

ACTION COUNTDOWN

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Type **LOAD**™ and press **RETURN**. Press **PLAY** on your cassette recorder.

SPECTRUM +3
Turn on computer, insert disk and press **RETURN** and game will load and run automatically.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

AMSTRAD CPC DISK
Type **RUN**™DISK and press **ENTER**.

MSX CASSETTE
Type **RUN**™CAS:, and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Cassette users note that each game is loaded individually, so,for example if you wish to load the second game off a tape, stop the cassette player once the first game has loaded. Turn off the computer then on again and repeat the loading procedure. You may find it worthwhile to make a note of the counter references on the cassette player. So for your convenience we have included the following grid.

SCORE 3020™	☐	ROCK 'N ROLLER™	☐
METROPOLIS™	☐	TUAREG™	☐
WELLS AND FARGO™	☐	BLACK BEARD™	☐
TITANIC™	☐	COLOSSEUM™	☐
STARDUST™	☐		

SCORE 3020™

It's the year 3000, playing pinball has become a dangerous adventure. Gone are the traditional recreational machines of the 20th century, the machines which gave many an enjoyable hour. They have now been replaced by infernal war ones which recall fights of bygone years.

For many years, the nerves of reckless players have been tested to the limit, but now they carry the challenge too far. During September 3020 an unusual event devastates the people of the Earth. Its source, the **SILICE** computer, the most powerful computer created by man. **SILICE** has now total control of the Nuclear Arms centre of the **TERRA FEDERATION** and is threatening life as we know it.

You must save **Earth** from such devastation by playing **SILICE** in a game of pinball. But things don't come easy. **SILICE** is the manufacturer of all pinball machines and therefore is a formidable opponent.

Only you can decide the future of humanity!
You are the chosen one!

THE GAME

You must play a deadly pinball game against **SILICE**. Prepare for the dangers that face you since the computers resources are unlimited and it has an eternal army of mechanical monsters which comprise of static and mobile elements. Both of which shoot at your pinball causing a continuous shift from its original direction.

The mobile elements are tanks, destroyers and planes. The static elements are unlimited ground based cannons of high power.

Your main objective is to drive the radioactive pinball through twenty different levels full of unimaginable dangers.

On the left hand side of the screen is a radioactive energy indicator. If this is above mid point your pinball will be able to hit and destroy the mobile enemies, but if it is below mid point it will not destroy the mobile enemies and their shots will repel the pinball off course.

OBSTACLES

There are many obstacles on each level. The majority comprises of bushes which make the pinball bounce in different directions but with limited force. The speed at which the pinball is travelling is decided by the number of barriers encountered in its path.

ICONS

Icons are scattered throughout the game. They affect the pinball in several ways. There are four levels of icons ranging from the most simple which are represented as a 'peaked roof', to the most complex indicated by a 'ray' which provokes an abrupt shifting of the ball. An extra icon can be obtained which bounces the ball but changes the controls, right becomes left and visa versa.

CONTROLS

The game is controlled by joystick or keyboard.

KEYBOARD
Left – **Q**, Right – **P**, Pause – **H** (press any key to restart), Fault key – **SPACE BAR**.

N.B. The Fault Key. Pressing this key allows you to change the direction the 'pinball' is travelling in. I.e. If the pinball is travelling down screen, when the fault key is pressed, it will travel up screen.

© 1989 TOPOSOFT. All rights reserved.

METROPOLIS™

The world has become a victim of a 'Nuclear Holocaust'. Metropolis is the last vestige of civilisation.

Metropolis a once peaceful city has now become a city without law and order. Rival gangs have seized various areas throughout the city which has culminated in bloody confrontations. Only a few are fighting for order, they are known as the Townsmen with their leader Geitor, a man without fear. He along with his people fight for humanity in what is already a devastated world.

GAME PLAY

Geitor will have to travel along a tough route. He will confront dangerous enemies whose forces are controlled by three wild races. The Death Warriors

who are armed to the teeth and extremely skillful, using sophisticated weaponry. The Dartfire, deformed mutants that throw fire balls. Girkillers, a race of violent women who would scare even the old Amazons.

