# 6-PAK

## VOLUME 2

© HIT PAK II 1987

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

Guarantee. This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address.

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

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

© HIT PAK II 1987

Tutti diritti riservati in tutto il mondo. E' severamente proibitio fre delle copie non autorizzate, prestare, trasmetttere o rivendere senza espressa autorizzazione scritta di Elite Systems Ltd.

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

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

Il nostro Dipartimento di Controllo Qualità verificherà il prodotto e ne fornirà immediatement un altro in sostituzione senza nessun costo supplementare. Si prega di tenere in considerazione che questo non influisce sui vostri legali diritti.

© HIT PAK II 1987

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

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

Customer Services Department,
Elite Systems Ltd,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldrige, Walsall,
W59 8PW, England
Telex: 336130 ELITE G
Fax: 0922 743925

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

© HIT PAK II 1987

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

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

Customer Services Department,
Elite Systems SARL,
1, Félix Eboue,
Creteil,
94000 Paris

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

© HIT PAK II 1987

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

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

Customer Services Department,
Elite Systems GmbH,
An Heerdter Hof, 15,
4000, Dusseldorf 11

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

### Important

So that you can quickly locate your game next time you load the "6 Pak", please write the tape counter position at the start of each game in the appropriate box

| | Sp | 64 | Am |
|---|---|---|---|
| Shockway Rider | | | |
| Into The Eagle's Nest | | | |
| A.C.E. | | | |
| International A | | | |
| Karate B | | | |
| Batty | | | |
| Lightforce | | | |

### Importante

Per individuare rapidamente la posizione di ogni gioco di "6 Pak", scrivi negli appositi spazi il numerò di contagiri del tuo registratore all'inizio di ogni singolo gioco.

| | Sp | 64 | Am |
|---|---|---|---|
| Shockway Rider | | | |
| Into The Eagle's Nest | | | |
| A.C.E. | | | |
| International A | | | |
| Karate B | | | |
| Batty | | | |
| Lightforce | | | |

### Important

När du spelar 6 Pak skriv upp numret på räkneverket var respektive spel finns, så att du nästa gång lättare hittar var spelet börjar.

| | Sp | 64 | Am |
|---|---|---|---|
| Shockway Rider | | | |
| Into The Eagle's Nest | | | |
| A.C.E. | | | |
| International A | | | |
| Karate B | | | |
| Batty | | | |
| Lightforce | | | |

### Important

Pour mieux retrouver les jeux individuels veuillez indiquer les position du computeur de magnetophone dans les cadres appropriés.

| | Sp | 64 | Am |
|---|---|---|---|
| Shockway Rider | | | |
| Into The Eagle's Nest | | | |
| A.C.E. | | | |
| International A | | | |
| Karate B | | | |
| Batty | | | |
| Lightforce | | | |

### Wichtig

Zum schnelleren Wiederauffinden der Speile empfehlen wir ihnen, den Zahlerstand der Kassettengeräts bei Start jedes Spiels in dem dafur vorgesehenen Feld zu vermerken.

| | Sp | 64 | Am |
|---|---|---|---|
| Shockway Rider | | | |
| Into The Eagle's Nest | | | |
| A.C.E. | | | |
| International A | | | |
| Karate B | | | |
| Batty | | | |
| Lightforce | | | |

## SHOCKWAY RIDER

**SHOCKWAY RIDER**

Scenario and introduction

To go "full circle" on the SHOCKWAY means a rider must pass through a dozen different districts and face a variety of hazards.

These can be overcome by direct hand-to-hand combat or by a well-aimed missile such as a bottle or brick, which can be collected from various parts of the SHOCKWAY.

Points are awarded for fighting street gangs and muggers, as well as eliminating passers-by.

Travelling on the faster lanes gives extra points and completing a district within the time will give a bonus.

**Shockway Rider**

**Loading Instructions**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Disc: LOAD"SHOCKWAY",8,1
**Spectrum**
Cassette: Load"" at correct counter position
**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" at correct counter position
Disc: RUN"menu" - then select game

**Playing Instructions**
**Commodore 64/128**
Use Joystick or redefinable keyboard.
*Without fire button pressed:*
Left/Right - Rider moves along the lane
Up/Down - Rider jumps to next lane
*With fire button pressed:*
Left/Right - Strike to the back or front
Up/Down - Throw missile across lanes

**Spectrum**
Use Joystick or redefinable keyboard.
*Without fire button pressed:*
Left/Right - Rider moves along the lane
Up/Down - Rider jumps to next lane
*With fire button pressed:*
Left/Right - Strike to the back or front
Up/Down - Throw missile across lanes

**Amstrad CPC**
Joystick
*Without fire button pressed:*
Left/Right - Rider moves along the lane
Up/Down - Rider jumps to next lane
*With fire button pressed:*
Left/Right - Strike to the back or front
Up/Down - Throw missile across lanes

© 1986 Carter Follis Software. All rights reserved world-wide

## SHOCKWAY RIDER

**SHOCKWAY RIDER**

Scenario e Introduzione

Fare il "giro completo" della SHOCKWAY significa che il guidatore deve affrontare una varietà di pericoli.

Questi possono essere superati con un combattimento corpo a corpo o usando oggetti ben puntati, a mo' di missile, come per esempio bottiglie o mattoni che possono essere raccolti in varie parti della SHOCKWAY.

Vengono assegnati dei punti se si combattono bande di criminali di strada e delinquenti e se si eliminano i passanti.

Il viaggiare sulle corsie più veloci fa guadagnare extra punti e il completamento di un distretto entro il tempo stabilito farà invece guadagnare un bonus.

**Shockway Rider**
**Istruzioni di caricamento**
**Commodore 64/128**
Cassetta: SHIFT & RUN/STOP al numero giusto sul contagiri
Disco: LOAD"SHOCKWAY",8,1
**Spectrum**
Cassetta: Load"" al numero giusto sul contagiri
**Amstrad CPC**
Cassetta: RUN"" al numero giusto sul contagiri
Disco: RUN"menu" - scegliere poi il gioco

**Istruzioni per giocare**
**Commodore 64/128**
Joystick o tastiera ridefinible.
*Con il pussante per il fuoco non premuto:*
Sinistra/destra - Spostarsi lungo la corsia
Su/giù - Saltare alla corsia successiva
*Con il pussante per il fuoco premuto:*
Sinistra/destra - Colpire sul retro o sul davanti
Su/giù - Gettare missili da una corsia all'altra

**Spectrum**
Joystick o tastiera ridefinible.
*Con il pussante per il fuoco non premuto:*
Sinistra/destra - Spostarsi lungo la corsia
Su/giù - Saltare alla corsia successiva
*Con il püssante per il fuoco premuto:*
Sinistra/destra - Colpire sul retro o sul davanti
Su/giù - Gettare missili da una corsia all'altra

**Amstrad CPC**
Joystick
*Con il pussante per il fuoco non premuto:*
Sinistra/destra - Spostarsi lungo la corsia
Su/giù - Saltare alla corsia successiva
*Con il pussante per il fuoco premuto:*
Sinistra/destra - Colpire sul retro o sul davanti
Su/giù - Gettare missili da una corsia all'altra

© 1986 Carter Follis Software. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.

## SHOCKWAY RIDER

**SHOCKWAY RIDER**
Scenario och inledning

För att fullborda ett varv på Shockway måste du köra genom ett dussin olika distrikt och ställas inför olika kinkiga situationer.

Du kan gå i handgamäng mot ligisterna eller kasta något föremål mot dem som en terelsten eller en flaska, som du kan plocka upp på olika ställen utefter SHOCKWAY.

Du får poäng när du varit i slagsmål med gatgäng och rånare och också när du tillintetgör förbipasserande.

Du får pluspoäng för att köra i fartfiler, och om du tar dig genom ett distrikt inom den utsatta tiden, får du extrapoäng.

**Shockway Rider**
**Laddningsinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Kassett: SHIFT & RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: LOAD"SHOCKWAY",8,1
**Spectrum**
Kassett: Load"" ved rakneverkets korrekta nummer
**Amstrad CPC**
Kassett: RUN"" ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: RUN"menu" - välj sen spel

**Spelinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Joystick eller tangentbordet
*Med knappen ej nertryckt:*
Vänster/höger - Köra utester filen
Upp/ner - Hoppa till nästa fil
*Met knappen nertryckt:*
Vänster/höger - Slå bakåt eller framåt
Upp/ner - Kasta tvärsöver filerna

**Spectrum**
Joystick eller tangentbordet
*Med knappen ej nertryckt:*
Vänster/höger - Köra utester filen
Upp/ner - Hoppa till nästa fil
*Met knappen nertryckt:*
Vänster/höger - Slå bakåt eller framåt
Upp/ner - Kasta tvärsöver filerna

**Amstrad CPC**
Joystick
*Med knappen ej nertryckt:*
Vänster/höger - Köra utester filen
Upp/ner - Hoppa till nästa fil
*Met knappen nertryckt:*
Vänster/höger - Slå bakåt eller framåt
Upp/ner - Kasta tvärsöver filerna

© 1986 Carter Follis Software. Upphovsrätte förbehallen

## SHOCKWAY RIDER

**SHOCKWAY RIDER**

Scénario et introduction

Pour boucler le circuit du SHOCKWAY, le motocycliste doit traverser une douzaine de quartiers différents et affronter toute une série de dangers.

Il surmontera ces dangers soit en combat au corps à corps ou avec un tir bien ajusté de projectiles tels que des bouteilles ou des briques, qu'il pourra ramasser dans différents points du SHOCKWAY.

Il reçoit des points à l'issue des combats avec des bandes et autres agresseurs ainsi qu'en éliminant des passants.

Il gagnera des points supplémentaires en parcourant les voies de gauche (à circulation rapide), et il obtiendra une prime en bouclant le circuit du quartier dans le temps prévu.

**Shockway Rider**
**Instructions de chargement**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP sur la position correcte du compteur
Disquette: LOAD"SHOCKWAY",8,1
**Spectrum**
Cassette: Load"" sur la position correcte du compteur
**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" sur la position correcte du compteur
Disquette: RUN"menu" -puis faites votre sélection

**Règles du jeu**
**Commodore 64/128**
Manette de jeu ou clavier définissable
*Bouton de feu relâché:*
Gauche/droite - Progression le long du couloir
En haut/en bas - Passage au couloir suivant
*Bouton de feu enfoncé*
Gauche/droite - Coup frappé vers l'avant ou l'arrière
En haut/en bas - Misile lancé le long du couloir

**Spectrum**
Manette de jeu ou clavier définissable
*Bouton de feu relâché:*
Gauche/droite - Progression le long du couloir
En haut/en bas - Passage au couloir suivant
*Bouton de feu enfoncé*
Gauche/droite - Coup frappé vers l'avant ou l'arrière
En haut/en bas - Misile lancé le long du couloir

**Amstrad CPC**
Manette de jeu
*Bouton de feu relâché:*
Gauche/droite - Progression le long du couloir
En haut/en bas - Passage au couloir suivant
*Bouton de feu enfoncé*
Gauche/droite - Coup frappé vers l'avant ou l'arrière
En haut/en bas - Misile lancé le long du couloir

© 1986 Carter Follis Software. Tous droits réservés dans le monde entier

## SHOCKWAY RIDER

**SHOCKWAY RIDER**

**Szenario und Einführung**
Auf dem SHOCKWAY einen "vollen Kreis" fahren, heißt, ein Dutzend verschiedene Strecken absolvieren und eine Unmenge von Gefahren heil überstehen.

Dies geschieht entweder mit bloßen Händen oder mit gut gezielten Wurfgeschossen, die man in den verschiedenen Teilen des SHOCKWAY finden kann, etwa einer Flasche oder einem Backstein.

Wer auf Punkte aus ist, darf Kämpfe mit Straßenbanden und Räubern nicht scheuen und muß auch mal einem Passanten den Garaus machen!

Extra-Punkte gibt's, wenn man sich in die schnelleren Spuren wagt und eine Strecke in der vorgeschriebenen Zeit hinter sich bringt.

**Shockway Rider**
**Ladeanleitung**
**Commodore 64/128**
Kassette: SHIFT & RUN/STOP auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: LOAD"SHOCKWAY",8,1
**Spectrum**
Kassette: Load"" auf dem entsprechenden Zählerstand
**Amstrad CPC**
Kassette: RUN"" auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: RUN"menu" - dann gewünschtes Spiel wählen

**Spielanleitung**
**Commodore 64/128**
Joystick oder neudefinierbare Tastatur.
*Feuerknopf nicht gedrückt:*
Links/Rechts - Fahrer fährt der Fahrbahn entlang
Hoch/Ab - Fahrer wechselt auf nächste Fahrbahn
*Mit gedrücktem Feuerknopf:*
Links/Rechts - Nach vorn oder hinten schlagen
Hoch/Ab - Geschoß über Fahrbahnen werfen

**Spectrum**
Joystick oder neudefinierbare Tastatur.
*Feuerknopf nicht gedrückt:*
Links/Rechts - Fahrer fährt der Fahrbahn entlang
Hoch/Ab - Fahrer wechselt auf nächste Fahrbahn
*Mit gedrücktem Feuerknopf:*
Links/Rechts - Nach vorn oder hinten schlagen
Hoch/Ab - Geschoß über Fahrbahnen werfen

**Schneider CPC**
Joystick
*Feuerknopf nicht gedrückt:*
Links/Rechts - Fahrer fährt der Fahrbahn entlang
Hoch/Ab - Fahrer wechselt auf nächste Fahrbahn
*Mit gedrücktem Feuerknopf:*
Links/Rechts - Nach vorn oder hinten schlagen
Hoch/Ab - Geschoß über Fahrbahnen werfen

© 1986 Carter Follis Software. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

## INTO THE EAGLE'S NEST

**INTO THE EAGLE'S NEST**

**Scenario and Introduction**

A freezing wind blows down into the valley bringing with it the distant sound of anti-aircraft fire. Far below, a convoy of armoured trucks winds its way up the steep road to the fortress. They are moving troops and ammunition.

You run a practised eye over the stronghold that looms above. There is only one way in – the main gate.

In cold half light you shake out the paper that lay crumpled in your pocket .... MISSION BRIEF:

Six key divisions are in your area – the main force is believed to be quartered in the Fortress codenamed EAGLE'S NEST. There has been growing concern over the number of troops in this area for some time, which leads us to assume that a counter-offensive is being planned. Three saboteurs sent to destroy the EAGLE'S NEST have been captured. The third managed to set up a network of explosives at key points throughout the Fortress, but was captured before they could be detonated.

OBJECTIVES: Infiltrate the Fortress and rescue the three captives before they break under torture. It is your aim to ~~cause maximum havoc and confusion before finding and~~ detonating the hidden explosives on all four floors. Whilst doing so it is in your interests to recover as many art treasures and jewels as possible from the Commander's private collection.

So that's the job. The lives of three fellow soldiers depend on your courage and skill. But on the road the convoy draws near and roars past. A canvas-covered truck brings up the rear. In a matter of seconds you are under that canvas flap and lying sandwiched between two crates of ammunition. Tyres crunch on gravel, then rumble onto planking.

You are in the EAGLE'S NEST. The mission has begun.

**Loading Instructions**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Disc: LOAD"EAGLES NEST",8,1
**Spectrum**
Cassette: LOAD"" at correct counter position
**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" at correct counter position
Disc: RUN"menu" - then select game

**Playing Instructions**
**Commodore 64/128**
Joystick
Space = Pause
Restore = Restart game

**Spectrum**
Joystick or keyboard

**Amstrad CPC**
Joystick

© 1986 PANDORA

## INTO THE EAGLE'S NEST

**INTO THE EAGLE'S NEST**

**Scenario e Introduzione**

Un vento glaciale soffia sulla valle portando con sè il rumore lontano del fuoco anti-aereo. Più sotto un convoglio di carri blindati si snoda su per la strada irta che porta alla fortezza. Si tratta di truppe e munizioni in movimento.

Il vostro occhio esperto scorre lungo la fortezza che si delinea in alto. C'è un solo modo per entrarvi: il cancello principale.

In penombra, al freddo spiegate il pezzo di carta spiegazzato che avevate in tasca....ISTRUZIONI PER LA MISSIONE:

Sei divisioni chiave si trovano nella vostra zona – si ritiene che il reparto principale sia alloggiato nella Fortezza chiamata in codice EAGLES NEST (IL NIDO NELLA AQUILE). Da parecchio tempo si nutre una sempre più grande preoccupazione sul numero delle truppe in questa zona, il che ci fa supporre che una controffensiva stia venendo organizzata. Tre sabotatori inviati a distruggere il NIDO DELLE AQUILE sono stati catturati. Il terzo era riuscito a preparare una rete di esplosivi in punti chiavi della Fortezza, ma fu catturato prima di riuscire a farli esplodere.

OBIETTIVI: Infiltrarsi nella Fortezza e salvare i tre prigionieri prima che confessino sotto tortura. É vostro compito causare il massimo caos e la più grande confusione prima di trovare e far scoppiare gli esplosivi nascosti in tutti e quattro i piani. Nel fare ciò è nel vostro interesse recuperare il numero più elevato possibile di tesori d'arte e di gioielli dalla collezione privata del Comandante.

Questo dunque è il vostro compito. Le vite di tre soldati, vostri compagni, dipendono dal vostro coraggio e dalla vostra destrezza. Ma sulla strada il convoglio si avvicina e passa rombando. Un carro coperto da tela è alla retroguardia, in un attimo siete sotto il lembo della tela e giacete tra due casse di munizioni. I pneumatici delle ruote schricchiolano sulla ghiaia, poi rimbombano sul rivestimento d'assi.

Siete all'interno dell'NIDO DELLE AQUILE - la missione è incominciata.

**Istruzioni di caricamento**
**Commodore 64/128**
Cassetta: SHIFT & RUN/STOP al numero giusto sı contagiri
Disco: LOAD"EAGLES NEST",8,1
**Spectrum**
Cassetta: LOAD"" al numero giusto sul contagiri
**Amstrad CPC**
Cassetta: RUN"" al numero giusto sul contagiri
Disco: RUN"menu" - scegliere poi il gioco

**Istruzioni per giocare**
**Commodore 64/128**
Joystick
barra spaziatrice = Pausa
Restore = Uscire dalla pausa

**Spectrum**
Joystick

**Amstrad CPC**
Joystick o tastiera

© 1986 PANDORA

## INTO THE EAGLE'S NEST

**INTO THE EAGLE'S NEST**

**Scenario och inledning**

En bitande vind blåser utefter dalen och för med sig det avlägsna ljudet av luftvärnseld. Långt därnere snirklar sig en konvoj pansarfordon upp utefter den branta vägen till fästningen. Det är manskap och ammunition som transporteras.

Du granskar med vant öga den massiva fästningen som ligger däruppe. Det finns bara en väg in – porten på framsidan.

I det kalla halvljuset vecklar du ut lappen som legat hopskrynklad i fickan...

**INSTRUKTION**
Det finns 6 divisioner i ditt område - den viktigaste befinner sig enligt uppgift i fästningen som går under namnet ÖRNBOET. Här har antalet trupper på sista tiden ökat i orovāckande grad, varför det finnes anledning att tro att det planeras en motoffensiv därinne. Tre sabotörer på uppdrag att tillintetgöra Örnboet har tagits till fånga. En av dem lyckades sätta upp en serie sprängladdningar på viktiga punkter i fästningen, men blev tillfångatagen innan de kunde detoneras.

**UPPGIFT.** Ta dig in i fästningen och rädda de tre fångarna innan de bryter ihop under tortyr. Det är meningen att du ska orsaka maximum kaos och sedan leta på och detonera sprängladdningarna som finns gömda på alla fyra våningarna. Medan du gör det är det i ditt eget intresse att samla så många konstskatter och juveler du kan från Kommendörens privata samling.

Så ligger det alltså till. Tre kamraters liv beror på ditt mod och din skicklighet. Men på vägen närmar sig hela tiden konvojen – och nu dånar den förbi. Sist kör ett pansarfordon med presenning bak. Kvick som tanken svingar du dig upp och under presenningen och klämmer dig ner mellan två lårar med ammunition. Du hör på ljudet från däcken när du lämnar grusvägen och kommer upp på en träbro. Du är inne i Örnboet. Din uppgift har börjat.

**Laddningsinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Kassett: SHIFT & RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: LOAD"EAGLES NEST",8,1
**Spectrum**
Kassett: LOAD"" ved rakneverkets korrekta nummer
**Amstrad CPC**
Kassett: RUN"" ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: RUN"menu" - välj sedan spel

**Spelinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Joystick
Mellanslag = Paus
Restore = Börja igen
**Spectrum**
Joystick eller tangentbordet

**Amstrad CPC**
Joystick

© 1986 PANDORA

## INTO THE EAGLE'S NEST

**INTO THE EAGLE'S NEST**

**Scénario et introduction**

Un vent glacial balaie la vallée; on entend, au loin, le bruit des batteries anti-aériennes. Tout en bas, un convoi de camions blindés remonte la route escarpée qui mène à la forteresse. Il transporte des troupes et des munitions. Vos yeux, rôdés au combat, parcourent la citadelle qui se dessine au-dessus. Il y a une seule voie d'accès -la porte principale.

Dans la pénombre froide, vous sortez un morceau de papier chiffoné de votre poche . . . les instructions de votre mission:
Six divisions principales se trouvent dans votre secteur-on pense que la force principale se trouve dans la forteresse dont le nom de code est EAGLE'S NEST (Nid d'Aigle). On est de plus en plus inquiets à propos de la concentration de troupes dans ce secteur depuis un certain temps et qui semble indiquer que l'ennemi prépare une contre-offensive. Trois saboteurs dont la mission était de détruire le Nid d'Aigle ont été capturés. Le troisième a réussi à placer des explosifs dans des points stratégiques des la forteresse mais il fut capturé avant de pouvoir les faire sauter.
VOTRE MISSION: pénétrer dans la forteresse et libérer les trois prisonniers avant qu'ils ne cèdent à la torture. Vous devez faire le plus de dégâts possibles et semer la confusion dans la forteresse avant de trouver et de faire sauter les explosifs cachés dans les quatre étages. Tout en exécutant votre mission, vous avez intérêt à récupérer autant d'oeuvres d'art et de bijoux que possible dans la collection privée du Commandant.
Voila votre mission. La vie de trois de vos camarades dépend de votre courage et de votre habilité. Sur la route, le convoi s'approche; il est là. Le convoi se termine par un camion bâché: en quelques secondes vous sautez dans le camion, vous vous dissimulez sous la toile de la bâche, entre deux caisses de munitions. Les pneus du camion roulent sur du gravier, puis sur des planches.

