turbulence. Selection of this option will make flying and navigation more difficult and is recommended after a little practice. Press key 6 to switch this option on or off.

PILOT RATING: Skill levels increase from trainee to ace. This feature varies the skill of the enemy pilot during combat, e.g. how soon he will detect your approach, the types of manoeuvres he can execute, how quickly he can get you into his sights, and how close you have to get to shoot him down. Your pilot rating does not affect the flight characteristics of your own aircraft. Beware, an ace enemy pilot is very mean!

SPECTRUM
CONTROLS: Select your joystick type by pressing key 8. The AGF option corresponds to keys 5, 6, 7, 8 and 0.

CONTROLS

During flight, your aircraft is manoeuvred using the elevator, aileron and rudder controls. The ELEVATORS are operated using keys 7 and 8 (Spectrum 6 and 7) (**BACK** and **FORWARD** on the joystick) to pitch the aircraft up and down. The AILERONS are on the **UP** and **DOWN** keys (Amstrad) (Spectrum 5 and 8) (**LEFT** and **RIGHT** on the joystick) used to roll the aircraft left and right. Finally, the RUDDER control uses **LEFT** and **RIGHT** arrow keys (Amstrad) (Spectrum **CAPS SHIFT** and **Z**) for left and right rudder. The rudder gives both a heading change and a roll change. During aerobatic manoeuvres, the effectiveness of the controls will vary.

For example, at near 90 degrees roll, the elevator control will have a primary effect on heading, not pitch. The aircraft will also tend to pitch nose-down when in a steep turn. Your pitch rate, roll rate and yaw (heading) rate will all increase in proportion to how long the control is applied. This feature gives a good approximation to the feel of a real aircraft.

The THROTTLE control uses keys **Q** and **A**; **Q** to increase engine THRUST, and **A** to decrease thrust. As this affects the aircraft's speed, its pitch angle will vary when changing the thrust setting. The amount of thrust required to maintain a particular speed depends primarily on your pitch angle and flap speeds, for example on the approach, the aircraft must adopt a nose-up altitude to maintain lift on the wings. This generates more drag and will require more thrust as a result. At higher speeds, this nose-up altitude is no longer necessary and the same thrust will maintain a higher speed. Your maximum speed will increase with altitude because of the decreasing air density.

The FLAPS are on keys **W** (up) and **S** (down) next to the throttle control. The flaps are used to give a slower runway approach speed and a reduced rate of descent. The stall speed varies with flap setting, and operation of the flaps during flight will affect the pitch angle. Operation of the flaps at speeds above 472 kts will cause them to fail.

The UNDERCARRIAGE is raised and lowered using the key **U**. Lowering the undercarriage will have a small effect on aircraft speed. BRAKES remain on whenever the key **B** is pressed. Indicators on the panel BRAKES light. The brakes do not function when airborne.

The GUNS are fired by pressing **SPACE BAR** (Spectrum pressing **ZERO**) after selecting COMBAT mode with key **C**. The ammunition status is shown at the bottom right hand corner of the instrument panel. The 3 lightning symbols above the ammunition indicate that enemy aircraft are present. The number of enemy aircraft destroyed is to the right of these.

One final point... flying a fighter aircraft is not easy and will take a little practice – particularly air-to-air combat!

INSTRUMENTS

ARTIFICIAL HORIZON: This instrument, in the centre of the panel, shows the roll angle and pitch angle of your aircraft, and is particularly useful during aerobatic manoeuvres or air-to-air combat when you will frequently lose your view of the horizon. The small aircraft symbol rotates to show your roll angle relative to the ground, and the roll angle; left or right is shown underneath. A roll angle over 90 degrees equates to inverted flight. The pitch angle is shown on a "moving tape" with blue to indicate nose-up (skywards) and yellow to indicate nose-down (towards the ground. 90 degrees equates to a vertical climb or dive.

SPEED: To the left of the artificial horizon is your speed, in knots.

ALTITUDE: Aircraft height, in feet.

VERTICAL SPEED INDICATOR, VSI: This gives your rate of climb or descent in feet per second. When your aircraft is gaining height the arrow will point upwards, and when you are losing height the arrow will point downwards. Your rate of descent on the approach should be approximately 20 ft. per sec.

FLAPS: Flaps may be set at any angle from zero to full. The stall speed varies from 130 kts at zero flaps, to 120 kts at full flaps.

THRUST: The engine thrust indicator is a bar scale running along the bottom of the instrument panel. The green region represents 50 to 100% engine thrust, and the red region indicates reheat. Reheat gives a considerable boost to your thrust at the expense of heavy fuel consumption.

RADAR AND COMPASS: This is the instrument on the far left of the panel. The readout above the aircraft symbol is your compass heading. At the bottom of the instrument is shown the bearing and range of the beacon on which you are currently logged. As you select the Next Beac

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM 48K
Tapez **LOAD""** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2
Utilisez le chargeur comme d'habitude.

SPECTRUM 128K/+3
Disque: Utilisez le chargeur comme d'habitude.

AMSTRAD
Cassette: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanement sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Disquette: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **ICPM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrir automatiquement.