From the lowest levels of the city Geitor must battle across dangerous lands and reach the headquarters of the Townsmen to lead the revolt against evil. On route he must destroy five nuclear tanks, under the power of the evil forces. The tanks are hidden throughout the city and are strongly defended, they will shoot Geitor when his is within range. If Geitor is unable to resist the continual bombing for some time, he will disrupt their self defence systems, rendering them inoperative.

The Townsmen headquarters are located in the upper level of the city, after Haigler Bridge. In order to succeed with the revolt and finish off the sinister evil forces you must reach the headquarters.

You are Geitor!
So take up the challenge!

CONTROLS

The game is controlled by joystick or keyboard.

KEYBOARD
Up – **Q**, Down – **A**, Left – **O**, Right – **P**, Sword Action (thrust) – **M**, Shield Action (defence) – **N**, Pause – **H**.

COMBINATIONS
High thrust – **Q**+**M**, Lateral Thrust (**M**, **P** and **O** have the same effect) – **M**, Defend above with the shield – **Q**+**N**, Defend your front – **N**, Defend your right – **N**+**P**, Defend your left – **H**+**O**.

©1989 TOPOSOFT. All rights reserved.

WELLS AND FARGO™

The prestigious stagecoach company 'Wells and Fargo' have for some time been trying to open a road link that would join the East with the West. All their efforts however were in vain due to the endless attacks by horsethieves and indians.

After these disastrous results, the company could not find anyone to drive the stagecoach through such a treacherous route.

But then, two outlaw gunmen, volunteered to drive the stagecoach through the danger infested territory, just as long as they get their purse at the end.

Bob Malone and Raml Long were ready to open the route West, unaware of the overpowering dangers.

GAME PLAY

Your objective is to drive the stagecoach through the hostile territories. Beware though as your enemies will appear when you least expect them. You have the option of either playing a one or two player game. A one player game allows you to control the movements of both the outlaws. A two player game allows one player to control the driver whilst the other player controls the gunman playing 'shot gun'.

Whilst travelling along you must beware of 'pot holes' in the ground as these have a destructive effect on the stagecoach. (The indicator on the top half of the screen shows you the state of the coach. If the indicator reaches zero the stagecoach will be destroyed).

If the character riding 'shot gun' is eliminated the driver will go up to take his place and one of the passengers will come up to drive the stagecoach. The number of passengers will act as lives, when all the passengers have run out you are left with one person, be it an outlaw or a passenger and you must control him to drive and defend the coach at the same time.

HINTS AND TIPS

You can walk on top of the stagecoach, but you should take into account that if you are standing when the stagecoach passes over a pot hole, you will fall and lose a life. If you tie down, nothing will happen to you but you are unable to fire your gun.

KEYBOARD CONTROLS

Change of Character – **C**, Up – **Q**, Down – **A**, Left – **O**, Right – **P**, Fire – **SPACE BAR**, Pause – **H**.

Holding the **SPACE BAR** will cause the character to lie down.

N.B. In the two player option, one must play with the keyboard whilst the other plays with the joystick.

© 1989 TOPOSOFT. All rights reserved.

TITANIC™

SCENARIO
Despite all efforts to find the Titanic, it remained hidden beneath the cold waters of the North Atlantic ... until now.

Professor R M Kenrick, marine archaeologist and researcher extraordinaire had at last found its resting place. As it was lying in a trench a mile below the surface he realised that no man could survive at such a depth using conventional equipment. His assistant's only chance of survival and success would be to wear a diving suit made from a special material invented by professor Kenrick.

Control this brave aquanaut on his fascinating adventure, fraught with many dangers, to unlock the secret of the Titanic.

GAME PLAY INSTRUCTIONS

Upon completing the first level you will be presented with a password enabling you to continue to the second level. At the menu, select level 2 and enter the password.

CONTROLS

Either a joystick or keyboard can be used. Default keys are as follows: Up – **Q**, Down – **A**, Left – **O**, Right – **P**, Fire – **SPACE BAR**, Pause – **⌘**. These keys can be changed using the 'REDEFINE KEYS' option on the main menu.

THE UNDERWATER CAVES

To reach the Titanic, you will first have to go through the underwater caves, full of sharks, manta rays, killer fish and seaweed that can leave you without one single bubble of oxygen in just a few seconds.

There is only one route to reach the cave's exit with the **TITANIC** lying just a few metres from it. CAUTION: Some paths have no exit and others can prove to be fatal traps.