Vous vous êtes introduit dans le NID D'AIGLE - votre mission commence.

**Instructions de chargement**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP sur la position correcte du compteur
Disquette: LOAD"EAGLES NEST",8,1
**Spectrum**
Cassette: LOAD"" sur la position correcte du compteur
**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" sur la position correcte du compteur
Disquette: RUN"menu" - puis choisissez le jeu

**Playing Instructions**
**Commodore 64/128**
Manette de jeu
Barre d'espacement = Pause
Restore = Recommencer le jeu

**Spectrum**
Manette de jeu ou clavier

**Amstrad CPC**
Manette de jeu

© 1986 PANDORA

## INTO THE EAGLE'S NEST

**INTO THE EAGLES NEST**

**Szenario und Einführung**

Ein eisiger Wind bläst durch das Tal und bringt mit sich das entfernte Rattern des Flugzeugabwehrfeuers. Weit unten in der Tiefe schlängelt sich ein Konvoi bewaffneter Lastwagen die steile Straße hoch, die zur Festung führt. Er befördert Truppen und Munition.

Ihr geübtes Auge schweift für einen Moment über die Anlage da oben auf dem Fels. Es gibt nur einen Zugang: das Haupttor.

In der kalten Dämmerung holen Sie das zerknitterte Stück Papier aus der Tasche. . . eine Notiz mit den wichtigsten Angaben zu Ihrem Einsatz:

In Ihrem Bereich befinden sich sechs wichtige Divisionen. Es wird vermutet, daß die Hauptstreitmacht sich in der Festung mit dem Codenamen ADLERHORST eingenistet hat. Schon seit einiger Zeit ist die ständig steigende Zahl von Truppen in dieser Gegend ein Anlaß zur Beunruhigung, da dies auf eine Gegenoffensive hindeutet. Drei Saboteure, die mit der Zerstörung des Adlerhorsts beauftragt gewesen waren, sind in Gefangenschaft geraten; dem dritten war es gelungen, ein Netz von Sprengladungen an Schlüsselpositionen innerhalb der Festung aufzubauen, doch seine Gefangennahme macht dem Plan ein jähes Ende.

ZIELE: In die Festung eindringen und die drei Gefangenen befreien, bevor sie der Tortur erliegen. Richten Sie möglichst viel Chaos und Verwirrung an, bevor Sie die auf den vier Stockwerken versteckten Sprengstoffe finden und detonieren. Versuchen Sie gleichzeitig, aus der privaten Sammlung des Herrn Oberkommandanten möglichst viele Kunstschätze und Schmuck zu entwenden.

Tja, das ist der Job! Das Leben der drei Kumpel hängt ganz und gar Ihrem Mut und Ihrer Geschicklichkeit ab. Doch auf der Straße dröhnt der Konvoi näher und näher und rollt vorbei. Ein mit Planen verdeckter Wagen ist direkt schon neben Ihnen, und innerhalb weniger Sekunden liegen Sie unter der Plane, eingepfercht zwischen zwei Munitionskisten. Die Pneus quietschen knarren auf den Steinen und poltern dann über die Planken...

Damit sind Sie im Adlerhorst. Jetzt gibt es kein Zurück mehr!

**Ladeanleitung**
**Commodore 64/128**
Kassette: SHIFT & RUN/STOP auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: LOAD"EAGLES NEST",8,1
**Spectrum**
Kassette: LOAD"" auf dem entsprechenden Zählerstand
**Amstrad CPC**
Kassette: RUN"" auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: RUN"menu" - dann gewünschtes Spiel wählen

**Spielanleitung**
**Commodore 64/128**
Joystick
Leertaste = Pause
Restore = Spiel-Neustart

**Spectrum**
Joystick oder Tastatur

**Amstrad CPC**
Joystick

© 1986 PANDORA

## A.C.E.

**ACE INSTRUCTIONS**

**CONDITION RED!**
A huge enemy fleet has invaded our southern shores. They've landed dozens of tanks, supported by helicopter gun-ships. Squadrons of enemy fighters give the enemy forces air cover. Advancing ruthlessly they are conquering our homeland, facing no opposition.

**IT'S UP TO YOU!**
You are our only fighter pilot, and we've only THREE A.C.E. Mark 2.1 Multi-Role All Weather All Terrain (AWAT™) combat aircraft. We have three allied airbases remaining. You must fly sorties from our bases, and attack and destroy the numerically superior enemy land forces, and drive them from the country. Then, and only then, the final stage of the conflict, having destroyed all the land forces and shot down the enemy airforce, is to sink the enemy fleet as they attempt to evacuate their defeated army.

Do you think you can handle it?

**STARTING THE GAME**
After loading ACE, you will see the TITLE PAGE. Press SPACE BAR to obtain the OPTIONS PAGE.
Press '2' to select the skill level (1—9) that you require. Level one is the training mode, during which the enemy units do NOT fire at you.
Press '3' to select one or two player game (single pilot or pilot and weapons man).
Press '4' to select Summer, Night or Winter flying.
During the options page, you may also see a demonstration of ACE in self-play mode.

*Spectrum and C64 Versions only*
During the options page you may view the table of high scores achieved. Cassette users who wish to recall high scores that they have previously saved onto cassette must do so at this point. If you wish to do so, press '5' and follow the instructions on screen.

*All computers*
When you are happy with your options, press '1' to start the game.

**ARMING YOUR AIRCRAFT**
The ground crew are waiting to arm your plane. Press 1, 2, 3 or 4 to select the range of weapons with which you wish to be armed. Note that this selection ONLY affects the weaponload, NOT the type of enemy that you will encounter.

WHEN YOU HAVE COMPLETED THE WEAPONS ARMING STAGE, YOU WILL BE SAT IN YOUR AIRCRAFT, ON THE RUNWAY AT ALLIED AIRBASE ONE, FACING EAST.

**FLYING THE AIRCRAFT**
IMPORTANT! Novices should refer to the ACE CONTROLS and ACE INSTRUMENT PANEL sections, BEFORE attempting to fly.
**1) TAKING OFF.** Accelerate to at least 150 knots, gently pull the aircraft up, and you will become airborne. Raise the undercarriage before your speed exceeds 280 knots!
**2) FLYING.** Use the joystick (or appropriate keys) to dive, climb and to bank. When the jet banks, it also turns, as you will observe on your compass. You will be able to perform full aerobatics (if you wish), such as loops and rolls. Increase and decrease thrust, to regulate the jet's airspeed. Fuel will be consumed faster, at higher speeds. The ceiling (the maximum altitude) at which you can fly is 70, 000 feet. The stall speed (the minimum speed at which you will need to fly to remain airborne) is 150 knots.
**3) LANDING.** Navigate to an allied airbase and approach it at under 500 feet. When you see the runway on the horizon, slow to 200 knots and lower your undercarriage. Put the nose DOWN SLIGHTLY, and, when you are over the runway, land and reduce thrust. Ensure that you stop with enough runway remaining to allow you to take off again. When your aircraft has stopped, the ground crew will re-fuel, re-arm and repair any damage to your aircraft, allowing you to take off on another sortie.

PILOT'S CONTROLS

| | SPECTRUM 48K/PLUS | COMMODORE 64/128 | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| AIRCRAFT UP | Joystick or 3 or S | Joystick (2) BACK | Joystick or A |
| AIRCRAFT DOWN | Joystick or 4 or W | Joystick (2) FORWARD | Joystick or Q |
| AIRCRAFT BANK LEFT | Joystick or 1 or E | Joystick (2) LEFT | Joystick or O |
| AIRCRAFT BANK RIGHT | Joystick or 2 or R | Joystick (2) RIGHT | Joystick or P |
| INCREASE THRUST | Z | SPACE BAR | > |
| DECREASE THRUST | CAPS SHIFT | COMMODORE KEY | < |
| UNDERCARRIAGE UP/DOWN | U | U | U |
| TURN MAP ON (also PAUSES) | M | M | M |
| QUIT AND RESTART (Hold key down) | Q | Q | ESC |
| PAUSE ON/OFF | M | RUN/STOP | M |
| SELECT WEAPON TYPE | ENTER | F1 | RETURN |
| FIRE WEAPON | FIRE or 5 or X | FIRE BUTTON ON JOYSTICK | SPACE |
| EJECT | J | E | E |

WEAPON MAN CONTROLS (ONLY IN TWO PLAYER MODE). A SECOND JOYSTICK MAY BE USED, IF YOU HAVE ONE, TO MOVE THE WEAPON SIGHTS AND FIRE. IF NOT, USE THE KEYS INDICATED.

| | COMMODORE C64/128 | SPECTRUm 48K/PLUS | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| SELECT WEAPON | F1 | ENTER | RETURN |
| MOVE SIGHTS UP | F5 | 9 or L | ⇑ |
| MOVE SIGHTS DOWN | F7 | 8 or K | ⇓ |
| MOVE SIGHTS LEFT | CRSR UP/DOWN | 6 or O | ⇐ |
| MOVE SIGHTS RIGHT | CRSR LEFT RIGHT | 7 or P | ⇒ |
| FIRE WEAPON | F3 | 0 or N | ENTER |

**ACE INSTRUMENT PANEL**

| | |
|---|---|
| THRUST | Shows engine's power output. |
| FUEL | Amount of fuel left. |
| ALT | Aircraft's altitude in feet. |
| VEL | Airspeed in knots. |
| UC | Undercarriage up/down indicator. |
| COMPASS | Gives your heading. |
| SC | Score |
| ROLL & PITCH | The two aircraft show your banking angle, and degree of climb or dive. |
| COMPUTER OUTPUT | Your onboard computer displays messages, warnings, etc. |
| PANAL AWAIT RADAR | Your aircraft is in the centre. The viewpoint is from above. An arrow pointing upwards indicates and enemy aircraft above you. An arrow pointing downwards indicates an enemy aircraft below you, and a rectangle with no arrowhead is one within 1000 feet of your altitude. A blip is a ground target. |
| REAR VIEW CAMERA | Mounted in the tail, the wide angle lens shows enemy aircraft to your rear, as well as missiles chasing you. |
| MODE INDICATOR | Shows flight mode. In combat mode, shows amounts of ammunition left, and weapon selected. |

**USE OF WEAPONS**

**1) MISSILES.** Select the correct type of missile; tanks require AIR-GROUND missiles, planes and helicopters require AIR-AIR, and use AIR-SHIP missiles to sink ships. Ensure that the target is within the weapons sights ( in two player mode this is made easier, by the facility to move the sights)., and ensure that the target is larger than a dot, BEFORE you fire the missile. Once the missile has been fired, you can no longer control it.
**2) CANNON.** The cannon cannot be moved; it must fire in the direction of flight of the aircraft. It can be used against any kind of target, but the target will require several hits, and more accuracy is needed than when using missiles. In the two player mode, the pilot can fire the cannon whilst the weapons man is using another weapons system.
**3) FLARES.** Use the rearward firing decoy flares to confuse the infra-red sensors on incoming enemy missiles.

**FLYING A COMBAT MISSION**

1) Refer to your SATELLITE INTELLIGENCE MAP (S.I.M.) to locate the enemy forces, your airbases, and refuelling tankers. The S.I.M. shows groups of enemy forces NOT individual tanks and planes etc. Allied territory is green, enemy held areas red. Use the compass to navigate around the map.
2) Decide which group of forces you will attack, and arm your aircraft appropriately. Remember that your mission is to destroy the ground forces, engaging enemy planes in the process, and THEN to sink the fleet.
3) ATTACKING GROUND FORCES. Dive to below 3000 feet, and slow to about 500 knots or less. At lower speeds you are more vulnerable to attack from enemy missiles and ground fire, but it is easier to take out your target. Engage the enemy (see USE OF WEAPONS). If locked onto and chased by an enemy missile, out-manoeuvre and dodge the missile, or launch a decoy flare to throw the missile off course.
4) ATTACKING AIRCRAFT. Try to gain height and to get behind the enemy fighters before attacking (see USE OF WEAPONS). Use your radar and rear view camera and watch out for fighters manoeuvring behind you. Fast reactions will be needed to shoot them down.
5) ATTACKING SHIPS. Climb to 2500 feet at about 3000 knots. Attack with an air-ship missile, avoiding anti-aircraft fire and surface to air missiles. NOTE: YOU WILL ONLY SEE SHIPS ON THE MAP AFTER YOU HAVE WIPED OUT ALL THE GROUND FORCES.
6) AIR TO AIR REFUELLING. Using your onboard computer, go to the altitude of the tanker, if one is available. Approach from behind with care, slightly faster than the speed of the tanker. When you are close enough, the tanker crew will deploy the refuelling pipe, with the basket on the end. Manoeuvre you r aircraft until the tip of the refuelling probe is in the centre of the basket, and keep it there until fully fuelled.
7) DAMAGE. Enemy aircraft can damage various systems: your rear-view camera and your radar may be destroyed; your controls may be damaged, making your plane VERY slow to respond to your manual commands. If you suffer severe damage, you will have to eject. You will only be able to eject over allied airspace. Only a successful ejection will allow you to fly any remaining aircraft. If your fighter is destroyed, the game ends, regardless of how many aircraft are left at home base.

*Spectrum & Commodore C64/128 Versions only*
SAVING HIGH SCORES

If, at the end of the game, you have scored enough points to be included on the HIGH SCORES table, you will be asked to type in your name(s) and date. Cassette users must allocate a cassette upon which they are to save their scores. Disk users will note that the scores save to disk automatically. When you next load 'ACE', your scores can be displayed in the high scores table, for all to see!

**Loading Instructions**
**Spectrum**
If you wish to use a joystick, connect the interface to the computer BEFORE turning it on, ACE is compatible with KEMPSTON and INTERFACE 2. If using Interface two, the PILOT's joystick should be inserted into the RIGHT socket. A second (optional) joystick may also be used.
LOAD"" Correct counter position
**Commodore C64/128 - Cassette**
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position. The screen will go blank, after a few seconds you will see the screen say "found ACE 64k" then press space bar to continue loading.

**Commodore C64/128 - Disk**
LOAD"ACE",8,1

**Amstrad/Schneider - Cassette**
RUN"" at correct counter position

**Amstrad/Schneider - Disk**
RUN"MENU" - then select game.

ACE © 1985 Cascade Games

## A.C.E.

**ACE INSTRUCTIONS**

**ALLARME ROSSO**
Un' enorme flotta nemica ha invaso le nostre coste meridinali. Hanno fatto sbarcare dozzine di carriarmati, aiutati da elicotteri-caccia. Squadriglie di caccia nemici garantiscono alle forze nemiche copertura aerea. Avanzando spietatamente stanno conquistando la nostra patria senza trovare alcuna opposizione.

Sta a voi!

Voi siete il nostro unico pilota da caccia e abbiamo solamente TRE aeroplani da combattimento A.C.E. Mark 2.1 Multirole All Weather All Terrain (AWAT). Ci rimangono tre basi aree alleate. Dovete compiere delle sortite dalle nostre basi e attaccare e distruggere le forze nemiche a terra che sono numericamente superiori e cacciarle dal nostro paese. Poi, e soltanto allora, dopo aver distrutto tutte le forze a terra e aver abbattuto le forze aeree nemiche,lo stadio finale del combattimento le forze aeree consisterà nell'affondare la flotta nemica mentre tenta di far evacuare il suo esercito sconfitto. Pensate di farcela?

**AVVIARE IL GIOCO**
Dopo aver caricato ACE, vedrete lo SCHERMO D'INTRODUZIONE.
Premere la barra spaziatrize per avere lo SCHERMO OPZIONI.
Premere "2" per selezionare il livello di abilità (1-9) che vi si confa. Il livello uno è il modo che vi permette di esercitarvi durante il quale le unità nemiche NON apriranno il fuoco contro di voi.
Premere "3" per selezionare il gioco con uno o due giocatori (pilota da solo o pilota con artigliere).
Premere "4" per selezionare il volo d'Estate, di Notte o d'Inverno. In questo schermo opzioni inoltre potetre vedere una dimostrazione di ACE nel modo aut-gioco.

*Versione Spectrum e C64 solamente*
Nello schermo Opzioni potetre visualizzare la tabella High Scores (cioè dei Punteggi più Alti ottenuti). Gli utenti di cassette che desiderando richiamare i Punteggi più Alti in precedenza salvati su Cassetta devono farlo a questo punto. Se volete farlo,premete "5" ed eseguite le istruzioni sullo schermo.

*Per tutti i Computer*
Quando siete soddisfatti della vostra opzioane premere "1" per aviare i gioco.

**L'ARMAMENTO DEL VOSTRO AEROPLANO**
Il personale a terra è in attesa di armare il vostro aeroplano.Premere 1,2,3, o 4 per selezionare la gama di armi delle quali volete essere armato. Notare che questa selezione riguarda SOLTANTO il carico d'armi e NON il tipo di nemico che incontrerete.

QUANDO AVETE COMPIETATO QUESTO STADIO DI SELEZIONE DELLE ARMI,VI TROVERETE SEDUTO NEL VOSTRO AEROPLANO, SULLA PISTA DI DECOLLO DI UNA BASE AEREA ALLEATA, RIVOLTO A EST.

**FAR VOLARE L'AERO**
ATTENZIONE! I principianti devono consultare le sezioni COMANDI ACE e sul PANNELLO PORTASTRUMENTI ACE, PRIMA di provare a volare.
**1) DECOLLO.** Accelerate fino ad almeno 150 nodi, tirate su gentilmente l'aero e vi leverete in volo. Ritirate il carrello prima che la vostra velocità superiori i 280 nodi!
**2) IN VOLO.** Usate il joystick (o i tasti appropriati) per eseguire una picchiata, per prendere quota e per virare. Quando il jet esegue una virata si gira, come potrete osservare dalla vostra bussola.Sarete in grado di eseguire complete manovre acrobatiche (se lo desiderate), come per esempio, il giro della morte e la vite orizzontale. Aumentete e diminuite la trazione per regolare la velocità relativa del jet. Il consumo du carburante sarà maggiore a velocità più elevate. Il tetto (l'altitudine massima) a cui potete volare e di 70.000 piedi. La velocità di stallo (la velocità minima alla quale dovete volare per rimare in volo) è di 150 nodi.
**3) ATTERRAGIO.** Regolate la rotta verso una base aerea alleata e avvicinatevi ad una altitudine inferiore ai 500 piedi. Quando vedrete la pista d'atterraggio all'orizzonte, rallentate a 200 nodi e abbassate il carrello. ABBASSATE LEGGERMENTE il muso e, quando siete sopra la pista, atterrate e riducete la trazzione. Assicuratevi di fermarvi in modo tale da lasciare spazio sufficiente sulla pista per decollare di nuovo. Quando l'aereo si è fermato il personale a terra vi rifornirà di carburante, vi riarmerà e riparerà eventuali danni al vostro aereo, mettendovi così nella condizione di decollare per un'altra missione.

| | SPECTRUM 48K/PLUS | COMMODORE 64/128 | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| AERO IN SU | Joystick o 3 or S | Joystick (2)IN DIETRO | Joystick o A |
| AERO IN GIU' | Joystick o 4 or W | Joystick (2)IN AVANTI | Joystick o Q |
| AERO VIRO A SIN | Joystick or 1 o E | Joystick ( 2) A SINISTRA | Joystick o O |
| AERO VIRA A DES | Joystick or 2 o R | Joystick (2) A DESTRA | Joystick o P |
| AUMENTARE TRAZIONE | Z | BARRA SPAZ. | > |
| DIMINUIRE TRAZIONE | TASTO DELLE MAIUSC. | TASTO COMMODORE | < |
| CARRELLO SU/GIU' | U | U | U |
| ATTIVARE MAPPA (& PAUSE) | M | M | M |
| USCIRE E RICOMINCIARE (Tenere premuto il tasto) | Q | Q | ESC |
| PAUSA ATTIVATA/DISATT. | M | RUN/STOP | M |
| SELEZIONARE ARMA | ENTER | F1 | RETURN |
| LANCIARE L'ARMA | FIRE o 5 o X | FUOCO | SPACE |
| LANCIARVI DALL'AERO | J | E | E |

I COMANDI DELL'ARTIGLIERE (SOLO CON IL MODO A DUE GIOCATORI) PUO' ESSERE USATO UN SECONDO JOYSTICK, SE LO AVETE, PER MUOVERE IL MIRINO DELLE ARMI E FARE FUOCO. SE NON, LO AVETE USATE I TASTI INDICATI

| | COMMODORE | SPECTRUM | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| SELEZIONARE ARMA | F1 | ENTER | RETURN |
| MUOVERE MIRINO IN ALTO | F5 | 9 o L | ⇑ |
| MUOVERE MIRINO IN BASSO | F7 | 8 o K | ⇓ |
| MUOVERE MIRINO A SINISTRA | CRSR SU/GIU' | 6 o O | ⇐ |
| MUOVERE MIRINO A DESTRA | CURS SIN/DES | 7 o P | ⇒ |
| LANCIARE L'ARMA | F3 | 0 | ENTER |

**PANNELLO PORTASTRUMENTI ACE**

| | |
|---|---|
| TRAZIONE | Indica la potenza utile del motore |
| CARBURANTE | Quantità di carburante rimasto |
| ALT | Altitudine dell'aereo in piedi |
| VEL | Velocità relativa in nodi |
| UC | Indicatore del carrello su/giù. |
| BUSSOLA | Dà la vostra rotta. |
| SC | Punteggio |
| FRULLO E INCLINAZIONE | Indicano il vostro angolo di virata e grado nel prendere quota o di picchiata |
| COMPUTER OUTPUT | Il vostro computer di bordo presenta su schermo messagi, avvertimenti, ecc. |
| PANAL AWAIT RADAR | Il vostro aereo è in centro. Il punto da cui si osserva è dall'alto. Una freccia all'insù indica un aereo nemico sopra di voi. Una freccia all'ingiù indica un aereo nemico sotto di voi, e un rettangolo con nessuna punta di freccia è un aereo a 1000 piedi dalla vostra altitudine. Un segnale acustico indica un bersaglio a terra. |
| TELECAMERA RETROVISIVA | Montato nella coda, l'obiettivo grandangolare mostra gli aerei nemici dietro di voi e i missili che vi stanno inseguendo. |
| MODE INDICATOR | Indica il modo di volo. Nel modo combattimento indica la quantità di munizioni rimaste e le armi selezionate. |

**L'USO DELLE ARMI**

**1) MISSILE.** Selezionate el corretto tipo di missile; i carriarmati rechiedono missile ARIA-TERRA, gli aerei e gli elicotteri rechiedono quelli ARIA-ARIA, e usate missili ARIA-NAVE per affondare le navi. Assicuratevi che il bersaglio sia all'interno del mirino delle armi (nel modo a due giocatori ciò è facilitato dalla possibilità di muovere il mirino) e assicuratevi che il bersaglio sia più grande di un puntino PRIMA di lanciare el missile. Una volta che el missile è stato lanciato, non lo potete più controllare.
**2) CANNONE.** Il cannone non può essere spostato; deve fare fuoco nella direzione del volo dell'aereo. Può essere usato contro un qualsiasi tipo di bersaglio, ma ci vorranno più colpi per eliminare el bersaglio e più precisione di quando si usano i missili. Nel modo a due giocatori, il pilota può sparare usando il cannone mentre l'artigliere sta usando un'altra arma.
**3) RAZI.** Usate i razzi d'inganno lanciati all'indietro per confondere i sensori infra-rossi sui missili nemici che stanno venendo verso di voi.