LEADERBOARD

COMMANDES AU CLAVIER

SPECTRUM/AMSTRAD
Z — à gauche
X — à droite
K — vers le haut
D — vers la bas
5 — pour tirer

Pour sortir du terrain d'exercice: **CPC** = vers le haut et pirer, **PCW** = Q.

PREPARATION DE JEU

SELECTION DE NOMBRE DE JOUEURS
LEADERBOARD se joue avec quatre joueurs aux maximum. (Appuyez sur 1, 2, 3, ou 4).

ENTRER LES NOMS DES JOUEURS ET LEUR NIVEAUX
Tapez le nom du premier joueur (8 caractères maximum) et appuyez sur **RETURN**. Sélectionnez ensuite le niveau de compétence du premier joueur. Chaque joueur peut sélectionner les conditions qui correspondent à son niveau d'aptitude et à son expérience.

Appuyez sur **N** pour NOVICE, **A** pour AMATEUR et **P** pour PROFESSIONNEL.

NIVEAU	DESCRIPTION
Novice	Niveau de débutant. Un coup joué à ce niveau ne sera tourné ni à gauche ni à droite, et le vent n'aura aucun effet sur lui.
Amateur	Niveau intermédiaire. A ce niveau, le vent n'a toujours pas d'effet sur les corps.
Professionnel	Niveau avancé. Aucune restriction sur le vent, ni sur les coups tirés (tournés à gauche ou droites (vers la droite)).

Après avoir entré le nom et le l'aptitude du premier joueur, faites de même pour tous les autres.

SELECTION DU NOMBRE DE TROUS
LEADERBOARD vous permet de jouer entre 18 et 72 trous, le score est automatique. Pour sélectionner le nombre de trous:

Tapez:
1 18 trous — 3 54 trous
2 36 trous — 4 72 trous

SELECTION DES PARCOURS (COURSES)
Vous disposez de quatre différents, dont la difficulté varie. Si vous avez sélectionné plus de 18 trous, vous pouvez jouer vos parcours dans n'importe quel ordre. Par exemple, si vous sélectionnez 72 trous et que vous voulez jouer tous les parcours, entrez 1234 ou 2341 ou 4123, etc. Pour jouer le même parcours quatre fois, entrez 1111 ou 2222, etc.

POUR JOUER

Sélectionner un club
La sélection des clubs s'effectue en déplaçant le joystick vers le haut ou le bas. Dans le tableau qui suit, nous donnons précise la portée de chaque club.

CLUB	PORTEE LA PLUS COURTE	PORTEE LA PLUS LONGUE
1W 1 Bois	156	271
3W 3 Bois	135	245
5W 5 Bois	128	234
1I 1 Fer	110	220
2I 2 Fer	100	181
3I 3 Fer	88	202
4I 4 Fer	70	189
5I 5 Fer	67	181
6I 6 Fer	55	169
7I 7 Fer	50	153
8I 8 Fer	36	138
9I 9 Fer	26	117
PW Pitch	17	83
Putter	1'	64'

* L'ordinateur sélectionne automatiquement le putter qu'il vous faut quand vous êtes à moins de 4 mètres du trou.)

Par exemple, si vous sélectionnez 72 trous et que vous voulez jouer tous les parcours, entrez 1234 ou 2341 ou 4123, etc. Pour jouer le même parcours quatre fois, entrez 1111 ou 2222, etc.

POUR VISER

Utilisez le curseur pour orienter la trajectoire de la balle. Le curseur se trouve à plusieurs mètres devant le golfeur. Pour le contrôler, déplacez le joystick de droite à gauche. Si vous jouez au niveau professionnel, n'oubliez pas de vérifier l'effet du vent.

WIND (VENT)
(Niveau Professionnel uniquement). Le vent peut exercer des effets appréciables sur votre coup. Pour en contrôler l'effet, il vous faut apprendre à lire l'indicateur de vent qui se trouve à droite de l'écran.

Blanc — Le poteau blanc indique la vitesse du vent. Si ce poteau est grand, la vitesse su vent pourrait avoir des répercussions sérieuses sur votre coup. Plus le poteau blanc est court, moins le vent compte.

Bleu — La ligne bleue signale la direction dans laquelle souffle le vent. Elle sert de manche à air. Si les lignes bleues sont vers vous, le vent souffle vers vous.

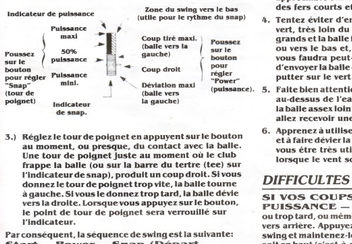
FAITES VOTRE SWING ET FRAPPEZ LA BALLE
Après avoir sélectionné votre club et positionné le curseur dans la direction voulue, il ne vous reste plus que trois choses à faire avant le départ de votre balle: amorcer votre swing, régler la puissance de votre coup et faites votre tour de poignet pour faire dévier la balle ou faire un coup tiré vers la gauche.

Ces trois opérations s'accomplissent durant la séquence Swing, et exigent une grande concentration et un rythme excellent. Pour visualiser la séquence, regardez le golfeur ou l'indicateur power/snap (puissance/tour de poignet).