THE TITANIC

If you are successful in reaching the Titanic, the game will give you clues to reach the second stage. Once inside the ship you will find that it is filled with many underwater enemies such as swordfish, anemones, medusas and the extremely dangerous octopus. Avoid them at all costs.

At this stage your objective is to reach the room where the safe is kept and once there, to open it. However, in order to do this, we first have to find the lever for opening the doors that have become stuck, and the dynamite.

There is only one correct way to reach the room with the safe. You must try not to deviate from your path, since any error would be fatal.

OXYGEN

Oxygen is vital in this adventure. You have an indicator at the bottom lower left, showing the amount you have left. Oxygen bottles can be found

throughout the ship, but should only be used when your existing oxygen is almost gone.

Seaweed, fishes, anemones and cables will take oxygen from you whenever you get near them.

It is very important that you ration the oxygen; while there is enough to complete your task, if you get careless and waste it, for example, taking full bottles when it is not necessary. You will not be able to complete the mission.

HARPOONS

The only weapon you have for doing away with underwater enemies is the harpoon with which we can take at most ten shots.

As was the case with the oxygen, a number of harpoons are distributed throughout the adventure, that you may use when you wish. With the harpoon you will be able to kill fish and other underwater enemies except, of course, the seaweed and other stationary obstacles.

HHELP

Find the places where oxygen can be found but try not to take a new bottle unless yours is practically empty.

Certain underwater enemies tend to hide where you will have difficulty detecting them. Observe carefully all the places into which you are going.

© 1988 TOPOSOFT. All rights reserved.

STARDUST™

SCENARIO

Its the year 3010....

It'e had been in the space wars for 5 years and now was returning to Earth in victory, over the Biodroid front line.

Reech Hooker stepped out of his Astro hunter and what he saw stopped him dead in his tracks. It was as if there had been an earthquake. His homeland, once beautiful, was now torn apart. As Reech scanned the masses of dead civilians, he noticed familiar faces. His space colleagues who had arrived earlier, his friends, his family, his people, they were all dead.

As the cold west wind blew over the desolate city....

He knew they had come.

The Biodroids had taken their vengeance.

Now Reech Hooker sought his....

THE GAME

The game is separated into two sectors.

SECTOR 1

You, Reech Hooker, must pilot your Astro hunter into the very heart of the Biodroid empire. Your objective is to disable the generator of the shield that protects their entire fleet. Your Astro hunter has four shields. (Every time you are hit, one shield depletes until you loose one of your four lives).

On route, you will encounter nine super cruisers each deadlier than the other, each with missile launchers, large spinning projectors which launch alien spacecraft at your Astro hunter, space assembled destroyers, with their energy barriers, mine turrets which explode on contact with your ship and homing missiles.

Ship based turrets can be destroyed via the crosshairs in front of your ship. If you manage to survive all nine super cruisers you will arrive at the starship then enter it.

N.B. Weapons are available on route in the form of small pods which may also replenish lost lazer energy. When pods are collected, they unleash a spectal power to enhance the capabilities of your ship.

SECTOR 2

Upon entering the starship, you leave the Astro hunter to continue on foot throughout the interior of destroying anything that crosses your path until you reach the 6 generator panels that have to be immobilised. After you have launched the necessary projectiles, you must return to the Astro hunter before the Biodroid ship explodes.

Only then is your vengeance complete.

CONTROLS

Joystick and fully redefinable keyboard.

KEYBOARD
Left – **O**, Right – **P**, Up – **Q**, Down – **A**, Fire – **M**, Pause – **H**, Quit – **⌘**.
© 1989 TOPOSOFT. All rights reserved.

ROCK 'N' ROLLER™

SCENARIO

Ajee lived in a dream. He felt that one day he would be able to race in the Illinois 1000, the fastest most dangerous Grandprix circuit in the world.

Now he's just two days away from that dream coming true!... Two days in which Ajee must test the prototype F42 jeep to the limit of human and mechanical endurance, whilst avoiding the deadly traps set by Dodgee Rogee and his accomplice Alexa Sales the renowned exotic car thieves. They will stop at nothing to get their hands on the technical data which makes this jeep the fastest prototype ever created.

That along with the awesome power the jeep possesses makes driving the prototype a most daunting task!!