**VOLARE IN UNA MISSIONE DI COMBATTIMENTO**

1) Consultate la vostra SATELLITE INTELLIGENCE MAP (S.I.M.) per localizzare le forze nemiche, le vostre basi aeree e le aerocisterne per il rifornimento di carburante. La S.I.M. mostra gruppi di forze nemiche, NOM singoli carriarmati o aeroplani, ecc. Il territorio alleato è in verde, le zone in mano ai nemici sono in rosso. Usate la bussola per regolare la vostra rotta nella mappa.
2) Decidete quale gruppo di forze attaccherete e armate il vostro apparecchio in conformità. Ricordate, la vostra missione è quella di distruggere le forze a terra, impegnando gli aeroplani nemici nel processo, e POI affondare la flotta nemica.
3)ATTACCO CONTRO FORZE A TERRA. Eseguite una picchiata fino a quando siete a meno di 3000 piedi e rallentate fino a circa 500 nodi o meno. A velocità inferiori siete più vulnerabili agli atacchi da parte di missili nemici o al fuoco antiaereo da terra, ma vi sarà più facile distruggere il bersaglio. Impegnate il nemico (vedere l'USO DELLE ARMI). Se siete nel mirino di un missile nemico e se siete seguiti dal missile manovrate più abilmente e schivate il missile o lanciate un razzo d'inganno per far andare il missile fuori rotta.
4) ATTACO CONTRO AEROPLANI. Cercate di guardagnare altitudine e di portarvi dietro i caccia nemici prima di attaccare. (vedere l'USO DELLE ARMI). Usate il vostro radar e la telecamera retrovisiva del vostro apparecchio e state all'erta in attesa dei caccia che manovrano dietro di voi. Sàra necessario reagire velocemente per abbatterli.
5) ATTACO CONTRO NAVI. Andate ad un'altitudine di 2500 piedi a circa 300 nodi. Attaccate usando un missile aria-nave, cerando di evitare il fuoco antiaereo e i missili terra-aria. ATTENZIONE: SARETE IN GRADO DI VEDERE LE NAVI SULLA MAPPA SOLATANTO DOPO AVER DISTRUTTO TUTTE LE FORZE A TERRA.
6) RIFORNIMENTO DI CARBURANTE IN VOLO. Con l'aiuto del computer di bordo andate all'altitudine dell'aerocisterna, se ce n'è una disponibile. Avvicinatevi dal retro facendo attenzione, ad una velocità leggermente superiore a quella dell'aerocisterna. Quando siete abbastanza vicini, l'equipaggio dell'aerocisterna farà uscire il condotto del carburante con l'"ombrello" all'estremità. Manovrate il vostro apparecchio fino a quando la punta del tubo di rifornimento è nel centro del "ombrello", e tenetelo in quella posizione fino a quando non avrete finito il rifornimento.
7) DANNI. I missili nemici possono danneggiare varie parti: la vostra telecamera retrovisiva e il radar possono essere distrutti; i vostri comandi possono essere danneggiati facendo si che el vostro aereo risponderà molto lentamente ai comandi manuali. Se avete sofferto dei danni seri dovrete lanciarvi dall'aereo. Potrete lanciarvi solo se siete nello spazio aereo alleato. Soltanto se il lancio riuscirà patrete pilotare gli aerei rimasti. Se il vostro caccia viene distrutto, il gioco finisce, indifferentemente da quanti aerei sono rimasti nella vostra base di partenza.

*Versioni Spectrum e Commodore C64/128 solamente*
LA REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI PIU' ALTI

Se alla fine del gioco avete ottenuto un punteggio sufficiente per essere inclusi nella tabella HIGH SCORES, cioè dei Punteggi Più Alti, vi sarà chiesto di battere alla tastiera il vostro nome e la data. Gli utenti di cassette devono riservare une cassetta sulla quale registreranno i loro punteggi.Gli utenti di disc si accorgeranno che i punteggi vengono salvati su disco automaticamente. Quando caricherete 'ACE' la volta seguente i vostri punteggi saranno visualizzati nella tabella High Scores cosicchè tutti li potranno vedere!

**ISTRUZZIONI PER IL CARICAMENTO**
**Spectrum**
Se volete usare il joystick collegate l'interfaccia al computer PRIMA di accenderlo, ACE è compatibile con KEMPSTON e INTERFACE 2. Se usate interface 2 il joystick del pilota deve essere inserito nella presa di DESTRA. Può essere usato anche un secondo joystick (opzionale)
LOAD"" Correct counter position
**CARICAMENTO**
**Commodore C64/128 - Cassetta**
Tasto delle maiuscole e Run stop alla corretta posizione del contatore. Lo schermo diventerà vuoto e dopo pochi secondi vedrete il seguente messaggio sullo schermo "found ACE 64K", allora premete la barra spaziatrice per continuare il caricamento
**Commodore C64/128 - Disco**
LOAD"ACE",8,1
**Amstrad/Schneider - Cassetta**
RUN"" alla Posizione Corretta del Contatore
**Amstrad/Schneider - Disco**
RUN"MENU" - poi selezionate il gioco

ACE © 1985 Cascade Games

## A.C.E.

**ACE INSTRUKTIONER**

**RÖTT LARM!**

En enorm fientlig flotta har invaderat vår sydkust. Dussintals pansarvagnar har förts iland under skydd av stridshelikoptrar och mobila luftvärnsrobotar (SAMS – surface to air missiles). Flera divisioner bombplan skyddar fienden från luften. Undan för undan tas vårt fädernesland över, och fienden möter inget motstånd.

**NU BEROR DET PÅ DIG!**
Du är vår enda stridsflygare, och vi har bara tre jaktplan av typ ACE Mark 2.1 AWAT (All Weather All Terrain). Vi har tre egna flygbaser kvar. Från dessa måste du göra uttall och attackera och tillintetgöra fiendens landstyrkor och driva dem ur landet. Och då, när du har tillintetgjort landstyrkorna och skjutit ner hans luftvapen, kommer slutstadiet i striden, då du måste sänka fiendeflottan, som försöker evakuera sin besegrade armé.

Tror du du kan åta dig uppgiften?

**SÅ HÄR STARTAR MAN SPELET**
Sedan du laddat ACE, ser du TITLE PAGE. Tryck på mellanslag, så OPTIONS PAGE kommer upp.
Tryck på '2' och välj svårighetsnivå (1–9). Nivå 1 är övningsprogram, och då skjuter fienden inte på dig.
Tryck på '3' och välj en eller två spelare (ensam pilot eller pilotoch avfyrare).
Tryck på '4' och välj en demonstration i self-play mode.

*Endast Spectrum and C64*
Under OPTIONS kan du välja att se en tabell över tidigare resultat. Om du använder kassett och vill se tidigare inspelade resultat, kan göra det nu. Tryck i så fall på '5' och följ instruktionerna på skärmen.

*Alla datorer*
När du är nöjd med valen trycker du på '1' och sätter igång spelet.

**SÅ HÄR BESTYCKAR DU DITT JAKTPLAN**
Markpersonalen väntar på att kunna bestycka ditt plan. Genom att trycka på 1, 2, 3 eller 4 väljer du vapen. Observera att du här BARA väljer vapen, inte vilken typ av fiendevapen du är beredd att möta.

NÄR DU ÄR FÄRDIG MED VAPENVALET, SITTER DU I PLANET PÅ TARMACEN, VÄND ÅT ÖSTER.

**SÅ HHÅR FLYGER DU PLANET**
VIKTIGT! Nybör jare måste referera till avdelningarna ACE CONTROLS och ACE INSTRUMENT PANEL innan de påbörjar flygningen.
1) TAKE-OFF. Gasa på till 150 knop, tag försiktigt upp planet, och du är uppe. Fäll upp landningsstället innan du fått upp farten till 280 knop!
2) Flygning. Använd spaken (eller respektive tangenter) för att dyka, stiga och skeva. När planet skevar, svänger det också, vilket du kan se från kompassen. Du kan göra luftakrobatik (om du vill), t ex loopar och rullningar. Öka och minska drivkraften för att reglera planets fart. Bränslekonsumptionen ökar vid högre fart. Taket (maximal altitud) för vad du kan flyga är 70 000 fot. Minimifarten för att du ska hålla dig i luften är 150 knop.
3) LANDNING. Navigera planet till en av våra flygbaser och närma dig det i en hastighet som understiger 500 fot. När du ser landningsbanan i horisonten ska du gå ner till 200 knop och fälla ner landningsstället. Sänk nosen NÅGOT och, när du är över landningsbanan, kan du landa och minska drivkraften. Se till att du landar med tillräckligt mycket kvar av landingsbanan för att kunna gå upp igen. När du landat, tankar markpersonalen, ersätter vapnen och reparerar planet, så att du kan ge dig ut på ännu en raid.

**Kontrollspakar**

| | SPECTRUM 48K/PLUS | COMMODORE 64/128 | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| PLANET UPP | Spak eller 3 eller S | Spak (port 2) bakåt | Spak eller A |
| AIRCRAFT DOWN | Spak eller 4 eller W | Spak (port 2) framåt | Spak eller Q |
| SKEVA VÄNSTER | Spak eller 1 eller E | Spak (port 2) vänster | Spak eller O |
| SKEVA HÖGER | Spak eller 2 eller R | Spak (port 2) höger | Spak eller P |
| ÖKA DRIVKRAFTEN | Z | MELLANSLAG | > |
| MINSKA DRIVKRAFTEN | SKIFTTANGENT | COMMODORE tangent | < |
| LANDNINGSTÄLL UPP/NER | U | U | U |
| SÄTT PÅ KARTA (och PAUS) | M | M | M |
| GE UPP OCH BÖRJA OM | Q | Q | ESC |
| PAUS PÅ/AV | M | RETURN | M |
| VÄLJ VAPENTYP | ENTER | MELLANSLAG | RETURN |
| GE ELD | FIRE eller 5 eller X | FIRE- knappen | Mellanslag |
| KATAPULT | J | E | E |

AVFYRARINSTRUMENT (ENDAST FÖR TVÅ SPELARE). EN ANDRA SPAK KAN ANVÄNDAS FÖR ATT FLYTTA VAPENSIKTET OCH GE ELD, MEN OM INTE SÅDAN FINNES KAN MAN ANVÄNDA FÖLJANDE TANGENTER

| | COMMODORE C64/128 | SPECTRUM 48K/PLUS | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| VÄLJ VAPEN | F1 | ENTER | RETURN |
| FLYTTA SIKTET UPP | F5 | 9 eller L | ⇑ |
| FLYTTA SIKTET NER | F7 | 8 eller K | ⇓ |
| FLYTTA SIKTET VÄNSTER | Markör upp/ner | 6 eller O | ⇐ |
| FLYTTA SIKTET HÖGER | Markör vänster/höger | 7 eller P | ⇒ |
| GE ELD | F3 | 0 ellerr N | ENTER |

**Instrumentbrädan på ACE**

| | |
|---|---|
| THRUST | visar motorns uteffekt |
| FUEL | bränsle kvar |
| ALT | planets altitud i fot. |
| VEL | hastighet i knop |
| UC | landningställ uppe/nere |
| COMPASS | planets riktning |
| SC | resultat |
| ROLL & PITCH | De två planen visar skevvinkel och dyk- eller stigvinkel. |
| COMPUTER OUTPUT | Datorn ombord ger upplysningar/varningar etc. |
| PANAL AWAIT RADAR | Ditt plan är i centrum och ses uppifrån. Uppåtriktad pil betyder fientligt plan ovanför dig. Nedåtriktad pil betyder att ett plan är inom 1000 fot av din altitud. Ett blip är ett mål på marken. |
| REAR VIEW CAMERA | Kamera med vidvinkelsobjektiv monterad på stjärtpartiet visar fientliga plan bakom dig och robotar som följer dig. |
| MODE INDICATCR | Visar vilken slags flygning du är på. I stridsinställning visas mängd ammunition till vänster, och valt vapen. |

ANVÄNDNING AV VAPEN

**1) ROBOTAR.** Välj rätt typ av robot. För pansarfordon krävs AIR-GROUND robotar, för plan och helikoptrar AIR-AIR och för att sänka skepp AIR-SHIP. Se till att angreppspunkten är inom vapensiktet (med två spelare är det lättare, för då kan man flytta på siktet), och se till att angreppspunkten är större än en punkt INNAN du skickar iväg roboten. När den väl skjutits iväg, kan du inte längre styra den.
**2) KANON.** Kanonen kan inte flyttas; den måste skjuta i planets flygriktning. Den kan användas mot vilket mål som helst, men du måste träffa flera gånger, och det är svårare att träffa prick än med en robot. Med två spelare, kan piloten skjuta av kanonen medan avfyraren använder ett annat vapensystem.
**3) LYSRAKETER.** Fyra av lysraketer bakåt för att lura de infraröda avkännarna på fiendens robotar.

**STRIDSUPPDRAG**

1) Referera till din hemliga karta (S.I.M. SATELLITE INTELLIGENCE MAP) för att ta reda på fiendens ställningar, våra egna flygbaser och bränsletankers. S.I.M.-kartan visar grupper av fiendestyrkor, INTE enstaka pansarfordon, plan etc. Vårt eget territorium är grönt, fiendeockuperat område rött. Använd kompassen för att navigera runt på kartan.
2) Bestäm dig vilken fiendegrupp du ska anfalla och bestycka ditt plan därefter. Kom ihåg att din uppgift är att förgöra markstyrkornadra in fiendens plan i striden och DÄREFTER sänka flottan.
3) MARKANFALL. Dyk till lägre än 3000 fot och gå ner till en hastighet på högst 500 knop. Vid lägre hastigheter är du mer utsatt för fiendeanfall från robotar och flygvärnseld, men det är lättare att hitta din anfallspunkt. Gå till anfall (se ANVÄNDNING AV VAPEN). Om en robot är efter dig, måste du forsöka utmanövrera den eller skjuta en lysraket.
4) FLYGPLANSANFALL. Försök att gå upp i höjd och komma bakom fiendeplanen innan du går till anfall (se ANVÄNDNING AV VAPEN). Använd radar och kameran som ser bakåt och se upp för fiendeplan bakom dig. Du behöver snabba reaktioner för att skjuta ner dem.
5) SKEPPSATTACK. Gå upp till 2500 fot i ungefär 300 knop. Gå till anfall med en air-ship robot, och håll dig undan från luftvärnseld och robotar.
OBS: DU KAN BARA SE SKEPP PÅ KARTAN SEDAN DU TILLINTETGJORT ALLA MARKSTYRKOR.
6) TANKNING I LUFTEN. Gå upp i höjd med en bränsletanker om sådan finns tillgänglig, med hjälp av din dator ombord. Närma dig försiktigt bakifrån, något snabbare än tankern. När du är tillräckligt nära, skickar personalen ut en bränsleslang med 'korgen'. Manövrera planert så att ändan av bränslesonden kommer i mitten på korgen, och håll kvar läget tills det är färdigt.
7) SKADOR. Fienderobotar kan förorsaka olika slags skador på systemet: kameran på stjärtpartiet och radarn kan förstöras, dina kontrollspakar kan skadas, vilket gör att planet lyder dina manuella order MYCKET LÅNGSAMT. Om skadorna är omfattande, måste du hoppa. Det kan du bara göra över våra egna områden. Du kan bara flyga andra plan om ditt fallskärmshopp lyckades. Om ditt plan förstörs, är det slut på spelet, oberoende av hur många plan finns kvar på basen.

*Endast Spectrum och Commodore C64/128*
LOGGNING AV HÖGA RESULTAT

Om du fått tillräckligt högt resultat för att komma med i HIGH SCORE-tabellen, ombes du att skriva in ditt/era namn och datum. Om du använder kassett, måste du ha en särskild kassett för att anteckna höga resultat på. Om du använder diskett, kommer du att märka att resultaten automatiskt går in på disketten. När 'ACE' laddas nästa gång, står ditt fina resultat där till allmänt beskådande!

**Laddningsinstruktioner**
**Spectrum**
Om du vill använda spak, kopplar du interfacet INNAN du sätter på datorn. ACE är kompatibel med KEMPSTON och INTERFACE 2. Om du använder INTERFACE 2, ska du sätta in PILOTENS spak i det HÖGRA urtaget. En andra (valfri) spak kan också användas, om du har en.

LOAD"" Correct counter position
**Commodore C64/128 Kassett**
SHIFT - RUN STOP till rätt siffra på räkneverket. Skärmen blir svart. Efter några sekunder ser du "found ACE 64k" på skärmen. Tryck då på mellanslaget, så fortsätter laddningen.

**Commodore C64/128 - Diskett**
LOAD "ACE", 8,1

**Amstrad/Schneider Kassett**
RUN "" till rätt siffra på räkneverket.

**Amstrad/Schneider - Diskett**
RUN "MENU" och välj sedan spel.

ACE © 1985 Cascade Games

## A.C.E.

**ACE INSTRUCTIONS**

**ALERTE GENERAL!**
Une flotte ennemie immense vient d'envahir nos côtes méridionales. L'ennemi a débarqué des douzaines de blindés appuyés par des hélicoptères de combat et protégés par des batteries mobiles de missiles sol-air. Ils avancent de façon impitoyable en conquérant notre patrie sans aucune opposition.

**TOUT DEPEND DE VOUS**
Vous êtes notre seul pilote de chasse et nous ne disposons que de trois appareils tous temps tous terrains 'AWAT' polyvalents A.C.E. Mark 2.1. Il nous reste trois bases aériennes alliées. Vous devez effectuer des sorties à partir de nos bases pour attaquer et détruire les forces de terre ennemies supérieures en nombre et pour les chasser de notre pays. Ce n'est que lorsque vous aurez détruit toutes les forces terrestres et abattu la totalité des appareils de l'armée de l'air de l'ennemi que vous atteindrez le dernier stade du jeu, au cours duquel votre mission est de couler la flotte ennemi qui essaie d'évacuer l'armée qui bat la retrait.
Etes-vous à la hauteur de la situation?

**COMMENCEMENT DU JEU**
Après avoir chargé ACE, vous obtiendrez la PAGE DU TITRE. Appuyez sur la barre d'espacement pour obtenir la PAGE DES OPTIONS.
Appuyez sur 2 pour sélectionner le niveau (1 à 9) désiré. Le niveau 1 est le mode de formation au cours duquel les unités ennemies NE tirent PAS sur vous. Appuyez sur 3 pour-sélectionner un jeu à un ou à deux joueurs (pilote seulement ou pilote et mitrailleur).
Appuyez sur 4 pour sélectionner le vol d'été, de nuit ou d'hiver.
Au cours des pages d'options, il vous sera possible de voir une démonstration de l'ACE en mode de jeu automatique.

*Spectrum and C64 Versions only*
Dans la page options, vous pourrez voir le tableau des scores élevés qui ont été atteints. C'est alors que les utilisateurs de cassettes qui le désirent doivent rappeler les scores élevés qu'ils ont mémorisé préalablement sur cassette. Pour ceci, on appuiera sur 5 puis on suivra les instructions sur l'écran.

*Pour tous les ordinateurs*
Lorsque vous êtes satisfait de vos options, appuyez sur '1' pour commencer le jeu.

**L'ARMEMENT DE VOTRE APPAREIL**
Le personnel au sol attend pour armer votre avion. Appuyez sur 1, 2, 3 ou 4 pour sélectionner la gamme d'armes dont vous désirer équiper votre appareil. A noter que cette selection affecte EXCLUSIVEMENT la charge ~~militaire~~ et NON PAS le type d'ennemi que vous affronterez.

LORSQUE VOUS AUREZ TERMINE LA PHASE D'ARMEMENT, VOUS SEREZ INSTALLE DANS VOTRE AVION, SUR LA PISTE DE LA BASE ALLIEE NUMERO UNE, FACE A L'EST.

**COMMENT PILOTER VOTRE AVION**
IMPORTANT! Les novices devront consulter les sections COMMANDE D'ACE et TABLEAU D'INSTRUCTIONS D'ACE avant d'essayer de voler.
**1) LE DECOLLAGE.** Accélérer jusqu'à 150 noeuds, puis soulever l'avion doucement et vous êtes aéroporté. Rentrez le train d'atterrissage avant d'atteindre 280 noeuds!
**2) PENDANT LE VOL.** Utiliser le joystick (ou les touches appropriées) pour le vol en plongée, la montée et pour virer. Lorsque votre appareil vire, il tourne également, comme vous l'indique votre compas. Vous serez en mesure d'effectuer des acrobaties aériennes (si vous le désirez) tel que le looping et les tonneaux; augmenter et diminuer la poussée pour régler la vitesse aérodynamique de l'appareil. En vitesse élevée, la consommation de carburant augmentera. Votre plafond (altitude maxi) est de 21 000 mètres. La vitesse de décrochage (vitesse minimum à laquelle vous devez vous maintenir pour rester aéroporté) est de 150 noeuds.
**3) L'ATTERRISSAGE.** Naviguez jusqu'à une base alliée en vous en approchant à moins de 150 mètres. Lorsque vous voyez la piste d'atterrissage à l'horizon, ralentissez jusqu'à 200 noeuds et sortez votre train d'atterrissage. Baissez le nez LEGEREMENT puis, lorsque vous vous trouvez au-dessus de la piste, atterrissez et diminuez la poussée. Vérifiez qu'il vous reste une longueur de piste suffisante pour pouvoir redécoller. Lorsque votre appareil s'est arrêté, le personnel au sol effectuera le ravitaillement, le réarmement et la réparation de dégâts éventuels sur votre appareil afin que vous puissiez redécoller pour une autre mission.