1. Amorcez votre swing en maintenant le bouton enfoncé.
2. Réglez la puissance en relâchant le bouton durant le swing vers l'arrière. La puissance n'atteint son maximum que lorsque le club est tour en haut du swing vers l'arrière. En relâchant le bouton en haut, on règle le bouton en haut on règle la puissance sur la valeur maximum. En le relâchant juste avant ou juste après, on réduit légèrement la puissance. En relâchant le bouton bien avant ou bien après que le club est en haut, on réduit considérablement la puissance.

La puissance disponible durant le swing vers l'arrière est indiquée sur la partie supérieure gauche de l'indicateur power/snap). Lorsque vous relâchez le bouton, le réglage que vous avez choisi sera verrouillé sur l'indicateur.

L'INDICATEUR POWER/SNAP



3.) Réglez le tour de poignet en appuyant sur le bouton au moment, ou presque, du contact avec la balle. Une tour de poignet juste au moment ou le club frappe la balle (ou sa barre du tertre (tee) sur l'indicateur de snap), produit un coup droit. Si vous donnez le tour de poignet trop vite, la balle tourne à gauche. Si vous le donnez trop tard, la balle dévie vers la droite. Lorsque vous appuyez sur le bouton, le point de tour de poignet sera verrouillé sur l'indicateur.

Par conséquent, la séquence de swing est la suivante: **Start — Power — Snap (Départ — Puissance — Tour de poignet)** ou **Button — Release — Button (Appui sur le bouton — Relâchement du bouton — Appui sur le bouton)**

La meilleure manière d'apprendre à toujours frapper la balle droite est de s'entraîner sur le terrain d'exercice.

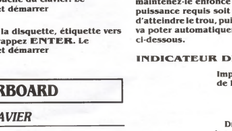
POUR "PUTTER"
Une fois que vous arriver à 64 pieds ou moins (20m environ) du trou, l'ordinateur vous place automatiquement sur le vert et enlève le drapeau de trou. A ce point, vous ne pouvez plus changer de club, étant donné que le putter est le seul club que vous pouvez utiliser sur le vert.

Pour poter la balle, il vous suffir de faire deux choses: visez et réglez la puissance.

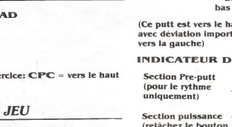
Utilisez le curseur comme avant pour viser. La balle commence sa trajectoire dans cette direction. Il est possible que la balle dévie vers la droite ou la gauche en fonction du vent. Pour déterminer la quantité et la direction de cette déviation, vous devez apprendre à lire l'indicateur de pente qui apparaît sur le vert à gauche du golfeur.

Evaluez la puissance qu'il vous faut en notant la distance jusqu'au trou. Appuyez sur le bouton et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que le niveau de puissance requis soit suffisant pour vous permettre d'atteindre le trou, puis relâchez le bouton. Le golfeur va poter automatiquement. Consultez les figures ci-dessous.

INDICATEUR DE PENTE



INDICATEUR DE PUISSANCE



POUR LIRE LE SCORE

Indicateur de score est affiché à droite de l'écran. Il indique le joueur en train de frapper, les joueurs qui sont dans le trou, combien de coups il a fallu à chaque joueur pour ce trous et le score total de chaque joueur par rapport au par pour ce parcours. Le par représente le nombre de coups qu'un bon joueur devrait avoir utilisé lorsqu'il ou elle atteint ce trou. Si votre score est "5" par exemple, cela signifie que vous êtes 5 coups au-dessous du par, ou que vous avez pris 5 coups de moins que le bon joueur (ce qui est excellent). Un "E" signifie que vous êtes au par ou tout juste égal au bon joueur. Un "+5" signifie que vous êtes 5 coups au-dessus du par. Les comparaisons du par ne correspondent pas aux scores pour le trou en cours.

INDICATEUR DE SCORE
Nom du joueur en train de frapper
JACK
1 2 X2 (2 sous par)
2 2 −3 (3 sous par) Ce joueur est en tête.
3 3 E (au par)
4 3 +1 (1 au-dessus de par) Ce joueur est le dernier)

Nombre de coups au-dessus ou au-dessus du par (ne pas compter ce trou)
Nombre de coups joués pour ce trou (tourne au bleu à la fin)
Numéro du joueur (tourne au rouge lorsque le joueur est en train de frapper)

REGLES DU SCORE
1. Vous recevez un point (coup) chaque fois que vous frappez la balle, quelle soit la distance que elle parcourt entre le point de départ (le 'tee' ou tertre) jusqu'au point où vous envoyez la balle dans le trou.
2. Vous recevez une penalité de distance si vous frappe une balle hors limites, dans l'eau ou dans la bauge.
3. Le score le plus bas est le gagnant.