GAME PLAY

You play Ajee Murphy. Your mission consists of road testing the F42 through thirty different courses with varying terrains. Scattered throughout the various courses are a number of objects, shape like '?' marks. Only six of these '?' marks contain the vital pieces essential for your engineers to construct the next generation high performance car for the 23rd Century. The rest of the '?' marks contain either extra fuel or extra lives.

Gas canisters can be found on various courses, these enable you to refuel. A lack of fuel results in a loss of life.

You're only defence against the deadly duo's minions is a smoke booster that you can use by pressing the **FIRE** button or key. It will delay the pursuing cars for a few valuable seconds. Beware the enemy will attack you in jeeps, helicopters and kamakazi racing chasers.

THE CIRCUITS

Each of the circuits vary from the most simple (course 1) to the most complex (course 30).

Throughout each course there are various objects, they are:

SAND DUNES The F42 can jump these, the enemy cannot.

MINES Explode on contact with the F42.

GOAT TRAILS Slows down the F42 by 50%.

POT HOLES Momentary loss of control, also burns up fuel.

BRIDGES They self destruct when passed.

OIL SLICK Again causes momentary loss of control.

NARROWS Highway becomes very narrow. Pass through these areas on two wheels taking advantage of the high lateral banks.

CONTROLS

Supports keyboard and joystick.

KEYBOARD

Up – **Q**, Down – **A**, Left – **O**, Right – **P**, Fire – **SPACE BAR**, Pause – **H**.
© TOPOSOFT. All rights reserved.

TUAREG™

SCENARIO

Marrakech, January 23rd 1990, Ait-Amar, the only daughter of the Sultan Abdul Aziz, has been kidnapped. Rumours within the city believe it to be the fanatical Berber guerilla fighters, who are eager to raise money for more armies and ammunition.

The message received at the Royal Palace confirmed these rumours "If you value your daughter's life you must give us half of all your possessions on the night of the 26th", signed Noworb Evad (leader of the Berber guerilla fighters).....only three days! Ben Yussef, as the "Black Tiger" has only three days to save the princess' life and Abdul Aziz's fortune.

Through his contacts the Black Tiger knows that Ait-Amar is somewhere within the 'Kashba'.

GAME PLAY

You, as the Black Tiger must search the city high and low in order to save the princess' life. You must visit various establishments and meet different characters in order to piece together her captors whereabouts.

Remember as the Black Tiger you must eat and sleep in order to keep your strength and awareness up to remain one step ahead.

ESTABLISHMENTS

RESTAURANTS AND TAVERNS

These are located in a number of districts. Lunch time is between 1 and 2pm, outside of these hours you are unable to enter. Restaurants are more expensive than Taverns. Eating recuperates lost energy.

HOTELS AND HOSTELS

The hotels are located in the rich districts and the hostels are in the poorest districts. As with taverns, hostels are cheaper than hotels. You can use them starting at midnight. If you do not sleep your energy will be severely drained.

HOUSES

Possible places where the Princess Ait-Amar may be held captive. These houses are protected by a number of 'tough guys'. Approach with caution!

GUNSMITH'S SHOP

Shop at which guns and ammunition can be bought. Business hours 10.00am to 8.00pm.

DISTRICTS

There are twelve districts, each having a different name. Pay attention and remember which districts the various 'establishments' are located in.

THE CHARACTERS

GOOD ARAB

Cross his palm with silver and he will give you information on the whereabouts of the Princess. If you shoot him in error, he and all the inhabitants of the District will become your enemies.

BAD ARAB

If you ask him for some information he will try to cheat you. Beware – when you least expect it he will attempt to shoot you.

POLICE

If they see you carrying a weapon they will attempt to arrest you. If they are successful then your mission is over.

WOMEN

They walk the streets. Some have money. If you are in need of money you can rob them, this action not only depletes your energy but also causes the inhabitants of the district to become your enemies.

TOUGH GUYS

They protect the houses and are the most dangerous characters in the Kashba. You will need a lot of ammunition to get past these guys!.

SCORING

On the lower part of the screen you will see the following indicators: energy, money available, purchase price of goods you wish to buy, name of the current district, compass, dock, and finally the gun and ammunition indicator.

REMEMBER YOU HAVE ONLY GOT THREE DAYS – HAVE YOU GOT WHAT IT TAKES TO BE THE BLACK TIGER.