LES COMMANDES DU PILOTE

| | SPECTRUM 48K/PLUS | COMMODORE 64/128 | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| MONTEE DE L'APPAREIL | Joystick ou 3 or S | Joystick (2) EN ARRIERE | Joystick ou A |
| DESCENTE DE L'APPAREIL | Joystick ou 4 or W | Joystick (2) EN AVANT | Joystick ou Q |
| VIRAGE A GAUCHE | Joystick ou 1 or E | Joystick (2) A GAUCHE | Joystick ou O |
| VIRAGE A DROITE | Joystick our 2 or R | Joystick (2) A DROITE | Joystick ou P |
| AUGM. DE LA POUSSEE | Z | BARRE D'ESPACEMENT | > |
| DIMIN. DE LA POUSSEE | CAPS SHIFT | TOUCHE COMMODORE | < |
| TRAIN RENTRE/SORTI | U | U | U |
| CARTE ALLUMEE (OU PAUSE) | M | M | M |
| ARRET/REPRISE (maintenir à touche appuyée) | Q | Q | ESC |
| PAUSE/MARCHE | M | RUN/STOP | M |
| SELECTION DU TYPE D'ARME | ENTER | F1 | RETURN |
| TIR | Tir ou 5 ou X | BOUTON DE TIR | BARR D'ESP. |
| EJECTION | J | E | E |

COMMANDES DU MITRAILLEUR (EN MODE A 2 JOUEURS SEULEMENT). ON POURRA UTILISER UN DEUXIEME JOYSTICK, LE CAS ECHEANT, POUR DEPLACER LE VISEUR ET TIRER. AUTREMENT ON UTILISERA LES TOUCHES INDIQUEES.

| | COMMODORE | SPECTRUM 48K/PLUS | AMSTRAD |
|---|---|---|---|
| SELECTION DE L'ARME | F1 | ENTER | RETURN |
| DEPL.DU VISEUR EN HAUT | F5 | 9 ou L | ⇑ |
| DEPL.DU VISEUR EN BAS | F7 | 8 ou K | ⇓ |
| DEPL.DU VISEUR A GAUCHE | CRSR EN HAUT/BAS | 6 ou O | ⇐ |
| DEPL.DU VISEUR A DROITE | CRSR A GAUCHE/DR | 7 ou P | ⇒ |
| TIR F3 | 0 ou N | ENTER | |

**TABLEAU DE COMMANDE D'AE**

| | |
|---|---|
| THRIIST | Indique la puissance disponible du moteur |
| FUEL | Quantité de carburant restante |
| ALT | Altitude de l'avion, en pieds |
| VEL | Vitesse aérodynamique, en noeuds |
| UC | Indicateur de train d'atterrissage rentré/sorti |
| COMPASS | Indique votre cap. |
| SC | Le Score |
| ROLL & PITCH | Les deux appareils indiquent votre inclinaison latérale et votre degré de montée ou de plongée |
| COMPUTER OUTPUT | Votre ordinateur de bord indique les messages/avertissements etc. |
| PANAL AWAIT RADAR | Votre appareil est placé au centre. Vous regardez du haut. Une flèche tournée vers le bas indique un avion ennemi en-dessous de votre appareil; un rectangle sans tête de flèche représente un avion à moins de 1000 pieds de votre altitude; un écho sur écran radar indique une cible au sol. |
| REAR VIEW CAMERA | Monté dans la queue de l'appareil, l'objectif grand angulaire indique les appareils situés derrière vous ainsi que les missiles qui se dirigent vers vous. |
| MODE INDICATOR | Indique le mode de vol. En mode de combat, cet indicateur indique les munitions qui vous restent ainsi que l'arme sélectionnée. |

**UTILISATION DES ARMES**

**1) LES MISSILES.** Sélectionnez le type de missile correct; pour les blindés, on utilisera des missiles AIR-SOL, pour les avions et les hélicoptères des missiles AIR-AIR et pour couler des navires on utilisera des missiles AIR-SURFACE. Vérifier que l'objectif se trouve dans le dispositif de visée de votre arme (avec deux joueurs ceci est facilité par le fait que vous pouvez déplacer le dispositif de visée) et vérifier que l'objectif est plus gros qu'un point AVANT de lancer le missile. Lorsque vous l'aurez lancé, vous ne pourrez plus contrôler le missile
**2) LE CANON.** Vous ne pouvez pas le déplacer; vous ne pouvez tirer au canon que dans l'axe de vol de votre appareil. Vous pouvez tirer au canon sur n'importe quel objectif mais vous devez toucher l'objectif plusieurs fois et le tir doit être beaucoup plus précis qu'avec es missiles. En mode à deux joueurs, le pilote peut tirer au canon pendant que le mitrailleur utilise un autre système d'armes
**3) LES FUSEES ECLAIRANTES.** Utilisez les fusées de leurre à l'arrière pour brouiller les détecteurs à l'infrarouge des missiles ennemis qui se dirigent vers vous.

**VOTRE MISSION DE COMBAT**

1) Consultez votre carte de renseignements par satellite pour localiser les forces ennemies, vos bases aériennes et les avions-citerne. La carte de renseignements par satellite indique les groupements de forces ennemies et NON PAS des unités (blindés avions etc.) individuelles. Le territoire allié est indiqué en vert et les zones entre les mains de l'ennemi en rouge. Utilisez votre compas pour vous déplacer dans la carte.
2) Décidez le groupement de forces que vous allez attaquer et armez votre avion en conséquence. Souvenez-vous que votre mission est d'anéantir les forces au sol, d'engager les avions de l'ennemi par la même occasion et ENSUITE de couler la flotte.
3) ATTAQUE DES FORCES AU SOL. Descendez en-dessous de 3000 pieds et ralentissez jusqu'à 500 noeuds ou moins. Avec des vitesses plus basses, vous êtes plus vulnérable aux attaques des missiles et des batteries au sol de l'ennemi, mais il vous est plus facile de toucher votre cible. Engagez l'ennemi (voir UTILISATION DES ARMES). Si votre avion est pris en cible par un missile ennemi, manoeuvrez pour l'éviter ou lancez une fusée de leurre pour dévier le missile
4) ATTAQUE D'AVIONS. Essayez de prendre de l'altitude et de vous placer derrière les appareils de combat de l'ennemi avant d'attaquer (voir UTILISATION DES ARMES). Utilisez votre radar et votre caméra à vue arrière et surveillez l'arrière de votre appareil pour relever la présence d'avions de combats manoeuvrant derrière vous. Pour les abattre, vous devez posséder des réactions éclair.
5) ATTAQUE D'UNITES NAVALES. Montez à 2500 pieds à 300 noeuds environ. Attaquer avec un missile air-surface en évitant le feu des batteries anti-aériennes et les missiles surface-air. NOTA: LES NAVIRES N'APPARAITRONT SUR LA CARTE QUE LORSQUE VOUS AUREZ ELIMINE TOUTES LES FORCES AU SOL
6) RAVITAILLEMENT EN VOL. Au moyen de votre ordinateur de bord, placez-vous à l'altitude de l'avion-citerne. Approchez-vous par l'arrière en faisant attention, avec une vitesse légèrement supérieure à celle de l'avion-citerne. Lorsque vous êtes suffisamment proche, l'équipage de l'avion-citerne déploiera le tuyau de ravitaillement avec le panier au bout. Manoeuvrez votre appareil jusqu'à ce que le bout du détecteur de ravitaillement se trouve au milieu du panier et maintenez cette position jusqu'à l'achèvement du ravitaillement
7) LES DEGATS. Les missiles ennemis risquent d'endommager différents systèmes; votre caméra à rétrovision et votre radar peuvent être détruits; vos commandes risquent d'être endommagées en rendant ainsi votre appareil EXTREMEMENT lent aux commandes manuelles. Lorsque les dégâts sont trop importants, vous devez vous éjecter. Vous ne pourrez vous éjecter qu'au-dessus d'une base alliée. Seule une éjection réussie vous permettra de piloter les appareils qui vous restent. Si votre avion de chasse est détruit, le jeu est terminé quel que soit le nombre d'avions qui vous restent à la base.

*Versions pour Spectrum & Commodore C64/128 seulement*
SAUVEGARDE DES SCORES ELEVES

Lorsqu'à l'issue du jeu vous avez obtenu suffisamment de points pour être inscrit dans le tableau des MEILLEURS SCORES vous serez priés d'introduire votre (vos) nom(s) et la date au clavier. Les utilisateurs de cassettes doivent consacrer une cassette à la sauvegarde de leurs scores. Les utilisateurs de disques remarqueront que les scores sont sauvegardés automatiquement sur disque. Lorsque vous rechargez ACE, vos scores pourront être affichés dans le tableau des meilleurs scores afin que tout le monde puisse les voir!

**Instructions de chargement**
**Spectrum**
Si vous désirez utiliser un joystick, branchez l'interface sur l'ordinateur AVANT de le mettre en circuit; ACE est compatible avec KEMPSTON et INTERFACE 2. Si vous utilisez Interface 2, introduisez le joystick du pilote dans la prise de DROITE. On pourra utiliser également un deuxième joystick (en option).
LOAD"" Correct counter position
**Commodore C64/128 - Cassette**
SHIFT & RUN/STOP sur la position correcte du compteur. L'écran s'effacera puis au bout de quelques secondes l'écran affichera "Found ACE 64K"; appuyez alors sur la barre d'espacement pour poursuivre le chargement.

**Commodore C64/128 - Disk**
LOAD"ACE",8,1

**Amstrad/Schneider - Cassette**
RUN"" sur la position correcte du compteur

**Amstrad/Schneider - Disk**
RUN"MENU" - puis sélectionnez le jeu

ACE © 1985 Cascade Games

## A.C.E.

**SPIELANLEITUNG**

**ALARMSTUFE ROT!**
Eine enorme feindliche Flotte ist an der Südküste gelandet. Mit Dutzenden von Tanks, unterstützt von Helikopter-Geschützschiffen und von einer gut ausgerüsteten Luftmacht. Unaufhaltsam rücken sie vor und dringen in unserer Land ein, ohne auf Abwehr zu stoßen.

**JETZT SIND SIE DRAN!**
Sie sind unser einziger Kampfpilot, und wir haben nichts weiter als drei A.C.E. 2.1 Multirole All Weather All Terrain (AWAT) Kampfflugzeuge. Es bleiben uns drei Luftstützpunkte. Von diesen aus starten Sie Ihre Einsätze, mit dem Ziel, den uns zahlenmäßig weit überlegenen Feind anzugreifen, zu vernichten und ein für allemal aus unserem Land zu vertreiben. Wenn Sie die feindlichen Bodentruppen und die Luftwaffe zerstört haben, dann ruft noch die letzte Aufgabe: die feindliche Flotte zu versenken, die einen Versuch unternimmt, die geschlagenen Soldaten zu evakuieren.

Haben Sie das Zeug dazu?

**DAS SPIEL STARTEN**
Nach der Ladeprozedur erscheint die TITELSEITE. Durch Drücken der LEERTASTE erhalten Sie die OPTIONSSEITE. Drücken Sie '2' zur Einstellung der gewünschten Schwierigkeitsstufe (1-9). Stufe 1 ist der Übungsmodus; hier eröffnet der Feind kein Feuer.
Drücken Sie '3' zur Einstellung eines 1- oder 2-Spieler-Spiels (1 Pilot oder Pilot und Waffen-Experte).
Drücken Sie '4' zur Auswahl von Sommer, Nacht oder Winter. Auf der Optionsseite können Sie sich auch eine Demonstration im Auto-Modus zeigen lassen.

*Nur Spectrum & C64 Versionen*
Innerhalb der Optionsseite können Sie die Tabelle mit den Höchstpunktzahlen besichtigen. Kassettenbenutzer, die ihre früheren High Scores abgespeichert haben, können diese von hier aufrufen. Zu diesem Zweck '5' drücken und dann die Bildschirmanweisungen befolgen.

*Alle Computer*
Nach Einstellung der gewünschten Optionen drücken Sie '1' zum Starten des Spiels.

**BEWAFFNUNG**
Das Bodenpersonal ist instruiert, Ihr Flugzeug mit Waffensystemen auszustatten. Drücken Sie 1, 2, 3 oder 4 zur Auswahl der Waffen. Diese Auswahl beeinflußt lediglich die Bewaffnung, nicht die Art der Feinde, mit denen Sie konfrontiert werden.

NACH AUSWAHL DER WAFFEN BEFINDEN SIE SICH IM PILOTENSITZ IHRES FLUGZEUGS AUF DER LANDEBAHN AUF DEM ALLIERTEN STÜTZPUNKT 1, RICHTUNG OSTEN.

**MANÖVRIEREN DES FLUGZEUGS**
WICHTIG! Neulinge ohne Flugerfahrung sollten als erstes die Anleitungen ACE-STEUERUNG und ACE-INSTRUMENTENBRETT studieren.
**1) FLUGZEUG STARTEN.** Auf mindestens 150 Knoten beschleunigen, das Flugzeug sanft anheben, bis es steigt. Fahrwerk einziehen, bevor Sie schneller als 280 Knoten fliegen.
**2) FLIEGEN.** Für die Flugmanöver, Steig-, Sink- und Kurvenflug, den Joystick (oder die entsprechenden Tasten) verwenden. Beim Kurvenfliegen erfolgt auch eine Drehung, wie Sie auf dem Kompaß erkennen. Das Flugzeug ist imstande, volle Aerobatik, einschließlich Schleifen und Rollen, auszuführen. Zur Veränderung der Geschwindigkeit wird der Schub reguliert. Schnellere Geschwindigkeiten bringen einen erhöhten Treibstoffverbrauch mit sich. Die maximale Flughöhe beträgt 70,000 Fuß, die minimale Fahrtgeschwindigkeit ist 150 Knoten.
**3) LANDUNG.** Fliegen Sie einen allierten Flugstützpunkt an und verringern Sie die Flughöhe auf weniger als 500 Fuß. Sobald Sie am Horizont die Landebahn erkennen, reduzieren Sie die Geschwindigkeit auf 200 Knoten und fahren das Fahrwerk aus. Nase leicht absenken. Wenn Sie sich direkt über der Landepiste befinden, zur Landung ansetzen und Schub wegnehmen. Sicherstellen, daß Sie noch genug Piste vor sich haben, um wieder abheben zu können. Wenn das Flugzeug zum Stillstand gekommen ist, besorgt das Bodenpersonal das Auftanken und etwaige Reparaturen, um Sie wieder flugtüchtig zu machen.

**STEUERFUNKTIONEN - PILOT**

| | SPECTRUM 48K/PLUS | COMMODORE 64/128 | SCHNEIDER |
|---|---|---|---|
| STEIGFLUG | Joystick oder 3 oder S | Joystick (2) zurück | Joyst. od. A |
| SINKFLUG | Joystick oder 4 oder W | Joystick (2) vor | Joyst. od. Q |
| KURVE LINKS | Joystick oder 1 oder E | Joystick (2) links | Joyst. od. O |
| KURVE RECHTS | Joystick oder 2 oder R | Joystick (2) rechts | Joyst.od. P |
| MEHR SCHUB | Z | LEERTASTE | > |
| WENIGER SCHUB | CAPS SHIFT | COMMODORE TASTE | < |
| FAHRWERK AUF/AB | U | U | U |
| KARTE EIN (& PAUSE) | M | M | M |
| STOP & NEUSTART (festhalten) | Q | Q | ESC |
| PAUSE EIN/AUS | M | RUN/STOP | M |
| WAFFENTYP WÄHLEN | ENTER | F1 | RETURN |
| WAFFE FEUERN | FEUER oder 5 oder X | Feuerknopf | LEERTASTE |
| AUSWERFEN | J | E | E |

BEDIENUNGSTASTEN - WAFFENEXPERTE (nur im 2-Spieler-Modus. Auf Wunsch kann zum Verschieben der Waffenvisiere und zum Feuern ein zweiter Joystick verwendet werden. Andernfalls erfüllen die folgenden Tasten dieselben Funktionen:

| | COMMODORE C64/128 | SPECTRUm 48K/PLUS | SCHNEIDER |
|---|---|---|---|
| WAFFE AUSWÄHLEN | F1 | ENTER | RETURN |
| VISIER HOCH | F5 | 9 oder L | ⇑ |
| VISIER ABWÄRTS | F7 | 8 oder K | ⇓ |
| VISIER LINKS | CRSR AUF/AB | 6 oder O | ⇐ |
| VISIER RECHTS | CRSR LI/RE | 7 oder P | ⇒ |
| WAFFE FEUERN | F3 | 0 oder N | ENTER |

**ACE INSTRUMENTENBRETT**

| | |
|---|---|
| THRUST | Schub, Anzeige der Leistung |
| FUEL | Treibstoffvorrat |
| ALT | Flughöhe in Fuß |
| VEL | Geschwindigkeit in Knoten |
| UC | Fahrwerk hoch/unten |
| COMPASS | Zur Anzeige des Kurses |
| SC | Punktestand |
| ROLL & PITCH | Die zwei Flugzeuge yeigen die Steilheit der Kurve und den Anstiegswinkel |
| COMPUTER OUTPUT | Bordcomputer zeigt Meldungen/Warnungen an |
| PANAL AWAIT RADAR | Ihr Flugzeug ist in der Mitte. Die Ansicht ist von oben. Ein Pfeil nach oben signalisiert ein Feindflugzeug über Ihnen, ein Pfeil nach unten eines unterhalb, ein Rechteck bedeutet, daß sich ein Flugzeug innerhalb von 1000 ft Ihrer Flughöhe befindet. Ein akustisches Signal bedeutet ein Bodenziel. |
| REAR VIEW CAMERA | Das im Schwanzteil des Flugzeugs angebrachte Weitwinkelobjektiv zeigt Feindflugzeuge hinter Ihnen und verfolgende Geschosse. |
| MODE INDICATOR | Zeigt den Flugmodus an. Im Kampfmodus: Munitionsvorrat und ausgewählte Waffe. |

**EINSATZ DER WAFFEN**
**1) RAKETEN.** Es ist wichtig, die richtigen Raketentypen zu wählen. Tanks erfordern Luft-Boden-Raketen, Flugzeuge und Helikopter Luft-Luft-Raketen. Zum Versenken von Schiffen braucht man Luft-Schiff-Rakten. Vergewissern Sie sich, daß das Ziel sich im Visier befindet (im 2-Spieler-Modus ist dies einfacher, weil man das Visier bewegen kann) und ferner, daß das Ziel größer als ein Punkt ist, bevor Sie feuern. Eine einmal gefeuerte Rakete kann nicht mehr gesteuert werden.
**2) KANONE.** Die Kanone kann nicht bewegt werden, sie feuert in Flugrichtung. Sie kann gegen alle Ziele eingesetzt werden, doch sind mehrere Treffer erforderlich. Es muß genauer anvisiert werden als bei den Raketen. Im 2-Spieler-Modus kann der Pilot die Kanone bedienen, während der Waffenexperte ein anderes System feuert.
**3) LEUCHTRAKETEN.** Können zur Verwirrung der infraroten Sensoren von feindlichen Raketen verwendet werden.

**FLIEGEN EINES KAMPFEINSATZES**

1) Anhand der SATELLITEN-KARTE (S.I.M.) die feindlichen Streitkräfte, die eigenen Stützpunkte und die Treibstofftanks identifizieren. Die Karte zeigt Gruppen feindlicher Streitmächte, nicht individuelle Tanks oder Flugzeuge. Alliertes Territorium ist grün, Gelände in feindlicher Hand ist rot. Kompaß zur Navigation verwenden.
2) Entscheiden Sie sich, welche feindliche Gruppe Sie angreifen wollen, und bewaffnen Sie Ihr Flugzeug entsprechend. Denken Sie daran, daß Sie die Bodenstreitkräfte vernichten, die Flugzeuge in Kampfhandlungen verwickeln und am Schluß die Flotte versenken müssen.
3) BODENSTREITKRÄFTE ANGREIFEN. Unter 3000 ft sinken, Geschwindigkeit auf ca. 500 Knoten oder weniger verlangsamen. Bei niedriger Geschwindigkeit sind Sie den feindlichen Raketen und dem Bodenfeuer eher ausgesetzt, aber Sie können Ihre Ziele auch besser anvisieren. Den Feind im Kampfhandlungen verwickeln (siehe EINSATZ DER WAFFEN). Machen Sie Gebrauch von Ihrem Radar und von der Rückansicht-Kamera, und passen Sie auf Kampfflugzeuge auf, die hinter Ihrem Rücken manövrieren - da sind schnelle Reaktionen gefragt.
5) SCHIFFE ANGREIFEN. Auf 2500 ft steigen, Geschwindigkeit bei ca. 300 Knoten. Mit einer Luft-Schiff-Rakete angreifen und dabei dem Anti-Flugzeugfeuer und den Boden-Luft-Raketen aus dem Weg gehen. HINWEIS: SCHIFFE WERDEN AUF DER KARTE ERST NACH VERNICHTUNG ALLER BODENSTREITKRÄFTE SICHTBAR
6) LUFT-LUFT AUFTANKEN. Mit Hilfe des Bordcomputers auf die Höhe des Tankers gehen, wenn einer in Sicht ist. Vorsichtig von hinten nähern, etwas schneller als die Fahrtgeschwindigkeit des Tankers. Sobald Sie nahe genug sind, legt das Tankpersonal den Schlauch an, mit dem Korb am einen Ende. Das Flugzeug so manövrieren, bis die Einfüllspitze im Zentrum des Korbs ist, und diese so lange dort halten, bis Sie vollgetankt haben.
7) SCHADEN. Die Feindraketen können verschiedene Systeme beschädigen: Ihre Kamera und Ihr Radarsystem können außer Funktion gesetzt werden, die Bedienfunktionen können beschädigt werden (was zur Folge hat, daß alle Reaktionen SEHR langsam werden). Bei wirklich ernsthaften Beschädigungen müssen Sie das Flugzeug verlassen - dies geht nur im Flugraum, der von den Allierten kontrolliert wird. Nur wenn der Absprung erfolgreich verläuft, erhalten Sie die Chance, ein weiteres Flugzeug zu übernehmen. Bei Vernichtung Ihres Kampfflugzeugs endet das Spiel, ganz gleich, wieviele Flugzeuge Sie noch auf Ihrer Heimbasis haben.