REGLES DU JEU

1. NE DEPLACEZ PAS LA BALLE. Vous devez frapper la balle au point exact où elle atterrit. Exceptions: balle hors limites ou qui atterrit dans l'eau ou dans la boue (voir ci-dessous).
2. HORS LIMITES. Si votre swing envoie la balle hors limites, vous allez entendre un RONFLEUR. Vous recevez une penalité de distance et la balle revient à sa position originale. C'est encore votre tour.
3. DANS L'EAU. Si votre balle aboutit dans l'eau, vous allez voir et entendre un ECLABOUSSEMENT. Vous recevez une penalité de distance et la balle revient automatiquement au point de départ de ce coup.
4. DANS LA BOUE. Si votre balle vient frapper le côté d'un lac, elle va s'embourber et il faudra la rejouer. De temps à autre, vous allez découvrir des petits dangers qui ne semblent pas être de l'herbe. N'y envoyez surtout pas votre balle car son assiette sera considérée comme injouable et vous devrez frapper un autre coup.
5. L'ORDINATEUR prend le point de vue du joueur pour déterminer si une balle arrêtée est jouable ou non. Si après s'être approchée de la balle, l'ordinateur découvre que la balle embourbée ou non, il va placer un petit dé dessous, afin que le joueur puisse la frapper Considérez vous comme un 'coup de chance'.

METHODES DE JEU

1 Joueur
Dans ce jeu, vous jouez seul, soit contre le par, soit contre votre 'high score'. Vous NE JOUEZ PAS contre l'ordinateur.

2 Joueurs ou davantage
1. Après que chaque joueur a commencé sur le tertre de départ et se dirige vers le trou, le joueur le plus éloigné du trou joue le premier et ainsi de suite. Si après avoir joué, vous êtes encore le plus éloigné du trou, c'est toujours votre tour. Et vous continuez jusqu'à ce que vous ayez rettrapé la distance.
2. Lorsqu'un joueur a frappé sa balle et fini de jouer, sa balle ne réapparait sur l'écran que lorsque c'est à nouveau son tour.
3. Décidez l'ordre dans lequel les joueurs vont jouer du tertre, au moment ou vous tapez les noms au clavier au début de jeu. Cet ordre va déterminer où se trouve votre score pendant toute la durée du jeu. Si vous jouez votre balle au tertre de départ le second, c'est toujours la seconde colonne qui indiquera votre score.
4. Après avoir joué un coup, le joueur qui a marqu le score le plus petit pour ce trou joue le premier du tertre pour le trou suivant. On appelle ceci 'avoir l'honneur'. Etant donne que l'ordinateur tient à jour le score pour chaque trou, ceci vous permettra de savoir qui a l'honneur. L'ordinateur surveille également et change automatiquement la couleur du score affiché du joueur qui à l'honneur.

METHODES POUR LE SCORE

1 Joueur contre le par
Essayez de battre votre meilleur score et le parcours en tentant de demeurer au-dessous du par. Selon le parcours, un joueur très performant peut obtenir un score de 10 à 20 coups au-dessous du par pour 18 trous.

2 Joueurs ou davantage
MEDAL PLAY (en simples ou en particuliers). Le gagnant est déterminé par le total de tous les coups (putts) pour le jeu complet. Le score le plus bas est le gagnant.

MATCH PLAY (en simples ou en partenaires). Chaque trou indique quel joueur, ou l'équipe dont le score est le plus bas pour ce trou. A la fin du jeu, le joueur ou l'équipe ayant réussi le plus de trous gagne le jeu.

BESTBALL (partenaires uniquement). Méthode de score pour le Jeu Medal ou Match. Le meilleur score par l'un ou l'autre partenaire d'une équipe devient le score de l'équipe.

NOTE: Si vous décidez de jouer Match Ball ou Best Ball, vous devrez écrire vos scores sur une feuille de papier. En effet, l'ordinateur ne score pas automatiquement de cette manière.

QUELQUES CONSEILS

1. N'oubliez pas de VERIFIER VOTRE CLUB. Assurez-vous que le club dont vous voulez vous servir est affiché. Lorsque vous apportez les dernières réglages de direction, il arrive parfois parfois que le club change accidentellement.
2. Allez toujours au terrain d'exercice avant de commencer. Ceci vous permettra de vous entrainer au rythme correct pour votre swing. (Disque seulement **WORLD CLASS LEADER BOARD**).
3. N'oubliez pas que le vent peut exercer un effet appréciable sur votre coup, surtout si vous utilisez des fers courts et votre niblick.
4. Tentez évitez d'envoyer votre balle sur le bord du vert, très loin du trou. En effet, les vers sont très grands et la balle fait souvent faux bond vers le haut ou vers le bas et, si vous êtes trop loin du trou, il vous faudra peut-être poter deux fois avant d'envoyer la balle dedans. Vous DEVEZ utiliser votre putter sur le vert.
5. Faite bien attention quand vous jugez vos distances au-dessus de l'eau. En effet, si vous n'envoyez pas la balle assez loin et qu'elle tombe dans l'eau, vous allez recevoir une pénalité de distance.
6. Apprenez à utiliser les coups tirés (tournés à gauche) et à faire dévier la balle à droite. Ces coups pourront vous être très utiles dans les endroits difficiles, et lorsque le vent souffle.

DIFFICULTES ET DEPANNAGES

SI VOS COUPS MANQUENTS DE PUISSANCE — Vous relâchez le bouton trop tôt ou trop tard, ou même pas du tout, durant votre swing vers arrière. Appuyez sur le bouton pour amorcer le swing, et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que votre club soit en haut (c'est-à-dire au point le plus élevé) du swing vers l'arrière, puis relâchez le bouton.