*Nur Spectrum & Commodore C64/128 Versionen:*
Abspeichern der Höchstpunkte
Wenn Sie bei Abschluß des Spiels ausreichend Punkte haben, um in die HIGH SCORE Tabelle eingetragen zu werden, fordert das Programm Sie zur Eingabe Ihres Namens und des Datums auf. Kassettenbenutzer müssen die Kassette angeben, die zum Abspeichern benutzt werden soll. Bei Diskettensystemen erfolgt der Abspeichervorgang automatisch. Beim nächsten Laden von ACE können Sie die HIGH SCORE Tafel stolz vorzeigen!

**Ladeanleitung**
**Spectrum**
Falls Sie einen Joystick verwenden wollen, schließen Sie bitte das Interface an den Computer an, BEVOR Sie diesen einschalten. ACE ist kompatibel mit KEMPSTON und INTERFACE 2. Bei Verwendung eines INTERFACE 2 ist der Joystick des Piloten in den rechten Stecksockel einzustecken. Auf Wunsch kann auch ein zweiter Joystick verwendet werden.
LOAD"" Correct counter position
**Commodore C64/128 - Kassettenversion**
SHIFT & RUN/STOP auf dem richtigen Zählerstand. Der Bildschirm leert sich, und nach wenigen Sekunden erscheint die Meldung "found Ace 64K". Drücken Sie die Leertaste, um den Ladevorgang fortzusetzen.

**Commodore C64/128 - Diskettenversion**
LOAD"ACE",8,1

**Amstrad/Schneider - Kassettenversion**
RUN"" auf dem richtigen Zählerstand.

**Amstrad/Schneider - Diskettenversion**
RUN"MENU" - dann Spiel wählen.

ACE © 1985 Cascade Games

# INTERNATIONAL KARATE

**KARATE**
**Loading Instructions**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Disc: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

**Spectrum**
Cassette: Load"" at correct counter position

**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" at correct counter position
Disc: RUN"menu" - then select game

INSTRUCTIONS

**Scenario & Introduction - Commodore 64/128**
International Karate is a simulation game whereone or two people can compete against each other or play the computer. Depending on your level of skill you will fly around the world to 8 different international locations. You will also have to compete in two special rounds dodging various weapons and smashing a stack of tiles with your head. At all stages of the game you will be watched over by a wise old judge who will make decisions and instruct you accordingly. As you fight your way up the various levels you will be awarded a belt colour, and high achievers can enter their initials into the Hall of Fame. As well as the fight sounds, competitors can listen to the oriental background music. Players don't have to read all the rules below as they can be learnt very easily just by playing the game straightaway.

**ONE-PLAYER GAME**
To start a one-player game you need to press the F1 key. In this game you play the white man fighting the computer-controlled red man. The game consists of a cycle of three bouts of fighting followed by either a weapons stage or a smashing tiles stage. (The level you are on is shown to the right of the time, in the middle.)
BUT the game ends as soon as the computer beats you in a bout.
Each bout lasts thirty seconds, during which you must beat the computer. For each successful hit you make, the judge will decide how good the move was, and award you a half point or a full point. You also get a score depending on the complexity and accuracy of the move.
The first man to score 2 or more whole points within the thirty seconds wins that bout, and receives a score bonus for the remaining time on the clock.
If time runs out the winner of the bout is the one with the most points, or if equal, it is then the person who has scored the most in the round, or if equal, the judge decides on who made the best attempt. If you have not done anything, the game will reset to demo mode. The game ends when the computer beats you and if your score is good enough you enter the Hall of Fame.

**TWO-PLAYER GAME**
You select the two-player game by pressing the F3 button. In this game mode, you and a friend battle it out over the best of three bouts with the winner going on to fight the computer in a one-player game.
The game consists of up to three 60 second fighting bouts with either a Weapons or a Tiles stage in between each bout.
The scoring is different to the one-player game. Instead you will see a line of 6 white and 6 red points symbols representing a 'TUG-OF-WAR'. Every time someone knocks down their opponent they win a point and the middle of the line moves up one accordingly. If someone's colours reach their opponents end of the the Tug-of-War line before time runs out, they win that round and get a score bonus.
You also get a score for each hit, but the amount depends on how many seconds from the start it took. The quicker you are the more you score.
There is also another line of 3 blue dots above the Tug-of-War display. This lights up in white or red to show who has won the preceding bouts. The first person to win two bouts wins the two-player game and enters the one-player game against the computer. Depending on how big your score is you can enter the one-player game up to level three.
If a player can win two bouts in a row they are awarded a 5000 score bonus as well as winning the two-player game.
If at the end of a bout both players have equal points on the Tug-of-War display, then the scores for that bout are used, and if these are equal a DRAW is declared.

**SMASHING TILES STAGE**
This is one of the special stages where you can build up your score depending on how quick your reactions are.
On entry to this stage you will see your man standing in front of a stack of 10 grey tiles separated by bricks. The judge will tell you to wait for his signal to go and then a few seconds later will shout GO. Then, as quick as possible, make any move with the joystick and you will smash your head down on the tiles.
For each tile smashed you get 100 added to your score, and if you break all of them you get a 2000 score bonus.

**WEAPONS STAGE**
This is another special stage where you must dodge a fixed sequence of stars, spears and swords that cross the screen. As soon as one touches you, you are knocked out. For each weapon dodged you score 100, and a 2000 bonus if you survive the whole stage.

**Scenario & Introduction - Spectrum**
Your aim as a Karate Master is to fight around the continents of the world.

INTERNATIONAL KARATE is a karate simulation based as closely as possible on a karate tournament. The game is played by a player scoring points through the various ways of hitting an opponent. Each round lasts a maximum of 30 seconds during which you have to try and gain a maximum of 2 points. Depending on how successful a hit has been, the judge will award you either a half point or a full point. Score two points and you have won that round.

Points scored are shown on a system of circles next to your score which light up to indicate a half point or a full point. The judge will tell you when to start, when to stop and what points you have scored.

If you win the best out of three rounds then you can go on to the next continent and the next opponent. And inbetween trips to each of the continents there are two different bonus screens where you can win bonus points.

**Scenario & Introduction - Amstrad**

INTERNATIONAL KARATE is a simulation of a Karate Tournament where two people can compete against each other, or one can play against the computer. Depending on your level of skill you will fly around the world to six different locations. You will also have to compete in a special bonus round.

**OBJECTIVES**
Each round consists of three bouts, each lasting 60 seconds. The first to win two bouts wins the round. In the event of a draw there will be a re-match. After successfully completing each round you enter a special round where you must smash a stack of tiles with your head. Move as soon as the judge tells you. You will be penalised for moving too soon or too slowly. For each tile smashed, you score 100 points.

Winning a round ensures that you fly on to the following location to meet your next opponent. Victory in all six rounds makes you the International Karate Champion, and secures you a place in the Hall of Fame.

In a two-player game, the contestant with the highest total score is the International Karate Champion.

**CONTROLLING YOUR MAN**

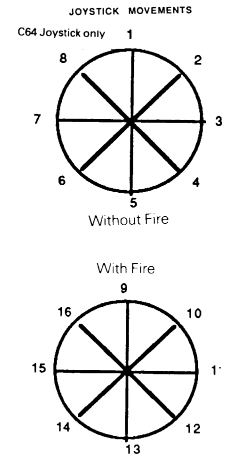
Amstrad

| | Player 1 keys | Player 2 keys |
|---|---|---|
| 1. Jump | E | f5 |
| 2. Front lunge punch (oi-zuki) | R | f6 |
| 3. Walk forward | F | f3 |
| 4. Chest kick | V | f enter |
| 5. Foot sweep (ashi-barai) | C | f. |
| 6. Crouch punch | X | fØ |
| 7. Walk backwards | S | f1 |
| 8. Back lunge punch | W | f4 |
| 9. Flying kick (tobi-geri) | E + D | f5 + f2 |
| 10. Front somersault | R + D | f6 = f2 |
| 11. Front kick (mae-geri) | F + D | f3 + f2 |
| 12. Front side kick (yoko-geri) | V + D | f enter + f2 |
| 13. Back crouch punch | C + D | f. + f2 |
| 14. Back side kick (ushiro-geri) | X + D | fØ + f2 |
| 15. Roundhouse (mawashi-geri) | S + D | f1 + f2 |
| 16. Back somersault | W + D | f4 + f2 |

Spectrum

| | Player one keys | Player two keys |
|---|---|---|
| 1 | W | O |
| 2 | E | P |
| 3 | D | L |
| 4 | C | Symbol |
| 5 | X | M + K |
| 6 | Z | N + K |
| 7 | A | J + K |
| 8 | Q | I + K |
| 9 | W + S | O + K |
| 10 | E + S | P + K |
| 11 | D + S | L + K |
| 12 | C + S | Symbol + K |
| 13 | X + S | M + K |
| 14 | Z + S | N + K |
| 15 | A + S | J + K |
| 16 | Q + S | I + K |

**JOYSTICK MOVEMENTS**




Spectrum & Amstrad versions:
© 1986 Endurance Games Ltd.
Commodore 64/128 version:
© 1985 System Three Software Ltd.

# INTERNATIONAL KARATE

**KARATE**
**Istruzioni di caricamento**
**Commodore 64/128**
Cassetta: SHIFT & RUN STOP al numero giusto sul contagiri
Disco: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

**Spectrum**
Cassetta: Load"" al numero giusto sul contagiri

**Amstrad CPC**
Cassetta: RUN"" al numero giusto sul contagiri
Disco: RUN"menu" - poi selezionate il gioco.

ISTRUZIONI

**SCENARIO & INTRODUZIONE - Commodore 64/128**

International Karate è un gioco di simulazione dove una o due persone possono competere tra di loro o avere come avversario il computer. A seconda del vostro livello di destrezza volerete intorno al mondo in 8 diverse località internazionali. Dovrete inoltre competere in 2 round speciali dove dovrete schivare vari tipi di armi e frantumare una pila di mattonelle con la vostra testa. In tutti gli stadi del gioco sarete controllati dal vecchio saggio giudice che prenderà le decisioni e vi darà istruzioni di conseguenza. Mentre combattete, facendovi strada tra i vari livelli, vi verrà assegnato un colore della cintura e coloro che avranno più successo entreranno nella Hall of Fame, anche la musica orientale di sottofondo.
Non è necessario che i giocatori leggano tutte le istruzioni seguenti perchè le impareranno molto facilmente semplicemente giocando.

**GIOCO A UN GIOCATORE**
Per iniziare il gioco a un giocatore dovete premere il tasto di funzione 1. In questo gioco voi siete l'uomo in bianco che lotta contro l'uomo in rosso comandato dal computer. Il gioco consiste di un ciclo di tre incontri di lotta, seguiti da uno stadio in cui dovrete schivare delle armi o uno stadio in cui dovrete frantumare una pila di mattonelle. (Il livello in cui vi trovate è indicato a destra dell'ora, nel mezzo.)
Ma il gioco finisce appena il computer vi sconfigge in un incontro.
Ogni incontro dura 30 secondi, durante i quali dovete sconfiggere il computer. Per ogni colpo che va a bersaglio il giudice deciderà quanto ben fatta era la mossa e vi assegnerà mezzo punto o un punto intero. Riceverete dei punti anche in base alla complessità e precisione della mossa.
Il primo uomo che raggiunge 2 o più punti interi entro i 30 secondi, vince quell'incontro e riceve un punteggio bonus per il tempo rimanente all'orologio.
Se il tempo scade, il vincitore dell'incontro sarà il giocatore con più punti nel round, o se a parimerito, il giudice deciderà chi ha fatto il tentativo migliore. Se non avete fatto niente, il gioco verrà rimesso nel modo di dimostrazione.
Il gioco finisce quando il computer vi batte e se il vostro punteggio è sufficientemente buono entrerete nella Hall of Fame.

**GIOCO A DUE GIOCATORI**
Potete selezionare il gioco a due giocatori premendo il tasto di funzione 3. In questo modo di gioco voi e un vostro amico combatterete tra di voi e colui che vince due incontri su tre passerà a lottare contro il computer in un gioco a un giocatore.
Il gioco consiste fino a 3 incontri di lotta che durano 60 secondi e dopo ogni incontro ci sarà uno stadio in cui dovrete schivare delle Armi o uno stadio in cui dovrete frantumare una pila di Mattonelle.
Il punteggio è diverso da quello nel gioco a un giocatore. Qui vedrete una linea di 6 punti bianchi e 6 rossi che rappresentano un "TIRO ALLA FUNE". Ognivolta che qualcuno atterra il proprio avversario vince un punto e il centro della linea si sposta di uno a seconda di chi ha vinto. Se i colori di uno dei giocatori raggiungono l'estremità della linea del Tiro alla Fune del suo avversario prima che il tempo scada, allora vince quel round e riceve un punteggio bonus.
Ricevete dei punti anche per ogni colpo, ma l'ammontare dipende da quanti secondi ci sono voluti dall'inizio. Più veloci siete, più punti vincete.
C'è anche un'altra linea di 3 punti blu sopra il Tiro alla Fune. Questa linea si illumina in bianco o rosso per indicare chi a vinto gli incontri precedenti. Il giocatore che vincerà per primo 2 incontri vince il gioco a due giocatori e entra nel gioco a un giocatore contro il computer. A seconda del vostro punteggio potrete entrare nel gioco a un giocatore fino al livello 3. Se un giocatore riesce a vincere 2 incontri uno dopo l'altro riceverà un bonus di 5000 punti così come li riceverà se vince il gioco a due giocatori.
Se alla fine di un incontro i due giocatori hanno lo stesso punteggio nel Tiro alla Fune allora sono usati i punteggi per quell'incontro e se anche questi sono uguali verrà allora dichiarato un PAREGGIO.

**STADIO DI FRANTUMAZIONE DELLE MATTONELLE**
Questo è uno degli stadi speciali dove potete aumentare il vostro punteggio a seconda di quanto veloci siano le vostre reazioni.
Entrando in questo stadio vedrete il vostro uomo di fronte a una pila di 10 mattonelle grigie separate da mattoni. Il giudice vi dirà di tenervi pronto per il suo segnale di via e poi, dopo pochi secondi, griderà GO. Allora, più velocemente possibile, eseguite una qualsiasi mossa con il joystick e colpirete le mattonelle con la testa.
Per ogni mattonella frantumata riceverete 100 punti che vanno ad aggiungersi al vostro punteggio e se le rompete tutte riceverete un bonus di 2000 punti.

**STADIO DELLE ARMI**
Anche questo è uno stadio speciale dove dovete schivare una sequenza fissa di stelle, lance e spade che attraversano lo schermo. Appena uno di questi oggetti vi tocca, siete eliminato. Per ogni arma che riuscite a schivare ottenete 100 punti e se sopravvivete all'intero stadio vincete un bonus di 2000 punti.

**SCENARIO E INTRODUZIONE - Spectrum**

Il vostro obiettivo in qualità di Maestro di Karate è di competere in tutti i continenti del mondo nel Torneo Internazionale di Karate.

INTERNATIONAL KARATE è una simulazione del karate basata il più fedelmente possibile su un torneo di karate. Il gioco viene giocato da un giocatore che realizza dei punti per mezzo dei vari modi a sua disposizione di colpire l'avversario. Ogni round dura fino ad un massimo di 30 secondi durante i quali dovete cercare di guadagnare un massimo di 2 punti. A seconda di quanto ben riuscito sia il colpo il giudice vi assegnerà mezzo punto o un punto intero. Se realizzate 2 punti avete vinto quel round.

I punti realizzati sono indicati in un sistema di cerchi vicino al vostro punteggio che si illuminano per indicare un mezzo punto o un punto intero. Il giudice vi dirà quando iniziare, quando fermarvi e quanti punti avete guadagnato.

Se vincete due su tre round allora potete passare al successivo contiente ed avversario. E tra un viaggio e l'altro nei vari continenti ci sono diversi schermi bonus dove potete vincere punti bonus.

**SCENARIO E INTRODUZIONE - Amstrad**

International Karate è la simulazione di un Torneo di Karate dove due persone possono competere tra di loro o una può competere contro il computer. A seconda del vostro livello di destrezza volerete intorno al mondo in sei località diverse. Dovrete inoltre competere anche in uno speciale round bonus.

**OBIETTIVI**
Ogni round consiste di tre incontri ognuno dei quali dura 60 secondi. Il primo a vincere due incontri vince il round. In caso di parità bisognerà rigiocare l'incontro. Dopo aver completato ogni round con successo entrerete in un round speciale dove dovete frantumare una pila di mattonelle con la vostra testa. Muovetevi appena il giudice ve lo dice. Verrete penalizzato se vi muovete troppo presto o troppo lentamente. Per ogni mattonella che frantumate vincerete 100 punti.

Dopo aver vinto un round volerete alla destinazione successiva dove incontrerete il vostro prossimo avversario. Se vincete in tutti e sei i round diventerete Campione Internazionale di Karate e avrete diritto ad un posto nella Hall of Fame.
Nel gioco a due giacatori il concorrente con il punteggio totale più alto è il Campione de Karate.

**I comandi del vostro uomo**

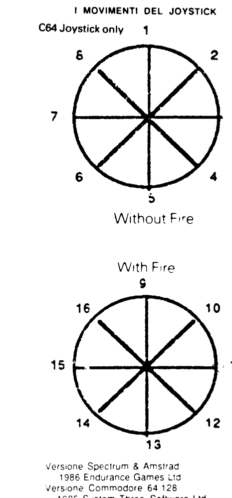
Amstrad

| | Tasti giocatore 1 | Tasti Giocatore 2 |
|---|---|---|
| 1. Salto | E | f5 |
| 2. Pugno affondo in avanti | R | f6 |
| 3. Camminare in avanti | F | f3 |
| 4. Calcio al torace | V | f enter |
| 5. Foot sweep (ashi-barai) | C | f. |
| 6. Pugno crouch | X | fØ |
| 7. Camminare indietro | S | f1 |
| 8. Pugno affondo indietro | W | f4 |
| 9. Calcio volante (tobi-geri) | E + D | f5 + f2 |
| 10. Salto mortale in avanti | R + D | f6 = f2 |
| 11. Calcio in avanti (mae-geri) | F + D | f3 + f2 |
| 12. Calcio laterale in avanti | V + D | f enter + f2 |
| 13. Pugno crouch indietro | C + D | f. + f2 |
| 14. Calcio laterale indietro | X + D | fØ + f2 |
| 15. Roundhouse (mawashi-geri) | S + D | f1 + f2 |
| 16. Salto mortale indietro | W + D | f4 + f2 |

Spectrum

| | Tasti giocatore 1 | Tasti giocatore 2 |
|---|---|---|
| 1 | W | O |
| 2 | E | P |
| 3 | D | L |
| 4 | C | Symbol |
| 5 | X | M + K |
| 6 | Z | N + K |
| 7 | A | J + K |
| 8 | Q | I + K |
| 9 | W + S | O + K |
| 10 | E + S | P + K |
| 11 | D + S | L + K |
| 12 | C + S | Symbol + K |
| 13 | X + S | M + K |
| 14 | Z + S | N + K |
| 15 | A + S | J + K |
| 16 | Q + S | I + K |

**I MOVIMENTI DEL JOYSTICK**




Versione Spectrum & Amstrad
1986 Endurance Games Ltd
Versione Commodore 64 128
1985 System Three Software Ltd.

# INTERNATIONAL KARATE

**INTERNATIONAL KARATE**
**Laddningsinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Kassett: SHIFT & RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

**Spectrum**
Kassett: Load"" ved rakneverkets korrekta nummer

**Amstrad CPC**
Kassett: RUN"" ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: RUN"menu" - välj sedan spel

**INLEDNING - Commodore 64/128**

INTERNATIONAL KARATE är en simulering av mästerskapstävlingar i karate där en eller två spelare kan tävla mot varandra eller en kan tävla mot datorn. Om du är skicklig, kan du resa över hela världen till åtta olika resmål. Du måste också tävla i två särskilda extraronder, där det gäller att klara sig undan olika vapen och att slå sönder en hög tegelplattor med huvet.
Under alla stadier av spelet vakas du över av en vis gammal domare, som fäller domslut och ger dig anvisningar. Varteftersom du kämpar dig upp genom de olika graderna får du dig tilldelat en bältesfärg, och de riktigt duktiga kan hoppas på att få sina initialer skrivna i Segerhallen. Spelarna hör inte bara slagen från kampen utan också orientalisk bakgrundmusik.
Det är inte nödvändigt att läsa alla reglerna som följer, för man lär sig lätt helt enkelt genom att spela.

**MED EN SPELARE**
Tryck på F1-tangenten för att börja ett spel för en spelare. Här spelar du den vita figuren som kämpar mot den datorstyrda figuren. Spelet består av tre sammandrabbningar följda antingen av en vapenomgång eller en omgång med tegelplattor. (Till höger om tiden, i mitten, kan du se vilket stadium du är på.) MEN spelet är slut så fort som datorn slår dig i en sammandrabbning.
Varje sammandrabbning räcker i 30 sekunder, och under den tiden måste du slå datorn. Efter varje träff bestämmer domaren hur bra rörelsen var och ger dig halvpoäng eller helpoäng. Du får också poäng för hur invecklad rörelsen var och hur väl du träffade.
Den första figuren som får 2 eller fler helpoäng inom de 30 sekunderna vinner den sammandrabbningen och får poäng för hur mycket tid är kvar på klockan.
Om tiden är ute, är det den spelare som har flest poäng som vinner eller, om de är jämspelta, den som fått flest poäng i ronden. Om det är oavgjort, är det domaren som bestämmer om du gjort bäst försök. Om du inte gjort något, går spelet tillbaka på semonstration. Spelet är slut när datorn slår dig, och om du är riktigt bra, kommer du in i Segerhallen.

**MED TVÅ SPELARE**
Tryck på F3-knappen för att börja ett spel med två spelare. Här spelar du och en kamrat mot varandra, och den som fått bäst av tre sammandrabbningar går vidare mot datorn i ett spel med en spelare.
Spelet består av tre sammandrabbningar på upp till 60 sekunder med antingen en vapenomgång eller en omgång med tegelplattor mellan varje. Poängen registreras på ett annat sätt än med en spelare. Du ser istället en rad med 6 vita och 6 röda punkter som föreställer en dragkamp (TUG-OF-WAR). Varje gång en spelare slår ner sin motståndare får han ett poäng, och mitten av raden flyttas upp ett steg. När en spelares färg når motståndarens ända av dragkamplinjen innan tiden är ute, vinner han den ronden och får ett pluspoäng.
Du får också poäng för varje träff, men hur mycket beror på hur många sekunder från början av spelet det tog. Ju snabbare desto fler poäng.
Ovanför dragkampen sitter det en annan rad med tre blå punkter. De lyser vitt eller rött för att visa som vann den tidigare sammandrabbningen. Den som först vinner två sammandrabbningar, vinner spelet för två spelare och måste nu kämpa mot datorn. Beroende på hur bra du är, kan du spela upp till nivå 3 för en spelare.
Om en spelare vinner två sammandrabbningar i rad, får han 5000 extrapoäng och vinner också spelet med två spelare.
Om två spelare har samma antal poäng på dragkampslinjen vid slutet av en sammandrabbning, är resultatet av den sammandrabbningen utslagsgivande, och om de fortfarande är jämspelta, förklaras spelet oavgjort.

**OMGÅNG MED TEGELPLATTOR**
Det här är en av specialomgångarna då du kan samla poäng om du har snabba reaktioner.
När omgången börjar, ser du din figur stå framför en hög med grå plattor skilda åt av tegelstenar. Domaren ber dig göra dig redo för startsignal, och ropar ett par sekunder senare GO! Då ska du så fort du kan göra vilken rörelse som helst med spaken, och du slår huvet mot plattorna.
För varje platta som går sönder lägger du 100 poäng till ditt tidigare resultat, och om du tar sönder alla, får du 2000 extrapoäng.

**VAPENOMGÅNGEN**
Det här är ännu en specialomgång, där du måste klara dig undan en viss sammanställning av stjärnor, spjut och svärd som kommer tvärs över skärmen. Så fort som en vidrör dig, är du ute. För varje vapen du klarar dig undan, får du 100 poäng, och du får 2000 extrapoäng om du klarar dig helskinnad genom hela omgången.

**Scenario och inledning - Spectrum**
Som Mästare i karate måste du kämpa i alla världsdelar i INTERNATIONAL KARATE.

INTERNATIONAL KARATE är en simulering baserad så nära som möjligt på mästerskapstävlingar i karate. Det spelas av en spelare som får poäng för olika sätt att träffa en motståndare. Varje rond tar maximalt 30 sekunder, då du måste försöka att få 2 poäng. Beroende på hur framgångsrik en träff är, ger domaren dig en halv eller en hel poäng.
Om du får två poäng har du vunnit ronden.
Poängen kan du se på ett antal cirklar bredvid ditt resultat, som lyser upp och visar halv eller hel poäng. Domaren talar om när du ska börja, när du ska sluta, och hur många poäng du fått.

Om du vinner bäst av tre, kan du fortsätta till nästa världsdel och nästa motståndare. Mellan turnéer till kontinenterna finns det två olika extraomgångar, där du kan få extrapoäng.

**INLEDNING - Amstrad**

INTERNATIONAL KARATE är en simulering av mästerskapstävlingar i karate där två spelare kan tävla mot varandra eller en kan tävla mot datorn. Om du är skicklig, kan du resa över hela världen till sex olika resmål. Du måste också tävla i en särskild extrarond.

**Mål**
Varje rond består av tre sammandrabbningar på 60 sekunder var. Den första som vinner två sammandrabbningar vinner ronden. Om det slutar oavgjort, blir det en extra omgång. Varje gång du avslutat en rond, kommer en särskild rond då du måste slå sönder en hög tegelplattor med huvet. Sätt igång så fort domaren ger signal. Du får straffpoäng om du sätter igång för tidigt eller för sent. För varje platta du slår sönder, får du 100 poäng.

Om du vinner en rond, får du flyga till nästa ställe och möta nästa motståndare. Kommer du segrande ur alla sex ronderna blir du Världsmästare i karate och får en plats i Segerhallen.

Med två spelare, är det spelaren med flest poäng sammanlagt som blir Världsmästare i karate.

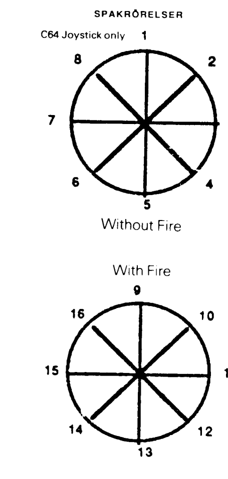
**HUR DU STYR FIGUREN**

| Amstrad | Spelare No. 1 | Spelare No. 2 |
|---|---|---|
| 1. Jump | E | f5 |
| 2. Front lunge punch (oi-zuki) | R | f6 |
| 3 Walk forward | F | f3 |
| 4 Chest kick | V | f enter |
| 5. Foot sweep (ashi-barai) | C | f. |
| 6. Crouch punch | X | fØ |
| 7. Walk backwards | S | f1 |
| 8. Back lunge punch (gyaku-zuki) | W | f4 |
| 9. Flying kick (tobi-geri) | E + D | f5 + f2 |
| 10. Front somersault | R + D | f6 = f2 |
| 11. Front kick (mae-geri) | F + D | f3 + f2 |
| 12. Front side kick (yoko-geri) | V + D | f enter + f2 |
| 13. Back crouch punch | C + D | f. + f2 |
| 14. Back side kick (ushiro-geri) | X + D | fØ + f2 |
| 15. Roundhouse (mawashi-geri) | S + D | f1 + f2 |
| 16. Back somersault | W + D | f4 + f2 |

Spectrum

| | Spelare No. 1 | Spelare No. 2 |
|---|---|---|
| 1 | W | O |
| 2 | E | P |
| 3 | D | L |
| 4 | C | Symbol |
| 5 | X | M |
| 6 | Z | N |
| 7 | A | J |
| 8 | Q | I |
| 9 | W + S | O + K |
| 10 | E + S | P + K |
| 11 | D + S | L + K |
| 12 | C + S | Symbol + ¿K? |
| 13 | X + S | M + K |
| 14 | Z + S | N + K |
| 15 | A + S | J + K |
| 16 | Q + S | I + K |

**SPAKRÖRELSER**




Spectrum & Amstrad versions:
© 1986 Endurance Games Ltd.
Commodore 64/128 version:
© 1985 System Three Software Ltd.

# INTERNATIONAL KARATE

**KARATE**
**Instructions de chargement**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP sur la position correcte du compteur
Disquette: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

**Spectrum**
Cassette: Load"" sur la position correcte du compteur

**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" sur la position correcte du compteur
Disquette: RUN"menu" - puis faites votre sélection

INSTRUCTIONS

**Scénario & Introduction - Commodore 64/128**
International Karate est un jeu de simulation au cours duquel un joueur se mesure à un autre joueur ou à l'ordinateur. Selon le degré de difficulté choisi, vous vous rendez à 10 emplacements différents dans le monde. Vous devez aussi combattre dans deux tournois spéciaux et esquiver les armes qui vous menacent tout en fracassant une pile de tuiles de la tête. Un arbitre, choisi parmi les sages, observe vos performances. C'est lui qui prend les décisions et vous donne vos instructions. A chaque niveau, vous recevez une ceinture de couleur, et les meilleurs joueurs ont aussi l'occasion d'inscrire leurs initiales sur le tableau d'honneur. Les adversaires entendent l'impact de leurs coups au son d'une musique de fond orientale.

**Version à 1 joueur**
Pour lancer la version à un joueur, appuyez sur F1. Dans cette version, votre personnage (en blanc) se mesure au personnage en rouge contrôlé par l'ordinateur. Le jeu consiste en un cycle de trois reprises suivies de la reprise des armes ou de fracassement des tuiles. (Votre niveau est indiqué à droite de l'horloge, au centre).
Mais le jeu se termine dès que l'ordinateur vous bat dans une reprise. Chaque reprise dure approximativement 30 secondes pendant lesquelles vous devez battre l'ordinateur. A chaque coup réussi, le juge décide s'il vaut le score maximal ou seulement la moitié. Vous marquez aussi pour la complexité et la précision de votre coup.

Le premier à marquer deux points entiers ou plus dans les 30 secondes gagne la partie et reçoit un bonus pour le temps non écoulé sur l'horloge.
Si le temps imparti est écoulé, le vainqueur est celui que a le plus de points et, en cas d'égalité, le juge décide du meilleur des deux joueurs. Si vous n'avez rien fait du tout, le jeu passe en mode de démonstration. Le jeu se termine dès que l'ordinateur parvient à vous battre et si votre score est assez élevé, vous avez le droit d'inscrire vos initiales dans le 'Hall of Fame'.

**Version à 2 joueurs**
Pour lancer la version à 2 joueurs, appuyez sur F3. Dans cette version, vous défiez un adversaire en trois reprises, et le vainqueur se mesure ensuite à l'ordinateur dans une partie à un joueur. Le jeu se compose de trois reprises de lutte de 60 secondes maximum, séparées par les reprises d'armes et de fracassement des tuiles. Les scores sont différents de la version à 1 joueur. En effet une ligne de 6 points blancs et de 6 points rouges représentant le tir à la corde s'affiche. A chaque fois qu'un personnage touche son opposant, il marque un point et le centre de la ligne se déplace en conséquence. Si les couleurs d'un des joueurs atteint la fin de la ligne de son adversaire avant la fin du délai imparti, il remporte cette reprise et reçoit un bonus.
Vous marquez également à chaque coup mais le nombre de points dépend du nombre de secondes qui s'est écoulé. Plus vous êtes rapide et plus vous marquez de points.

Il y a aussi une ligne de 3 points bleus au-dessus de l'affichage ('tir à la corde'). Ils se colorent en blanc et en rouge pour indiquer qui a remporté les reprises précédentes. En version à deux joueurs, la première personne à remporter deux reprises gagne et se mesure ensuite à l'ordinateur en version 1 joueur. Selon votre score, vous pouvez passer directement au troisième niveau de la version un joueur. Si un joueur gagne deux reprises de suite, il reçoit un bonus de 5000 points; c'est également le cas lorsqu'il remporte la version à 2 joueurs. Si les deux joueurs ont le même nombre de points sur l'affichage, on utilise le score de la reprise qui vient de se terminer et, en cas d'égalité, il y a 'DRAW' (ex-aequo).

**Fracassement de tuiles**
Il s'agit d'une des reprises spéciales du jeu pendant laquelle vous pouvez améliorer votre score en faisant preuve de réactions rapides. Au début de cette reprise, un personnage se trouve en face d'une pile de 10 tuiles grises séparées par des briques. Le juge vous dit de vous préparer et quelques secondes plus tard crie 60. Vous devez alors manoeuvrer la manette de jeux au plus vite pour fracasser les tuiles avec votre tête.

**Reprise des armes**
Il s'agit d'une autre reprise spéciale au cours de laquelle vous devez esquiver une séquence d'étoiles, de javelots et d'épées toujours la même qui traverse l'écran. Vous êtes éliminé dès qu'elle vous touche. A chaque arme esquivée, vous marquez 100 points et vous recevez un bonus de 2000 points si vous parvenez à survivre à cette reprise.

**Scénario & Introduction - Spectrum**
En tant que Grand Maître du Karaté, vous devez lutter dans les différents continents du monde.

INTERNATIONAL KARATE est un jeu de simulation copiant le plus fidèlement possible les tournois de karaté. Au cours de la partie, le joueur doit marquer des points en frappant son adversaire de différentes façons. Durant chaque manche de 30 secondes maximum, vous essayez de marquer 2 points. Selon les coups frappés, l'arbitre vous accorde un demi-point et parfois un point entier. Vous remportez une manche lorsque vous marquez deux points.
Les points marqués sont signalés par les cercles à proximité de votre score. Ils s'allument pour indiquer un point ou un demi-point. L'arbitre vous indique à quel moment commencer et vous arrêter, tout en vous signalant les points marqués.

Si votre score est le plus élevé au terme de trois manches, vous pouvez vous rendre sur le continent suivant et combattre un nouvel adversaire. Entre chaque voyage intercontinental, vous passez par deux écrans différents vous donnant l'occasion d'obtenir un bonus.

**Scénario & Introduction - Amstrad**

INTERNATIONAL KARATE est une simulation de tournoi de karaté opposant un joueur à un autre joueur ou à l'ordinateur. Selon le niveau de difficulté choisi, vous vous rendez en six différents points à travers le monde, en participant aussi à une manche spéciale rapportant des points de bonus.

**BUT DU JEU**
Chaque manche se compose de trois combats durant chacun 60 secondes. Le joueur remportant les deux premiers combats sort vainqueur de la manche. En cas d'égalité, le combat est répété. Lorsque vous sortez vainqueur d'une manche, vous prenez part à un tournoi spécial dans lequel vous devez fracasser les tuiles de la tête. Suivez bien les instructions de l'arbitre. Tout mouvement prématuré ou trop lent est sanctionné. Vous marquez 100 points à chaque tuile détruite.

Lorsque vous sortez vainqueur d'une manche, vous vous rendez à l'endroit suivant pour vous mesurer à un nouvel adversaire. Pour devenir Champion International du Karaté et graver votre nom sur le tableau d'honneur, vous devez sortir vainqueur des six manches.

Dans la version à deux joueurs, le joueur ayant le score le plus élevé devient le Champion de Karaté International.

**Commande du personnage**

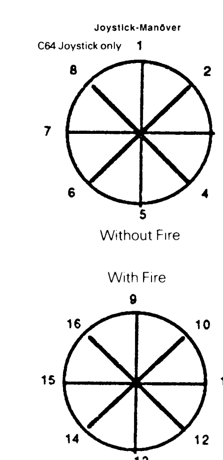
Amstrad

| | Joueur 1 keys | Joueur 2 keys |
|---|---|---|
| 1. Saut | E | f5 |
| 2. Coup de poing avant (oi-zuki) | R | f6 |
| 3. Marche | F | f3 |
| 4. Coup de pied (poitrine) | V | f enter |
| 5. Balayage du pied (ashi-barai) | C | f. |
| 6. Coup de poing (bas) | X | fØ |
| 7. Recul | S | f1 |
| 8. Coup de poing arrière | W | f4 |
| 9. Saut en extension (tobi-geri) | E + D | f5 + f2 |
| 10. Culbute avant | R + D | f6 = f2 |
| 11. Coup de pied avant (mae-geri) | F + D | f3 + f2 |
| 12. Coup de pied latéral (yoko-geri) | V + D | f enter+f2 |
| 13. Coup de poing arrière | C + D | f. + f2 |
| 14. Coup de poing arr.lat. (ushiro-geri) | X + D | fØ + f2 |
| 15. Coup de pied circulaire (mawashi-geri) | S + D | f1 + f2 |
| 16. Culbute arrière | W + D | f4 + f2 |

Spectrum

| | Joueur no. 1 | Joueur no. 2 |
|---|---|---|
| 1 | W | O |
| 2 | E | P |
| 3 | D | L |
| 4 | C | Symbol |
| 5 | X | M + K |
| 6 | Z | N + K |
| 7 | A | J + K |
| 8 | Q | I + K |
| 9 | W + S | O + K |
| 10 | E + S | P + K |
| 11 | D + S | L + K |
| 12 | C + S | Symbol + K |
| 13 | X + S | M + K |
| 14 | Z + S | N + K |
| 15 | A + S | J + K |
| 16 | Q + S | I + K |

**Joystick-Manöver**




Versions Spectrum & Amstrad:
© 1986 Endurance Games Ltd.
Version Commodore 64/128:
© 1985 System Three Software Ltd.

# INTERNATIONAL KARATE

**KARATE**
**Ladeanleitung**
**Commodore 64/128**
Kassette: SHIFT & RUN/STOP auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: LOAD"KARATE1",8,1
LOAD"KARATE2",8,1

**Spectrum**
Kassette: Load"" auf dem entsprechenden Zählerstand

**Amstrad CPC**
Kassette: RUN"" dann gewünschtes Spiel wählen
Spielanleitung: RUN"menu" - dann gewünschtes Spiel wählen

**Szenario & Einführung - Commodore 64/128**

**EINFÜHRUNG**
International Karate ist ein Simulationskampfspiel für zwei Spieler bzw. einen Spieler gegen den Computer. Als durchtrainierter Karateka können Sie sich weltweit an 10 verschiedenen internationalen Wettkämpfen messen und Ihre Geschicklichkeit und Körperbeherrschung in 2 Spezialrunden unter Beweis stellen, wo Sie sich gegen verschiedene Waffen verteidigen und einen Haufen Ziegelsteine mit dem Kopf zertrümmern müssen. Bei all diesen Mutproben wacht ein weiser alter Experte über Ihnen, der sein Urteil abgibt und Anweisungen erteilt. Im Verlauf der zunehmend schwierigeren Stufen werden Ihnen die verschiedenen Karategürtel verliehen. Den besten Karatekas wird die Ehre zuteil, ihre Initialen in das Register der Großen Kämpfer einzutragen. Neben den echten Kampfrufen trägt die orientalische Hintergrundmusik zur Atmosphäre bei.
Karatekämpfer, die nicht viel von Theorie halten, können auf das Studium der Spielanleitung verzichten und sich gleich in den Kampf stürzen.

**1-Spieler Version**
Zum Starten der 1-Spieler Version die Taste F1 drücken. Ihr Kämpfer ist der Mann in weiß, der computergesteuerte Gegner trägt rot. Der Wettkampf besteht aus drei Runden, gefolgt von einer Waffen- oder einer Ziegel-Probe. Die jeweilige Spielstufe wird in der Mitte, rechts neben der Zeit angezeigt.
AUFGEPASST: Das Spiel endet, sobald der Computer aus einer Runde als Sieger hervorgeht.
Jede Kampfrunde dauert 30 Sekunden. Jede ausgeführte Kampfbewegung wird vom Schiedsrichter nach verschiedenen Kriterien bewertet und mit einem halben oder einem ganzen Punkt belohnt. Dabei wird auch die Komplexität des Bewegungsablaufs und die Präzision mitberücksichtigt. Der Kämpfer, der als erster 2 oder mehr Punkte in der 30 Sekunden Frist beisammen hat, wird zum Sieger erklärt und erhält eine Prämie für die noch verbleibende Zeit zugesprochen.
Wenn die Zeit vorher abläuft, gilt der als Sieger, der mehr Punkte hat, bzw. bei Punktegleichheit derjenige, der in der Runde insgesamt besser abgeschnitten hat. Falls auch hier Punktegleichheit besteht, entscheidet der Schiedsrichter in seiner Weisheit, wer mehr Wagemut an den Tag gelegt hat. Falls Sie nichts weiter unternehmen, geht das Spiel in den Demonstrationsmodus über. Das Spiel geht mit dem Sieg des Computergegners zu Ende. Falls Sie einen ausreichend hohen Punktestand erreichen, werden Sie in die Ehrentafel aufgenommen.

**2-Spieler Version**
Für die Wahl eines Spiels mit zwei menschlichen Gegnern die Taste F3 drücken. In dieser Spielart treten Sie und ein Freund in drei Runden gegeneinander an, wobei der Sieger sich anschließend dem Computer stellen muß.
Das Spiel besteht aus bis zu drei Kämpfen zu je 60 Sekunden, jeweils unterbrochen von einer Waffen- oder Ziegelsteinprobe.
Die Punktewertung ist anders als beim 1-Mann Spiel: 6 weiße und 6 rote Punkte bilden eine Art Balken, der wie beim Seilziehen in der einen oder anderen Richtung gezogen wird. Tritte und Hiebe bringen jeweils einen Punkt ein, wobei sich die Mitte des Seils entsprechend verschiebt. Wenn ein Kämpfer es schafft, vor Ablauf der Kampfzeit das gegnerische Ende zu erreichen, ist er der Sieger der Runde und kriegt einen Bonuspunkt.
Jeder Schlag oder Tritt bringt Punkte ein - wieviele hängt davon ab, wieviele Sekunden nach Start er erfolgt. Auf die Schnelligkeit Ihrer Reaktionen kommt es also an. Über der Seilziehen-Anzeige ist eine Linie mit 3 blauen punkten sichtbar. Diese leuchten weiß oder rot, je nachdem, wer die vorangehenden Runden gewonnen hat. Wer zuerst 2 Runden gewinnt, ist der Sieger und wird mit dem Computer konfrontiert. In Abhängigkeit vom erzielten Punktestand kann der Kampf gegen den Computer bereits auf Ebene 3 beginnen. Wer 2 Runden hintereinander gewinnt, ist nicht nur der Sieger, sondern kann auch noch 5000 Bonuspunkte sein eigen nennen. Wenn das Seilziehen unentschieden ausgeht, gibt der höhere Punktestand der betreffenden Runde den Ausschlag, und wenn dort ebenfalls Gleichheit besteht, wird ein UNENTSCHIEDEN erklärt.

**Ziegelsteine zertrümmern**
Eine spezielle Mutprobe, bei der Sie mit einer guten Reaktionsfähigkeit Ihren Punktestand verbessern können. Ihr Kämpfer steht vor einem turmartigen Gebilde aus 10 grauen Dachziegeln und Backsteinen. Der Schiedsrichter weist Sie an, auf seinen Ruf((GO) hin eine Bewegung mit dem Joystick auszuführen, um mit dem Kopf die Ziegel anzustoßen. Jeder zertrümmerte Ziegel bringt 100 Extrapunkte ein, und sollte es Ihnen gelingen, alle zu zerschlagen, erhalten Sie eine Prämie von 2000.