SI VOS COUPS S'INCURVENT TROP VERS LA GAUCHE OU LA DROITE — Vous n'appuyez pas sur le bouton juste au moment où le club frappe la balle. Relisez la section 'Comment faire un swing et frapper la balle' et exercez vous à acquérir le rythme au niveau NOVICE.

Fabriqué en Angleterre sous licence ACCESS Software par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

10TH FRAME

POUR CHARGER LE JEU

Commandes au clavier
(Spectrum et Amstrad)
Q — vers le haut
A — vers le bas
O — à gauche
P — à droite
CAPS — pour tirer (Spectrum)
SHIFT ou **CONTROL** — pour tirer (Amstrad)

PREPARATION AU JEU

10th FRAME peut se jouer à huit au maximum, en catégorie ou en couvert. Quand l'écran affiche 'SELECT LEAGUE OR OPEN BOWLING', appuyez sur **L** pour la catégorie, ou sur **O** pour le tournoi ouvert. Si vous choisissez la catégorie, vous devez fournir les informations suivantes:

1. Noms des equipes
2. Nombre de joueurs dans chaque equipe (4 maximum)
3. Nom et niveau de chaque joueur
4. Nombre de parties à jouer (3 maximum)

Si vous avez choisi le tournoi ouvert, le système vous demande de fournir les renseignements suivants:

1. Nombre de joueurs (8 maximum)
2. Nom et niveau de chaque joueur
3. Nombre de parties à jouer (5 maximum)

POUR ENTRER LES NOMS ET NIVEAUX DES JOUEURS

Tapez le nom d'un joueur (9 lettres maximum) et appuyez sur **RETURN (ENTER)**. Choisissez ensuite un niveau pour le premier joueur. Chaque joueur peut concourir dans des conditions adaptées à son niveau d'aptitude ou son expérience. Appuyez sur **K** pour 'enfants', sur **A** pour 'amateur' ou sur **P** pour 'professionnel'. Nous expliquons ci-dessous chaque niveau.

NIVEAU	DESCRIPTION
Enfants (K)	Niveau réservé aux jeunes enfants (4-8 ans) de jouer. Quand une boule est lancée à ce niveau, la vitesse est automatiquement réglée et la boule se dirige droit au but sans 'effet'. Ce niveau ne doit pas être confondu avec un niveau 'débutant', car la plupart des éléments mentionnés ci-dessous ne sont été éliminés.
Amateur (A)	Peut être considéré comme niveau 'débutant'. Les coups sont affectés par la vitesse sélectionnée et le type d'effet de boule appliqué.
Professionnel (P)	Niveau élevé — A ce niveau, votre precision (vers l'emplacement d'indicateur de vitesse/effet augmente considérablement les risques d'un coup raté. Pour un joueur professionnel, ceci n'est a en réveque pas vous devez vous entrainer.

POUR JOUER

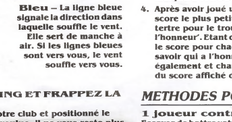
Tout d'abord, visez:
Avant de lancer la boule, il faut placer le joueur et sa 'cible'. En poussant le joystick vers l'AVANT, on active la 'cible', tant qu'elle demeure active, on peut la positionner en appuyant le joystick vers la gauche ou vers la droite. Pour placer le joueur, tirez le joystick vers l'ARRIERE pour desactiver la 'cible', puis poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour placer votre joueur.

Pour lancer le boule
Une fois le joueur en place et le sens de lancement défini, il vous reste trois choses à faire avant que la boule parte: amorcez l'approche, réglez la vitesse et lancez la boule, soit tout droit, soit avec un 'effet'. Le contrôle s'effectue durant l'approche de la boule et exige concentration et precision. Pour vous visualiser la sequence, consulter le **'coup de chance'**.

PHASE 1 — Commencez votre approche en appuyant sur le bouton du joystick. Pour vous aider à bien juger le moment, trois barres courtes apparaitront sur l'indicateur au moment ou le joueur commencera à lancer, puis l'indicateur se déplacera rapidement vers la zone de vitesse (cf. ci-dessous). Pour régler la vitesse relâchez le bouton de joystick au moment où l'indicateur atteint le niveau requis dans cette zone.

PHASE 2 — La zone de vitesse est indiquée à gauche du Speed/Hook Indicator. Si vous relâchez le bouton en bas de la zone, vous obtenez la vitesse minimum. Si vous le relâchez dans la zone rouge, il surviendra une erreur de direction. L'indicateur se déplace rapidement: il faut donc vous concentrer au maximum pour atteindre la vitesse désiree. Une fois que vous relâchez le bouton, le réglage sélectionne est verrouillé sur l'indicateur.

INDICATEUR VITESSE/EFFET



PHASE 3 — Réglez l'effet en appuyant sur le bouton quand l'indicateur se trouve dans la zone des effets. Si vous désirez que l'indicateur se trouve près du haut de la zone des effets, vous faites lancer la boule droit. L'effet augmente au fur et a mesure que l'indicateur descend. Un appui sur le bouton en bas de cette zone produit un coup incurvé à effet maximum. Comme pour la zone de vitesse, un appui quand l'indicateur est dans le rouge provoque une erreur de direction.