**Waffenprobe**
Eine weitere Mutprobe, bei der es darum geht, einer Reihe von Sternen, Speeren und Dolchen auszuweichen, die über den Bildschirm schwirren. Eine Berührung genügt, Sie sofort außer Gefecht zu setzen. Für jede Waffe, der Sie erfolgreich ausweichen, erhalten Sie 100 Punkte, und wenn Sie die Probe unversehrt überstehen, gibt es 2000 extra.

**Szenario und Einführung - Spectrum**
Ihr Ziel ist es, als Karate-Meister in allen fünf Kontinenten das Internationale Karate-Turnier zu bestreiten.

INTERNATIONAL KARATE ist eine Karate-Simulation, die sich möglichst präzise an einen echten Wettkampf anlehnt. Der Spieler sammelt Punkte, indem er gegen seinen Kontrahenten die verschiedenen Grundtechniken des Schlagens und Tretens anwendet. In jeder Runde, die 30 Sekunden dauert, können maximal 2 Punkte erzielt werden. Je nachdem, wie erfolgreich die angewandte Technik war, spricht Ihnen der Schiedsrichter einen halben oder einen vollen Punkt zu. Wer 2 Punkte erreicht, geht aus der Runde als Sieger hervor.

Die halben und vollen Punkte werden als leuchtende Kreise neben dem Punktestand angezeigt. Der Schiedsrichter gibt das Zeichen und Anfangen und zum Beenden des Kampfes und meldet die erzielten Punkte.

Wer als Sieger aus den drei Runden hervorgeht, fährt zum nächsten Wettkampf auf einem anderen Kontinent, wo er gegen einen neuen Kontrahenten antritt. Zwischen zwei Kontinenten werden jeweils Bonus-Bildschirme eingeschoben, mit denen Sie sich zusätzliche Punkte eroberen können.

**Szenario & Einführung - Schneider**

INTERNATIONAL KARATE ist eine Simulation eines Karate-Turniers, an dem zwei menschliche Kontrahenten oder ein Spieler gegen den Computer teilnehmen. In Abhängigkeit von Ihren Kampffähigkeit fliegen Sie rund um die Welt an sechs verschiedene Wettkampfplätze. Zwischendurch gibt es noch spezielle Bonusrunden.

**SPIELVERLAUF**
Jede Runde besteht aus drei Kämpfen, von denen jeder 60 Sekunden dauert. Wer als erster zwei Kämpfe gewinnt, gilt als Sieger der betreffenden Runde. Bei einem Unentschieden kommt es zu einem Entscheidungskampf. Nach Abschluß einer Runde wird ein Spezialereignis eingelegt: Dabei muß ein Ziegelsteinhaufen mit dem Kopf zertrümmert werden. Warten Sie ab, bis der Schiedsrichter Ihnen das Zeichen gibt. Bei einem zu frühen oder zu späten Start gibt es Fehlerpunkte. Für jeden zerschmetterten Ziegel gibt es 100 Punkte.

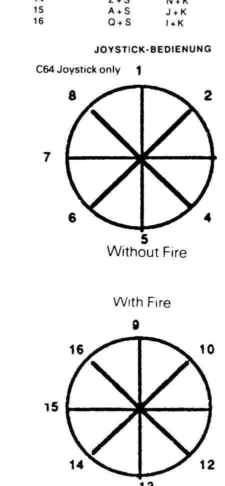
Wer als Sieger aus einer Runde hervorgeht, fliegt zum nächsten Kampfort, wo ihn ein neuer Gegner erwartet. Der Sieger aller sechs Runden wird zum Internationalen Karate-Champion erklärt und als solcher in der Ehrentafel eingetragen.
In einer 2-Spieler Partie wird der Sieger anhand der höchsten Punktezahl ermittelt.

| Amstrad | Spieler 1 Tasten | Spieler 2 Tasten |
|---|---|---|
| 1. Sprung | E | f5 |
| 2. Gerader Fauststoß (oi-zuki) | R | f6 |
| 3. Vorwärts gehen | F | f3 |
| 4. Fußstoß zur Brust | V | f enter |
| 5. Fußgelenk-Tritt (ashi-barai) | C | f. |
| 6. Stoß aus der Hocke | X | fØ |
| 7. Rückwärts gehen | S | f1 |
| 8. Rückwärts-Stoß | W | f4 |
| 9. Fußstoß im Sprung (tobi-geri) | E + D | f5 + f2 |
| 10. Vorwärtssalto | R + D | f6 = f2 |
| 11. Fußstoß nach vorn (mae-geri) | F + D | f3 + f2 |
| 12. Seitl. Fußtritt (yoko-geri) | V + D | f enter + f2 |
| 13. Fußstoß aus der Hocke,rückw | C + D | f. + f2 |
| 14. Fußtritt rückwärts (ushiro-geri) | X + D | fØ + f2 |
| 15. Halbkreis-Fußtritt (mawashi-geri) | S + D | f1 + f2 |
| 16. Rückwärtssalto | W + D | f4 + f2 |

Spectrum

| | Spieler 1 | Spieler 2 |
|---|---|---|
| 1 | W | O |
| 2 | E | P |
| 3 | D | L |
| 4 | C | Symbol |
| 5 | X | M + K |
| 6 | Z | N + K |
| 7 | A | J + K |
| 8 | Q | I + K |
| 9 | W + S | O + K |
| 10 | E + S | P + K |
| 11 | D + S | L + K |
| 12 | C + S | Symbol + K |
| 13 | X + S | M + K |
| 14 | Z + S | N + K |
| 15 | A + S | J + K |
| 16 | Q + S | I + K |

**JOYSTICK-BEDIENUNG**




Spectrum & Amstrad versions:
© 1986 Endurance Games Ltd.
Commodore 64/128 Version:
© 1985 System Three Software Ltd.

# BATTY

**BATTY INSTRUCTIONS (SPECTRUM)**

Batty is the racquet sport of the future.

The object of the game is to knock blocks out of the court by bouncing a ball off your racquet and hitting them. However, it is not as easy as it sounds, some blocks require more than one hit and others speed up your ball.

To make things even more interesting, strange creatures enter from the top of the court and float around, causing the ball to rebound randomly when they touch it. These creatures also throw balls at your racquet which cause it to explode.

Fortunately, these creatures are also destroyed when they come into contact with the ball. Also, some blocks release helpful features when they are knocked out, and these must be caught by the racquet to be used.

These features are:-

an extended racquet
a slow ball
a bomb to destroy all creatures in the court
a hand to enable you to hold on to the ball
a gun to shoot creatures and blocks
an extra life
a ball that splits into three
a rocket to transport you to the next court
bonus points
a 'smash' ball that destroys everything in its path.

But Be careful, because some features can only last for short periods of time and in trying to catch a creature you may miss the ball. You lose a racquet whenever the ball passes out of the court behind your racquet. To advance to the next court you must knock all blocks out of the court. GOOD LUCK!

In the double play mode the court is divided into two halves and the players work together to clear the court.

**BATTY INSTRUCTIONS (COMMODORE)**

Batty is the racquet sport of the future.

The object of the game is to knock blocks out of the court by bouncing a ball off your racquet and hitting them. However, it is not as easy as it sounds, some blocks require more than one hit and others speed up your ball.

To make things even more interesting, strange creatures enter from the top of the court and float around, causing the ball to rebound randomly when they touch it. These creatures also throw pellets at your racquet which cause it to become stuck momentarily.

Fortunately, these creatures are also destroyed when they come into contact with the ball. Also, some blocks release helpful features when they are knocked out, and these must be caught by the racquet to be used.

These features are:-

an extended racquet
a slow ball
a bomb to destroy all creatures in the court
a hand to enable you to hold on to the ball
a gun to shoot creatures and blocks
an extra life
a ball that splits into three
a rocket to transport you to the next court
a money bag for bonus points
a magic sack that turns the ball into fireball which destroys everything in its path

But Be careful, because you can only use one feature at a time and any feature you may have picked up will be lost when a creature's pellet hits your racquet. You lose a racquet whenever the ball passes out of the court behind your racquet. To advance to the next court you must knock all blocks out of the court. GOOD LUCK!

In the two player option mode the court is divided into two halves and the players work together to clear the court.

**BATTY INSTRUCTIONS (AMSTRAD)**

Batty is the racquet sport of the future.
The object of the game is to knock blocks out of the court by bouncing a ball off your racquet and hitting them. However, it is not as easy as it sounds, some blocks require more than one hit and others speed up your ball.

To make things even more interesting, strange creatures enter from the top of the court and float around, causing the ball to rebound randomly when they touch it. These creatures also throw balls at your racquet which cause it to explode.

Fortunately, these creatures are also destroyed when they come into contact with the ball. Also, some blocks release helpful features when they are knocked out, and these must be caught by the racquet to be used.

These features are:-

an extended racquet
a slow ball
a bomb to destroy all creatures in the court
a hand to enable you to hold on to the ball
a gun to shoot creatures and blocks
an extra life
a ball that splits into three
a rocket to transport you to the next court
bonus points
a 'smash' ball that destroys everything in its path.

But Be careful, because some features can only last for short periods of time and in trying to catch a creature you may miss the ball. You lose a racquet whenever the ball passes out of the court behind your racquet. To advance to the next court you must knock all blocks out of the court. GOOD LUCK!

In the double play mode the court is divided into two halves and the players work together to clear the court.

**batty**

**Loading Instructions**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Disc: LOAD"BATTY",8,1
**Spectrum**
Cassette: Load"" at correct counter position
**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" at correct counter position
Disc: RUN"menu" - then select game

**Playing Instructions**
**Commodore 64/128**
Joystick (port 2) - player one
Joystick (port 1) - player two
Fire button = release

**Spectrum**
Joystick or keyboard
Keys: Top Row - Pause
Middle Row - Left & Right
Bottom Row - Fire
For 2-player option split keyboard down middle

**Amstrad CPC**
Joystick or keyboard
Player 1:
A = left S = right Enter = release
Player 2: ⇐ = left ⇒ = right spacebar = release

© 1987 Hit Pak

# BATTY

**INSTRUZIONI PER BATTY (SPECTRUM)**

Batty è lo sport, che si pratica con racchetta, del futuro.

L'obiettivo del gioco consiste nell'eliminare i blocchi dal campo di gioco facendo rimbalzare una palla sulla vostra racchetta in modo da colpirli. Tuttavia non è così facile come sembra, perchè, per eliminare alcuni blocchi bisogna colpirli più di una volta, e altri blocchi fanno aumentare la velocità della vostra palla.

Per rendere le cose ancora più interessanti, delle strane creature compaiono dal soffitto del compo e fluttuano in giro facendo sì che la palla rimbalzi a caso quando la toccano. Inoltre queste creature sparano delle pallottole contro la vostra racchetta facendola esplodere.

Per fortuna, queste creature vengono distrutte quando vengono a contatto con la palla. Inoltre, alcuni blocchi liberano degli oggetti utili quando vengono eliminati e questi oggetti, per essere usati, devono essere presi dalla racchetta.

Questi oggetti sono:

una racchetta più grande
una palla lenta
una bomba per distruggere tutte le creature nel campo
una mano che vi permette di trattenere la palla
una pistola per togliere al creature e ai blocchi
una vita extra
una palla che si divide in tre
un missile che vi trasporta nel successivo campo da gioco
punti bonus
una palla "smash" che distrugge tutto quello che incontra sul suo cammino

Ma dovete stare attenti, perchè alcuni oggetti durano solo per brevi periodi di tempo e nel tentativo di catturare un oggetto rischiate di mancare la palla. Perdete una racchetta tutte le volte che la palla esce dal campo oltrepassando la vostra racchetta. Per passare al campo successivo dovete eliminare dal campo tutti i blocchi. BUONA FORTUNA!

Nel modo di gioco doppio il campo viene diviso a metà e i giocatori collaborano per fare piazza pulita nel campo.

**INSTRUZIONI PER BATTY (COMMODORE)**

Batty è lo sport, che si pratica con racchetta, del futuro.

L'obiettivo del gioco consiste nell'eliminare i blocchi dal campo di gioco facendo rimbalzare una palla sulla vostra racchetta in modo da colpirli. Tuttavia non è così facile come sembra, perchè, per eliminare alcuni blocchi bisogna colpirli più di una volta, e altri blocchi fanno aumentare la velocità della vostra palla.

Per rendere le cose ancora più interessanti, delle strane creature compaiono dal soffitto del compo e fluttuano in giro facendo sì che la palla rimbalzi a caso quando la toccano. Inoltre queste creature sparano delle pallottole contro la vostra racchetta facendola esplodere.

Per fortuna, queste creature vengono distrutte quando vengono a contatto con la palla. Inoltre, alcuni blocchi liberano degli oggetti utili quando vengono eliminati e questi oggetti, per essere usati, devono essere presi dalla racchetta.

Questi oggetti sono:

una racchetta più grande
una palla lenta
una bomba per distruggere tutte le creature nel campo
una mano che vi permette di trattenere la palla
una pistola per togliere al creature e ai blocchi
una vita extra
una palla che si divide in tre
un missile che vi trasporta nel successivo campo da gioco
punti bonus
una palla "smash" che distrugge tutto quello che incontra sul suo cammino

Ma dovete stare attentì, perchè alcuni oggetti durano solo per brevi periodi di tempo e nel tentativo di catturare un oggetto rischiate di mancare la palla. Perdete una racchetta tutte le volte che la palla esce dal campo oltrepassando la vostra racchetta. Per passare al campo successivo dovete eliminare dal campo tutti i blocchi. BUONA FORTUNA!

Nel modo di gioco doppio il campo viene diviso a metà e i giocatori collaborano per fare piazza pulita nel campo.

**INSTRUZIONI PER BATTY (AMSTRAD)**

Batty è lo sport, che si pratica con racchetta, del futuro.

L'obiettivo del gioco consiste nell'eliminare i blocchi dal campo di gioco facendo rimbalzare una palla sulla vostra racchetta in modo da colpirli. Tuttavia non è così facile come sembra, perchè, per eliminare alcuni blocchi bisogna colpirli più di una volta, e altri blocchi fanno aumentare la velocità della vostra palla.

Per rendere le cose ancora più interessanti, delle strane creature compaiono dal soffitto del compo e fluttuano in giro facendo sì che la palla rimbalzi a caso quando la toccano. Inoltre queste creature sparano delle pallottole contro la vostra racchetta facendola esplodere.

Per fortuna, queste creature vengono distrutte quando vengono a contatto con la palla. Inoltre, alcuni blocchi liberano degli oggetti utili quando vengono eliminati e questi oggetti, per essere usati, devono essere presi dalla racchetta.

Questi oggetti sono:

una racchetta più grande
una palla lenta
una bomba per distruggere tutte le creature nel campo
una mano che vi permette di trattenere la palla
una pistola per togliere al creature e ai blocchi
una vita extra
una palla che si divide in tre
un missile che vi trasporta nel successivo campo da gioco
punti bonus
una palla "smash" che distrugge tutto quello che incontra sul suo cammino

Ma dovete stare attenti, perchè alcuni oggetti durano solo per brevi periodi di tempo e nel tentativo di catturare un oggetto rischiate di mancare la palla. Perdete una racchetta tutte le volte che la palla esce dal campo oltrepassando la vostra racchetta. Per passare al campo successivo dovete eliminare dal campo tutti i blocchi. BUONA FORTUNA!

Nel modo di gioco doppio il campo viene diviso a metà e i giocatori collaborano per fare piazza pulita nel campo.

**batty**

**Istruzioni di caricamento**
**Commodore 64/128**
Cassetta: SHIFT & RUN/STOP al numero giusto sul contagiri
Disco: LOAD"BATTY",8,1
**Spectrum**
Cassetta: Load"" al numero giusto sul contagiri
**Amstrad CPC**
Cassetta: RUN"" al numero giusto sul contagiri
Disco: RUN"menu" - scegliere poi il gioco

**Istruzioni per giocare**
**Commodore 64/128**
Joystick (porta 2) - giocatore N. uno
Joystick (porta 1) - giocatore N. due
Tasto fuoco = rilasciare

**Spectrum**
Joystick o tastiera
Tasti: Fila in alto - Pausa
Fila in mezzo - sinistra/destra
Fila in basso - Fuoco
Per l'opzione a due giocatori dividere la tastiera nel mezzo

**Amstrad CPC**
Joystick o tastiera
Giocatore N. uno
A = sinistra S = destra Enter = rilasciare
Giocatore N. due: ⇐ = sinistra ⇒ = destra
barra spaziatrice = rilasciare

© 1987 Hit Pak

# BATTY

**INSTRUKTIONER FÖR BATTY (SPECTRUM)**

Batty är framtidens racketsport.

Idén är att slå ut block ur planen genom att slå bollen med racketen så att den träffar blocken. Men det är inte så lätt som det låter, för en del block måste man träffa mer än en gång, och andra sätter fart på bollen.

Men inte nog med det: det kommer ner underliga varelser på banan och lägger sig i spelet! När de vidrör bollen, studsar den iväg helt okontrollerat. Varelserna ger sig också på din racket med explosivt hagel. Som tur är, tillintetgörs varelserna när de kommer i kontakt med bollen.

Dessutom kan du skaffa dig hjälpmedel son finns dolda i vissa av blocken. De frigörs när du slår ut blocket, och sedan gäller det att fånga dem med racketen, så att du sen kan använda dem.

Hjälpmedlen består av:-

en förlängd racket
en långsam boll
en bomb som kan förstöra all varelser på plan
en hand att hålla fast bollen med
en pistol att skjuta varelser med och att skjuta med på blocken
en boll som faller i 3 delar
en raket som kan ta dig till nästa plan
pluspoäng
en 'smash' -boll som förstör allt i sin väg

Men se upp, för hjälpmedlen räcker bara en stund, och du kanske missar en boll när du försöker fånga ett hjälpmedel. Varje gång en boll går ur plan bakom din racket förlorar du en racket.

När man spelar dubbel, är planen uppdelad i två halvor och spelarna arbetar tillsammands på att slå ut all blocken

**INSTRUKTIONER FÖR BATTY (COMMODORE)**

Batty är framtidens racketsport.

Idén är att slå ut block ur planen genom att slå bollen med racketen så att den träffar blocken. Men det är inte så lätt som det låter, för en del block måste man träffa mer än en gång, och andra sätter fart på bollen.

Men inte nog med det: det kommer ner underliga varelser på banan och lägger sig i spelet! När de vidrör bollen, studsar den iväg helt okontrollerat. Varelserna ger sig också på din racket med explosivt hagel. Som tur är, tillintetgörs varelserna när de kommer i kontakt med bollen.

Dessutom kan du skaffa dig hjälpmedel son finns dolda i vissa av blocken. De frigörs när du slår ut blocket, och sedan gäller det att fånga dem med racketen, så att du sen kan använda dem.

Hjälpmedlen består av:-

en förlängd racket
en långsam boll
en bomb som kan förstöra all varelser på plan
en hand att hålla fast bollen med
en pistol att skjuta varelser med och att skjuta med på blocken
en boll som faller i 3 delar
en raket som kan ta dig till nästa plan
pluspoäng
en 'smash' -boll som förstör allt i sin väg

Men se upp, för hjälpmedlen räcker bara en stund, och du kanske missar en boll när du försöker fånga ett hjälpmedel. Varje gång en boll går ur plan bakom din racket förlorar du en racket.

När man spelar dubbel, är planen uppdelad i två halvor och spelarna arbetar tillsammands på att slå ut all blocken.

**INSTRUKTIONER FÖR BATTY (AMSTRAD)**

Batty är framtidens racketsport.

Idén är att slå ut block ur planen genom att slå bollen med racketen så att den träffar blocken. Men det är inte så lätt som det låter, för en del block måste man träffa mer än en gång, och andra sätter fart på bollen.

Men inte nog med det: det kommer ner underliga varelser på banan och lägger sig i spelet! När de vidrör bollen, studsar den iväg helt okontrollerat. Varelserna ger sig också på din racket med explosivt hagel. Som tur är, tillintetgörs varelserna när de kommer i kontakt med bollen.

Dessutom kan du skaffa dig hjälpmedel son finns dolda i vissa av blocken. De frigörs när du slår ut blocket, och sedan gäller det att fånga dem med racketen, så att du sen kan använda dem.

Hjälpmedlen består av:-

en förlängd racket
en långsam boll
en bomb som kan förstöra all varelser på plan
en hand att hålla fast bollen med
en pistol att skjuta varelser med och att skjuta med på blocken
en boll som faller i 3 delar
en raket som kan ta dig till nästa plan
pluspoäng
en 'smash' -boll som förstör allt i sin väg

Men se upp, för hjälpmedlen räcker bara en stund, och du kanske missar en boll när du försöker fånga ett hjälpmedel. Varje gång en boll går ur plan bakom din racket förlorar du en racket.

När man spelar dubbel, är planen uppdelad i två halvor och spelarna arbetar tillsammands på att slå ut all blocken

**Laddningsinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Kassett: SHIFT & RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: LOAD"BATTY",8,1
**Spectrum**
Kassett: Load"" ved rakneverkets korrekta nummer
**Amstrad CPC**
Kassett: RUN"" ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: RUN"menu" - välj sen spel

**Spelinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Joystick (port 2) - spelare 1
Joystick (port 1) - spelare 2
Fire-tangent = släpp upp

**Spectrum**
Joystick / tangentbordet
översta raden - Håll kvar
mellersta raden - vänster & höger
nedersta raden - Skjut

Dela upp tangentbordet mellan er

**Amstrad CPC**
Joystick / tangentbordet
Spelare 1:
A = vänster S = höger Enter = släpp upp
Spelare 2: ⇐ = vänster ⇒ = höger mellanslag = släpp upp

© 1987 Hit Pak

# BATTY

**BATTY INSTRUCTIONS (SPECTRUM)**

Batty est le jeu à raquette de l'avenir.

L'object du jeu est le suivant: vous devez jeter des blocs hors du court en les frappant avec une balle que vous avez lancée avec votre raquette. Mais ce n'est pas aussi facile que cela en a l'air. Certains blocs doivent être frappés plus d'une fois alors que d'autres augmentent la vitesse de votre balle.

Pour rendre les choses encore plus intéressantes, des êtres étranges pénètrent sur le court par le haut el flottent tout autour: lorsque vos balles les touchent, elles rebondissent de façon erratique. En outre, ces êtres peuvent lancer des projectiles contre votre raquette en la faisant sauter. Heureusement, ces êtres se détruisent au contact de la balle. En outre, certains blocs dégagent des dispositifs utiles lorsqu'ils sont projetés hors du court: pour les utiliser, on devra les attraper avec la raquette.

Ces dispositifs sont les suivants:

une raquette surdimensionée.
une balle lente
une bombe pour détruire tous les êtres sur le court
une main vous permettant de tenir la balle
un pistolet pour tirer sur les êtres et les blocs
une vie supplémentaire
une balle qui se divise en trois
une fusée pour vous transporter dans le court suivant
des points supplémentaires
une balle de smash qui détruit tout sur son passage
Mais attention: certains dispositifs ont une durée limitée et en essayant de les attraper, vous risquez de rater la balle. Chaque fois que la balle sort du court derrière votre raquette, vous perdez une raquette. Pour passer au court suivant, vous devez éliminer tous les blocs du court. BONNE CHANCE!

En mode de jeu en double, le court se divise en deux moitiés et les joueurs travaillent ensemble pour vider le court.

**BATTY INSTRUCTIONS (COMMODORE)**

Batty est le jeu à raquette de l'avenir.

L'object du jeu est le suivant: vous devez jeter des blocs hors du court en les frappant avec une balle que vous avez lancée avec votre raquette. Mais ce n'est pas aussi facile que cela en a l'air. Certains blocs doivent être frappés plus d'une fois alors que d'autres augmentent la vitesse de votre balle.
Pour rendre les choses encore plus intéressantes, des êtres étranges pénètrent sur le court par le haut el flottent tout autour: lorsque vos balles les touchent, elles rebondissent de façon erratique. En outre, ces êtres peuvent lancer des projectiles contre votre raquette en la faisant sauter. Heureusement, ces êtres se détruisent au contact de la balle. En outre, certains blocs dégagent des dispositifs utiles lorsqu'ils sont projetés hors du court: pour les utiliser, on devra les attraper avec la raquette.

Ces dispositifs sont les suivants:

une raquette surdimensionée.
une balle lente
une bombe pour détruire tous les êtres sur le court
une main vous permettant de tenir la balle
un pistolet pour tirer sur les êtres et les blocs
une vie supplémentaire
une balle qui se divise en trois
une fusée pour vous transporter dans le court suivant
des points supplémentaires
une balle de smash qui détruit tout sur son passage
Mais attention: certains dispositifs ont une durée limitée et en essayant de les attraper, vous risquez de rater la balle. Chaque fois que la balle sort du court derrière votre raquette, vous perdez une raquette. Pour passer au court suivant, vous devez éliminer tous les blocs du court. BONNE CHANCE!

En mode de jeu en double, le court se divise en deux moitiés et les joueurs travaillent ensemble pour vider le court.

**BATTY INSTRUCTIONS (AMSTRAD)**

Batty est le jeu à raquette de l'avenir.

L'object du jeu est le suivant: vous devez jeter des blocs hors du court en les frappant avec une balle que vous avez lancée avec votre raquette. Mais ce n'est pas aussi facile que cela en a l'air. Certains blocs doivent être frappés plus d'une fois alors que d'autres augmentent la vitesse de votre balle.
Pour rendre les choses encore plus intéressantes, des êtres étranges pénètrent sur le court par le haut el flottent tout autour: lorsque vos balles les touchent, elles rebondissent de façon erratique. En outre, ces êtres peuvent lancer des projectiles contre votre raquette en la faisant sauter. Heureusement, ces êtres se détruisent au contact de la balle. En outre, certains blocs dégagent des dispositifs utiles lorsqu'ils sont projetés hors du court: pour les utiliser, on devra les attraper avec la raquette.

Ces dispositifs sont les suivants:
une raquette surdimensionée.
une balle lente
une bombe pour détruire tous les êtres sur le court
une main vous permettant de tenir la balle
un pistolet pour tirer sur les êtres et les blocs
une vie supplémentaire
une balle qui se divise en trois
une fusée pour vous transporter dans le court suivant
des points supplémentaires
une balle de smash qui détruit tout sur son passage

Mais attention: certains dispositifs ont une durée limitée et en essayant de les attraper, vous risquez de rater la balle. Chaque fois que la balle sort du court derrière votre raquette, vous perdez une raquette. Pour passer au court suivant, vous devez éliminer tous les blocs du court. BONNE CHANCE!

En mode de jeu en double, le court se divise en deux moitiés et les joueurs travaillent ensemble pour vider le court.

**batty**

**Instructions de chargement**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP sur la position correcte du compteur
Disquette: LOAD"BATTY",8,1
**Spectrum**
Cassette: Load"" sur la position correcte du compteur
**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" sur la position correcte du compteur
Disquette: RUN"menu" - puis faites votre sélection

**Règles du jeu**
**Commodore 64/128**
Manette de jeu (port 2) - joueur no. 1
Manette de jeu (port 1) - joueur no. 2
Bouton de tir = relâcher

**Spectrum**
Manette de jeu ou clavier
Touches en haut - Pause
Touches au centre - Gauche/Droite
Touches en bas - Feu
2 joueurs: Partager le clavier

**Amstrad CPC**
Manette de jeu ou clavier
Joueur no. 1:
A = gauche S = droite Enter = relâcher
Joueur no. 2: ⇐ = left ⇒ = droite
barre d'espacement = relâcher

© 1987 Hit Pak

# BATTY

**BATTY SPIELANLEITUNG (SPECTRUM)**

Batty ist der Schläger-Sport der Zukunft.

Ziel des Spiels ist es, Blöcke aus dem Spielfeld wegzuballern, indem man die Bälle entsprechend mit dem Schläger wegschlägt. Das ist gar nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört. Manche Blöcke erfordern einiges mehr als nur einen einzigen Schlag, andere geben dem Ball Tempo drauf.

Und damit die Sache noch spannender wird, schwirren seltsame Kreaturen auf dem Spielfeld umher. Eine Berührung mit ihnen hat zur Folge, daß der Ball in unberechenbarer Weise abgelenkt wird. Außerdem haben die Kreaturen auch die seltsame Gewohnheit, Ihren Schläger mit Kügelchen zu bewerfen, die hochexplosiv sind.

Man kann von Glück reden, daß die Kreaturen vernichtet werden, sobald sie mit dem Befehl in Kontakt kommen. Manche Blöcke setzen eine Reihe nützlicher Funktionen frei, wenn sie getroffen werden. Die muß man genz schnell mit dem betreffenden Schläger einfangen.

Dazu gehören:

ein größerer Schläger
ein langsamer Ball
eine Bombe zur Vernichtung aller Geschöpfe auf dem Platz
eine Hand, mit der Sie den Ball festhalten können
ein Schießeisen zum Abschießen der Geschöpfe und der Blöcke (damit man ein Extraleben bekommt)
einen Ball, der sich in drei teilen läßt
eine Rakete für den Transport auf das nächste Spielfeld
Bonuspunkte
ein "Trümmerball", der alles zerstört, was ihm über den Weg läuft.

Aber Achtung: Manche Funktionen sind nur eine kurze Zeit aktiv, und auf der Jagd nach einer Kreatur verpaßt man leicht den Ball. Sie verlieren eine Runde, wenn der Ball hinter Ihrem Schläger über die hintere Begrenzung hinaus rollt. Wenn Sie zum nächsten Platz promovieren wollen, müssen Sie alle Blöcke aus dem Bereich herausschmeißen. VIEL GLÜCK!

Im Zweiermodus ist das Spielfeld in zwei Zonen unterteilt, und die beiden Spieler bilden ein Team, das gemeinsam versucht, das Feld freizukriegen.

**BATTY SPIELANLEITUNG (COMMODORE)**

Batty ist der Schläger-Sport der Zukunft.

Ziel des Spiels ist es, Blöcke aus dem Spielfeld wegzuballern, indem man die Bälle entsprechend mit dem Schläger wegschlägt. Das ist gar nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört. Manche Blöcke erfordern einiges mehr als nur einen einzigen Schlag, andere geben dem Ball Tempo drauf.

Und damit die Sache noch spannender wird, schwirren seltsame Kreaturen auf dem Spielfeld umher. Eine Berührung mit ihnen hat zur Folge, daß der Ball in unberechenbarer Weise abgelenkt wird. Außerdem haben die Kreaturen auch die seltsame Gewohnheit, Ihren Schläger mit Kügelchen zu bewerfen, die hochexplosiv sind.

Man kann von Glück reden, daß die Kreaturen vernichtet werden, sobald sie mit dem Befehl in Kontakt kommen. Manche Blöcke setzen eine Reihe nützlicher Funktionen frei, wenn sie unschädlich gemacht werden. Die muß man genz schnell mit dem betreffenden Schläger einfangen.

Dazu gehören:

ein größerer Schläger
ein langsamer Ball
eine Bombe zur Vernichtung aller Geschöpfe auf dem Platz
eine Hand, mit der Sie den Ball festhalten können
ein Schießeisen zum Abschießen der Geschöpfe und der Blöcke (damit man ein Extraleben bekommt)
einen Ball, der sich in drei teilen läßt
eine Rakete für den Transport auf das nächste Spielfeld
Ein Geldbeutel für die Bonuspunkte
Ein magischer Sack, der den Ball in einen Feuerball verwandelt, der alles in seinem Weg zerstört.

Aber Achtung: Manche Funktionen sind nur eine kurze Zeit aktiv. Auf der Jagd nach Kreaturen verpaßt man leicht den Ball. Sie verlieren eine Runde, wenn der Ball hinter Ihrem Schläger über die hintere Begrenzung hinaus rollt. Wenn Sie zum nächsten Platz promovieren wollen, müssen Sie alle Blöcke aus dem Bereich herausschmeißen. VIEL GLÜCK!

Im Zweiermodus ist das Spielfeld in zwei Zonen unterteilt, und die beiden Spieler bilden ein Team, in dem Versuch, das Spielfeld freizubekommen.

**BATTY SPIELANLEITUNG (SCHNEIDER)**

Batty ist der Schläger-Sport der Zukunft.

Ziel des Spiels ist es, Blöcke aus dem Spielfeld wegzuballern, indem man die Bälle entsprechend mit dem Schläger wegschlägt. Das ist gar nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört. Manche Blöcke erfordern einiges mehr als nur einen eihzigen Schlag, andere geben dem Ball Tempo drauf.

Und damit die Sache noch spannender wird, schwirren seltsame Kreaturen auf dem Spielfeld umher. Eine Berührung mit ihnen hat zur Folge, daß der Ball in unberechenbarer Weise abgelenkt wird. Außerdem haben die Kreaturen auch die seltsame Gewohnheit, Ihren Schläger mit Kügelchen zu bewerfen, die hochexplosiv sind.

Man kann von Glück reden, daß die Kreaturen vernichtet werden, sobald sie mit dem Befehl in Kontakt kommen. Manche Blöcke setzen eine Reihe nützlicher Funktionen frei, wenn sie unschädlich gemacht werden. Die muß man genz schnell mit dem betreffenden Schläger einfangen.

Dazu gehören:

ein größerer Schläger
ein langsamer Ball
eine Bombe zur Vernichtung aller Geschöpfe auf dem Platz
eine Hand, mit der Sie den Ball festhalten können
ein Schießeisen zum Abschießen der Geschöpfe und der Blöcke (damit man ein Extraleben bekommt)
einen Ball, der sich in drei teilen läßt
eine Rakete für den Transport auf das nächste Spielfeld
Bonuspunkte
Ein Feuerball, der alles in seinem Weg zerstört.

Aber Achtung: Manche Funktionen sind nur eine kurze Zeit aktiv. Auf der Jagd nach Kreaturen verpaßt man leicht den Ball. Sie verlieren eine Runde, wenn der Ball hinter Ihrem Schläger über die Endbegrenzung hinaus rollt. Wenn Sie zum nächsten Platz promovieren wollen, müssen Sie alle Blöcke aus dem Bereich herausschmeißen. GUT GLÜCK!

Im Zweiermodus ist das Spielfeld in zwei Zonen unterteilt, und die beiden Spieler bilden ein Team, in dem Versuch, das Spielfeld freizubekommen.

**batty**

**Ladeanleitung**
**Commodore 64/128**
Kassette: SHIFT & RUN/STOP auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: LOAD"BATTY",8,1
**Spectrum**
Kassette: Load"" auf dem entsprechenden Zählerstand
**Amstrad CPC**
Kassette: RUN"" auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: RUN"menu" - dann gewünschtes Spiel wählen

**Spielanleitung**
**Commodore 64/128**
Joystick (Steckplatz 2) - 1. Spieler
Joystick (Steckplatz 1) - 2. Spieler
Feuerknopf = freigeben

**Spectrum**
Joystick oder Tastatur
Tasten: Obere Reihe - Pause
Mittlere Reihe - Links & Rechts
Untere Reihe - Feuer
Für die 2-Spieler Version Tastatur senkrecht in zwei Hälften teilen

**Schneider CPC**
Joystick oder Tastatur
Spieler 1:
A = links S = rechts Enter = freigeben
Spieler 2: ⇐ = links ⇒ = rechts Leertaste = freigeben

© 1987 Hit Pak

# LIGHTFORCE

**LIGHTFORCE**

**Scenario and introduction**

S.O.S. – All systems alert...

The distress call from the colonies around Regulus is brief – "Ships of unknown origin landing at key installations!"

The GEM council react quickly and decisively, and order their entire space force in the Regulus sector into action.

Unfortunately, that turns out to be just one LIGHTFORCE fighter on deep space patrol, and, as luck would have it, it is piloted by YOU!

As you emerge from light drive beyond the outer planet, you see several thousand battle-ready alien ships, hundreds of ground-based weapons and energy domes, and a host of special armaments pods circling each planet, all ranged against your single LIGHTFORCE fighter.

As the odds are stacked heavily in your favour, you set about your task immediately – LIGHTFORCE is for revenge.

**Loading Instructions**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Disc: LOAD"LIGHTFORCE",8,1
**Spectrum**
Cassette: LOAD"" at correct counter position
**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" at correct counter position
Disc: RUN"menu" - then select game

**Playing Instructions**
**Commodore 64/128**
Joystick or redefinable keyboard.
Special weapons can be activated by the spacebar.

**Spectrum**
Joystick or redefinable keyboard.
Special weapons can be activated by the spacebar.

**Amstrad CPC**
Joystick
Special weapons can be activated by the spacebar.

© 1986 Carter Follis Software. All rights reserved worldwide

# LIGHTFORCE

**LIGHTFORCE**

**Scenario e Introduzione**

S.O.S. – Tutti i sistemi all'erta...

Il segnale di richiesta di aiuto dalle colonie intorno a Regulus è breve – "Navi spaziali di origine sconosciuta stanno atterrando ad installazioni chiave!"

Il consiglio GEM reagisce velocemente e in modo decisivo, e ordina che l'intera forza spaziale nel settore di Regulus entri in azione.

Purtroppo ciò risulta essere un solo caccia intergalattico LIGHTFORCE che è di paatuglia nello spazio profondo, e, fortuna volle, che sia pilotato da VOI!

Nel momento in cui emergete da una perlustrazione, alla velocità della luce, al di là dello spazio esterno vi accorgete della presenza di migliaia di navi spaziali aliene pronte al combattimento, centinaia di installazioni militari da terra e cupole energetiche e una miriade di speciali navicelle armate che stanno girando intorno ad ogni pianeta, tutti schierati contro il vostro unico caccia LIGHTFORCE.

Nonostante le circostanze siano così avverse, vi accingete immediatemente a compiere la vostra missione – LIGHTFORCE significa vendetta.

**Lightforce**

**Istruzioni di caricamento**
**Commodore 64/128**
Cassetta: SHIFT & RUN/STOP al numero giusto sul contagiri
Disco: LOAD"LIGHTFORCE",8,1
**Spectrum**
Cassetta: LOAD"" al numero giusto sul contagiri
**Amstrad CPC**
Cassetta: RUN"" al numero giusto sul contagiri
Disco: RUN"menu" - scegliere poi il gioco

**Istruzioni per giocare**
**Commodore 64/128**
Joystick o tasti ridefinibile
Armi speciali possono essere attivate tramite la barra spaziatrice.

**Spectrum**
Joystick o tastiera ridefinibile.
Armi speciali possono essere attivate tramite la barra spaziatrice.

**Amstrad CPC**
Joystick
Armi speciali possono essere attivate tramite la barra spaziatrice.

© 1986 Carter Follis Software. Tutti diritti riservati in tutto il mondo.

# LIGHTFORCE

**LIGHTFORCE**

**Scenario och Introduktion**

S.O.S. – Ett nödrop...

Nödanropet från kolonierna runt Regulus är kort – 'Rymdskepp av okänd härkomst landar vid viktiga installationer!'

Stora Rådet reagerar snabbt och beordrar hela rymdflottan som är stationerad nära Regulus att gå till attack. Oturligt nog är bara en pilot från LIGHTFORCE på rymdpatrull, och det råkar vara DU!!

När du rundar den yttre planeten, väntar dig en hemsk syn: flera tusen främmande rymdskepp färdiga att gå till anfall, hundratals markbaserade vapeninstallationer och energistationer och en mängd vapenkapslar som rör sig runt planeten. All dessa mot ett enda LIGHTFORCE-plan – ditt!
Dina chanser Är inte stora, men du ger dig genast i kast med uppgiften – LIGHTFORCE skall hämnas!

**Laddningsinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Kassett: SHIFT & RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: LOAD"LIGHTFORCE",8,1
**Spectrum**
Kassett: LOAD"" ved rakneverkets korrekta nummer
**Amstrad CPC**
Kassett: RUN"" ved rakneverkets korrekta nummer
Diskett: RUN"menu" - välj sen spel

**Spelinstruktioner**
**Commodore 64/128**
Joystick eller tangentbordet
Mellanslag för att välja vapen

**Spectrum**
Joystick eller tangentbordet
Mellanslag för att välja vapen

**Amstrad CPC**
Joystick
Mellanslag för att välja vapen

© 1986 Carter Follis Software. Upphovsrätten förbehållen

# LIGHTFORCE

**LIGHTFORCE**

**Scénario et Instructions**

S.O.S. - Alerte à tous les systèmes . . .

L'appel de détresse provenant des colonies autour de Regulus est bref - "Des vaisseaux d'origine inconnue sont en train d'atterrir sur des installations vitales"!
Le conseil de GEM réagit immédiatement et de façon décisive: il mobilise toute la force spatiale dans le secteur de Regulus.
Malheureusement, cette force spatiale se compose en fait d'un seul appareil de combat LIGHTFORCE en patrouille interplanétaire et piloté devinez par qui: mais par vous, bien entendu! C'est bien votre chance!
Lorsque vous arrivez en Light Drive au-delà de la planète externe, vous apercevez des milliers de vaisseaux spatiaux étrangers prêts au combat, des centaines d'installations de stations de combat et de dômes d'énergie au sol ainsi qu'une nuée de nacelles à armaments spéciaux qui entourent chaque planète, et tout ceci contre un seul appareil de combat LIGHTFORCE, le vôtre.

Etant donné que les chances sont contre vous, commencez immédiatement - LIGHTFORCE signifie vengeance.

**Lightforce**

**Instructions de chargement**
**Commodore 64/128**
Cassette: SHIFT & RUN/STOP sur la position correcte du compteur
Disquette: LOAD"LIGHTFORCE",8,1
**Spectrum**
Cassette: LOAD"" sur la position correcte du compteur
**Amstrad CPC**
Cassette: RUN"" sur la position correcte du compteur
Disquette: RUN"menu" - puis faites votre sélection

**Playing Instructions**
**Commodore 64/128**
Manette de jeu ou clavier définissable.
Des armes spéciales peuvent être activées par la barre d'espacement

**Spectrum**
Manette de jeu ou clavier définissable.
Des armes spéciales peuvent être activées par la barre d'espacement

**Amstrad CPC**
Manette de jeu
Des armes spéciales peuvent être activées par la barre d'espacement

© 1986 Carter Follis Software. Tous droits réservés mondialement.

# LIGHTFORCE

**LIGHTFORCE**

**Szenario und Einführung**

S.O.S. - Alle Systeme auf rot!

Der Notruf von den Kolonien rund um Regulus ist kurz: "Schiffe unbekannter Herkunft landen auf Schlüsselanlagen".

Der GEM-Rat reagiert schnell und entschieden und beordert die gesamten Raumstreitkräfte im Regulus Sektor zum Einsatz.

Leider ist das nichts weiter als ein einsamer LIGHTFORCE Kämpfer, der sich gerade auf Patrouille im tiefen All befindet, und der - wie könnte es anders sein - von Ihnen gelenkt wird.

Beim Verlassen der Lichtbahn hinter dem äußeren Planeten gewahren Sie mit Schrecken mehrere Tausend zum Kampf gerüstete fremde Schiffe, Hunderte von am Boden installierten Waffenanlagen und Energie-Reservoirs sowie eine Menge spezieller Waffenträger, die sich auf einer Art Umlaufbahn rund um die Planeten bewegen. Ein stattliches Aufgebot, wenn man bedenkt, daß Sie im Alleingang sind.

So aussichtslos die Sache auch aussehen mag, Sie dürfen keine Sekunde verlieren - LIGHTFORCE hat es auf Rache abgesehen!

**Ladeanleitung**
**Commodore 64/128**
Kassette: SHIFT & RUN/STOP auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: LOAD"LIGHTFORCE",8,1
**Spectrum**
Kassette: LOAD"" auf dem entsprechenden Zählerstand
**Amstrad CPC**
Kassette: RUN"" auf dem entsprechenden Zählerstand
Diskette: RUN"menu" - dann gewünschtes Spiel wählen

**Spielanleitung**
**Commodore 64/128**
Joystick oder neudefinierbare Tastatur.
Spezialwaffen mit Leertaste aktivieren.

**Spectrum**
Joystick oder neudefinierbare Tastatur.
Spezialwaffen mit Leertaste aktivieren.

**Amstrad CPC**
Joystick
Spezialwaffen mit Leertaste aktivieren.

© 1986 Carter Follis Software. Alle Rechte weltweit vorbehalten.