La séquence totale est donc: **POUSSEZ** sur le bouton pour commencer — **RELACHEZ** le bouton pour régler la vitesse — **POUSSEZ** a nouveau sur le bouton pour régler l'effet.

NOTE: votre réglage de vitesse se répercute sur le degre de déflection de la boule le long de la piste du bowling. Moins vous lancez vite, plus la boule prend d'effet. Plus vous lancez vite, plus la boule va droit.

AFFICHAGE DU SCORE

Quand chaque joueur lance, un score linéaire apparait en haut de l'écran. Il indique les cinq dernières reprises de score d'un joueur. Chaque reprise se déroule, terminent une reprises (2 joueurs ou davantage) le score total est affiché. Une fois le score affiche, appuyez sur le bouton du joystick pour continuer le jeu.

STRATEGIE DU BOWLING

Les quilles de bowling sont disposées en triangle. Chaque quille possède son propre numéro. Les 'spares' et 'splits' sont designes par le numéro de quilles demeurent debout après qu'une boule a roulé. Les joueurs du **10th FRAME** peuvent lancer deux types de boules — une boule droite et une boule avec effet. Quel que soit le type utilisé, le joueur doit viser l'espace entre les quilles UN et TROIS.

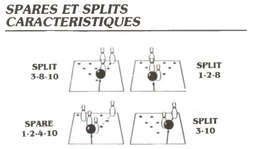
POUR ABATTRE DES 'SPARES'

Un bon joueur doit pouvoir faire des 'spares', c'est-à-dire renverser avec sa seconde boule toutes les quilles qui restent debout après sa premiere boule d'une reprise. Un groupe de quilles séparées par plus d'une espace de quille s'appelle un 'split'. Le joueur fait généralement rouler sa boule à partir de la gauche de la piste si les quilles restantes sont à droite de celle-ci. Si les quilles se trouvent à gauche de la piste, il lance en général à partir de la droite.

SCORE

Bien que le calcul du score de **10th FRAME** soit automatiquement, il faut tout de même comprendre les principes des points pour apprécier le jeu au maximum. Une partie de bowling se compose de 10 reprises. Chaque joueur lance la boule deux fois par reprise, sauf en cas de 'strike'. Une **STRIKE** compte pour 10 quilles, plus le nombre total de quilles qu'abat le joueur avec les deux boules suivantes. En cas de 'Strike', le marqueur inscrit un X dans le petit carré qui se trouve au coin du carré plus grand du tableau. (Figure comme un **#** sur le score). Un **SPARE** compte pour 10 quilles, plus le nombre de quilles abattues par le joueur avec la première boule lancée durant la reprise suivant. (Figure comme un **/** sur le score). Lorsqu'un joueur ne marque si strike, ni spare, seules les quilles abattues comptent, et le score n'est pas reporté à la reprises suivante. Pour marquer 300 — une partie 'parfait' — un joueur doit exécuter 12 strikes consecutives, lesquels comportent une 'strike' pour chacune des 10 reprises, plus une pour chacune des deux chances supplementaires qui reviennent à joueur ayant marque une 'strike' durant la 10ème reprise.

SPARES ET SPLITS CARACTERISTIQUES



TERMES DE BOWLING

BROOKLYN: lorsqu'une boule lancée de la droite du joueur frappe le côte gauche de la quille de la tête, ou qu'une boule lancée de la gauche du joueur frappe le côte droit de cette quille.

FRAME (REPRISE): un dixième de partie. Un joueur peut lancer deux fois par 'frame', sauf dans le dixième, où il peut lancer trois fois. Le score est inscrit dans une 'frame', ou encadré, sur le score-sheet.

LINE: un jeu complet de dix reprises ou frames.

POCKET: l'espace entre les quilles 1 et 3 pour un joueur droitier. Un joueur gaucher peut frapper l'espace entre les quilles 1 et 2.

SPARE: surient quand un joueur abat les 10 quilles avec deux boules dans la même reprise.

SPLIT: ou 'railroad' (survient quand un joueur laisse debout deux quilles ou davantage qui ne sont pas adjacentes.

STRIKE: survient quand un joueur abat les 10 quilles avec sa première boule.

TURKEY: trois 'strikes' consecutives.

FONCTIONS ADDITIONNELLS

FONCTION D'ABANDON: vous pouvez revenir à l'écran 'Select' à partir de presque n'importe quel point du jeu en appuyant sur / (Commodore), **CAPS/SHIFT** et **BREAK** (Spectrum) ou **ESC** (Amstrad). Ceci annule le jeu en cours.

FONCTION DE REPRISE DU MÊME JEU (REPLAY): pour recommencer à la première reprise, sans changer les noms, etc., appuyez sur **P** de l'écran 'Select'.

DEMONSTRATION AUTOMATIQUE: s'il demeure 'seul' pendant une minute, l'ordinateur commence un jeu de démonstration. Vous pouvez le faire commencer en appuyant sur **D** de l'écran 'Select'.

IMPRESSION DU SCORE (VERSION COMMODORE): A la fin d'un jeu, vous pouvez faire imprimer les résultats. Quand 'Print Score Sheet?' apparait, tapez **Y** pour oui ou **N** pour non.

© 1986 U.S. Gold Ltd. Tous droits réserves. La copie, la location ou la revente par quelque moyen que ce soit sont strictement interdites.
Fabrique en Angleterre sous licence d'ACCESS Software par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

RANARAMA

INDICATIONS ET TUYAUX UTILES

Pour jouer à Ranarama, il vous est conseille de lire le mode d'emploi détaillé avec attention. Cependant, de façon à vous aider à démarrer. Voici quelques indications et tuyaux utiles:

1. Le but de jeu est de commencer au niveau superieur du donjon et de vaincre les sorciers qui vous rencontrez.
2. Ne vous écartez pas de votre chemin. Les sorciers sont la clé du jeu. Partez à leur recherche, détruisez ceux qui les entourent puis sautez-leur dessus.
3. Continuez à passer d'une pièce à l'autre. Tant que vous progresserez vous vous rapprocherez de l'endroit des sorciers. Utilisez les cartes pour préparer votre progression.
4. Ne descendez pas dans les autres niveaux tant que vous n'avez pas plein de runes et de super formules magiques, sinon vous ne durerez pas plus de quelques secondes.
5. Si vous perdez votre formule de Puissance et si vous êtes mortel, votre priorité absolue est d'obtenir un glyphe de sorcellerie et de tirer une nouvelle formule de Puissance.
6. Utilisez les runes avec parcimonie. N'utilisez votre pouvoir de tir ou vos écrans de protection que quand vous avez assez de runes.
7. Utilisez les glyphes de puissance pour attaquer d'un seul coup toutes les creatures que se trouvent dans une pièce.
8. Quand il est temps de changer de niveau, si le glyphe de voyage vous emmene trop loin, revenez et essayez en un autre.

CONTROLES

CONTROLES JOYSTICK	CONTROLES CLAVIER
HAUT	A, S, D, F, G
BAS	Z, X, C, V
GAUCHE	B, N
DROITE	M
TIR	H, J, K, L
Pour lancer une formule d'offense	Appuyer sur FIRE avec une direction sélectionnee
Pour lancer une formule Effet	Appuyer sur FIRE sans direction sélectionnee
Pour mettre le jeu sur pause (impossible lors du combat rituel)	Appuyez sur P. Appuyer sur FIRE pour reprendre
Pour regler sur auto-fire	Appuyer sur W. Appuyer de nouveau pour annuler le réglage
Pendant un combat rituel	Appuyer sur LEFT or RIGHT pour sélectionner deux lettres et appuyer sur FIRE pour les ré-arranger.

Mervyn l'apprenti sorcier est piégé dans un donjon maléfique après s'être échappé d'une invasion de sorciers. La vie ne serait pas si terrible s'il ne s'était pas transforme par megarde en grenouille en essayante de mettre au point une potion magique pour améliorer son physique. Aide Mervyn à découvrir les sorciers et à détruire leurs hordes de gardes difformes. Tirez sur leurs générateurs d'armes menaçants et triomphez des sorciers eux-mêmes dans un combat rituel magique — et s'il vous reste assez de force après tout cela — qui sait, vous réussirez peut-être à le transformer et un Mervyn humain — el Gringo ou Rambo? Seulement s'il obtient la bonne potion!

Le but de jeu est de commencer au niveau le plus haut du donjon et de vaincre chaque sorcier que vous rencontrez. Chaque sorcier est protégé par un groupe de creatures maléfiques. Vous gagnez des points supplimentaires si vous détruisez ces creatures mais elles n'ont pas d'effet sur le déroulement general de la partie. Certaines pièces du donjon contiennent des generateurs d'armes semblables à des tombes et qui crient des armes vicieuses telles que des couteaux pivotants. Si vous arrivez à détruire ces armes vous ne gagnez rien mais si vous tirez sur les générateurs vous pouvez marquer des points supplementaires.

Certaines pièces ont des symboles mystérieux incrustes dans le sol. Ces symboles sont appelés des glyphes de sol et il y en a quatre sortes. L'une est utilisée pour fabriquer des armes magiques que vous pouvez faire tirer pour détruire certains ou la totalité des ennemis dans la pièce. Les deux autres sortes sont utilisées pour reveler un plan du niveau du donjon auquel vous vous trouvez ou pour vous transporter à un autre niveau.

Quand vous triomphez d'un sorcier vous devriez essayer de capturer les runes magiques qu'il relâche car vous pouvez ensuite les utiliser pour appeler les formules qui vous rendront fort à l'attaque et moins vulnerables en défense. Quand vous aurez terminé le premier niveau du donjon vous serez suffisamment fort pour détruire et vous attaquer à des sorciers plus agressifs et aux creatures qui les protegent et qui se cachent dans les rabins sombres.

CONTROLES

Le jeu ne peut être contrôlé que par joystick sur le Commodore. Cependant, vous avez le choix entre Joystick et clavier pour toutes les autres machines. Faites votre sélection en appuyant sur la touche adequate ou sur le bouton de **TIR** quand le menu de contrôle est affiché et une fois que le jeu a été chargé.

CONTROLES JOYSTICK	CONTROLES CLAVIER
HAUT	A, S, D, F, G
BAS	Z, X, C, V
GAUCHE	B, N
DROITE	M
TIR	H, J, K, L
Pour lancer une formule d'offense	Appuyer sur FIRE avec une direction sélectionnee
Pour lancer une formule Effet	Appuyer sur FIRE sans direction sélectionnee
Pour mettre le jeu sur pause (impossible lors du combat rituel)	Appuyez sur P. Appuyer sur FIRE pour reprendre
Pour regler sur auto-fire	Appuyer sur W. Appuyer de nouveau pour annuler le réglage
Pendant un combat rituel	Appuyer sur LEFT or RIGHT pour sélectionner deux lettres et appuyer sur FIRE pour les re-arranger.

POUR JOUER

La grenouille Mervyn est transportée dans l'une des pièces au niveau le plus élevé du donjon maléfique. Votre but est d'explorer chaque pièce et son tour pour attraper les sorciers diaboliques mais il vous faudra probablement aussi vous battre contre les hordes maléfiques chaque sorcier. Dans certaines pièces il y a également de petits générateurs d'armes semblables à des tombes et qui ont à l'origine des couteux pivotants et autres armes. Vous pouvez détruire les generateurs pour marquer des point supplimentaires.

Chaque pièce s'allume quand vous y entrez et la vue aerienne vous montre les glyphes de sol magiques que vous pouvez utiliser pour vous aider dans votre quête. Les glyphes de sol sont des marques carrées partenre et pour en utiliser un vous devez vous tenir dessus avant d'appuyer sur le bouton de **TIR**. Ils sont expliques en détails ci-dessous.

Quand vous localiser un sorcier, sautez-lui dessus et vous le bloquerez dans un jeu de combat rituel. Les lettres du mot RANARAMA seront éparpillées devant vous et vous devrez les remettre dans l'ordre avant que votre temps limite ne s'écoule. Appuyez sur **LEFT** ou **RIGHT** pour sélectionner deux lettres mises en valeur et appuyez sur **FIRE** pour inverser l'ordre des deux lettres.

Une fois qu'un sorcier est vaincu ses runes sont éparpillées aux quatre coins de la pièce qu'il habitait. Ramassez autant des runes que possible avant qu'elles ne s'éteignent peu à peu et ne meurent car vous pouvez les utiliser pour augmenter votre pouvoir et votre ressort.

GLYPHES DE SOL

Pour activer un glyphe de sol, passez-vous dessus et appuyer sur **FIRE**.

GLYPHE DE VUE
Toutes les pièces et toutes les portes (y compris les portes invisibles) que vous avez explorees jusqu'ici sont indiquees sur une carte en même temps que votre position. Si vous obtenez ce glyphe vous SEE Effects (voir effets) pendant le jeu, la position des sorciers est indiquee en rouge.

GLYPHE DE PUISSANCE
Une rayon magique d'intensité variable est relâche et tue quelques uns ou la totalité de vos adversaires dans la pièce. Le glyphe disparait après utilisation.

GLYPHE DE VOYAGE
Une vue transversale du donjon apparait et vous pouvez utiliser **UP** ou **DOWN** pour voyager jusqu'à un autre niveau ou bien appuyer sur **FIRE** pour quitter le glyphe. Mais faites attention, il est possible que vous ne puissiez pas retourner sur vos pas. Ne succombez pas à la tentation d'explorer les niveaux inferieurs avant d'avoir gagne assez de runes et de formules.

GLYPHE DE SORCELLERIE
Ce glyphe est la clé de l'élaboration de votre puissance et de votre ressort. Vous pouvez accéder à au moins cinq écrans d'information en utilisant **UP** ou **DOWN** pour faire dérouler les écrans.

Le premier écran montre les niveaux actuellement en activité des quatre formules disponibles et les runes que vous avez prises jusqu'à présent. Les écrans suivants donnent plus de details sur chacune des formules en activité et sur les formules qui peuvent être lancées en utilisant les runes obtenues. Pour plus de details voir la section intitulée TOUT SUR LES FORMULES.

TOUT SUR LES FORMULES

TYPES ET NIVEAUX DE FORMULES
Il y a quatre types de formules: Puissance, Offense, Défense et Effet. Vous commencez la partie avec une version faible de chaque formule mais au fur et a mesure que vous prenez des runes en triomphant des sorciers vous pouvez faire des versions plus puissantes. Vous avez besoin de plus en plus de formules pour renforcer vos pouvoirs magiques de façon à triompher en sortant les creatures plus fortes que vous rencontrerez aux niveau inferieurs du donjon.

Vous devez faire attention à maintenir un bon equilibre entre les différents types de formules.

Une forte formule d'Offense par exemple vous permettra de detruire les creatures plus aggressives plus vite mais elle epuisera aussi rapidement une formule de Puissance faible et le peut donc que vous mouriez.

Vous commencez le jeu avec Psychic, formule de Puissance la plus fa