KEYBOARD CONTROLS

Up – **Q**, Down – **A**, Left – **O**, Right – **P**, To choose – **E**, To buy – **C**, Pause – **H**.
© 1989 TOPOSOFT. All rights reserved.

BLACKBEARD™

SCENARIO

As Captain Blackbeard, your mission is to retrieve the treasure map stolen from you by the dispicable Red Beard, an underhanded swab who has not only stolen your prized possession but has scuttled your ship and taken your crew as his own. All you know is that the map lies inside one of the many chests secured throughout the ship, but beware, members of your now mutinous crew lie in wait and will do their utmost to send you to Davy Jones' Locker and take the treasure map for themselves.

JOYSTICK/KEYBOARD COMMANDS

You can use either Joystick or Keyboard. Keyboard commands have been defined as follows:

Left – **O**, Up – **Q**, Down – **A**, Right – **P**, Fire – **SPACE BAR**. If you so wish, you can define your own keys by selecting the 'REDEFINE KEYS' option on the main menu screen.

THE MENU

WEAPONS

As you move around each deck of the ship you will come across 'knives' and 'pistols'. You will need these to defend yourself against the pirates that hunt you. Knives serve solely for killing opposing pirates, whereas pistols serve a dual role. Note only do they kill pirates, but they also allow you to open the chests you wish to search.

CHESTS

Once opened, you may be able to retrieve items that will aid you in your mission. These are: extra lives, potions of immunity (that will last a limited time) and a guiding light. The guiding light is particularly useful as it allows you to fire a cannon that will destroy your enemies only entrance. As you search through the chests, if you come across one that you cannot open, go back to it once you have opened all of the others and see what you find!

THE SHIP

The ship is divided into four sections: the deck, a number of cabins, and two holds. To move into the belly of the ship you will have to use the staircases. To use them, move up to a staircase and press the **FIRE** button, this will take you to the next level.

SCREEN DISPLAY

On the right hand side of the screen can be found indicators referring to: number of lives remaining, weapons and energy (displayed in the form of bottles of rum). Energy is maintained by collecting and drinking the bottles of rum that can be found throughout the ship. However, take care, certain bottles have been left by your enemies that instead of giving you energy, leave you completely drunk for a short while, and at the mercy of anyone close by.

HINTS AND TIPS

• Pistols have limited ammunition so use them only when necessary.

• Use boxes, barrels, chests and other objects to shelter yourself from the attack of an enemy. Be careful, their knives can travel through any gaps in the objects.

• Take advantage of immunity potions to get out of a sticky situation while killing as many enemies as you can.

© 1988 TOPOSOFT. All rights reserved.

COLOSSEUM™

SCENARIO

Benurio, son of a modest merchant, had in a short time become one of the more popular officers in the Roman legions.

Brave in battle, admired by his men and feared by the enemy, Benurio was the subject of conversation in Rome's hierarchy. This did not please Nerio, chief of the Emperor's Praetorian Guard who, blinded by envy, had proposed to discredit Benurio, accusing him of treason to the Empire because of his love for Callia, a young Christian of unusual beauty.

Benurio now has to prove his innocence in an extremely dangerous chariot race, fighting to win for the Empire and prove his loyalty to the Emperor.

However, wicked Nerio has enticed the other participants to kill Benurio before reaching the end. The spectacle awaits.

RACE

The purpose of the game is to complete four hazardous races in each of which it will be necessary to around four times, missing obstacles and ceaselessly fighting your opponents who will always try to get you off the course or attack you with weapons.

Benurio may accelerate or reduce the speed of his chariot and move right or left in order to avoid collisions with walls spread over the circuit.

THE ENEMY

There are six types of enemy, each with a different weapon which defines the degree of danger.

toute la ville ce qui a fini par provoquer des confrontations sanglantes. Quelques uns seulement se battent pour l'ordre; on les appelle les Townsmen avec leur chef Geitor, un homme sans peur. Lui et sa bande se battent pour l'humanité dans un monde déjà dévasté.

REGLE DU JEU

Le parcours de Geitor sera rude. Il sera confronté à de dangereux ennemis dont les forces sont contrôlées par trois races sauvages. Les Death Warriors (Guerriers de la Mort) qui sont armés jusqu'aux dents et extrêmement habiles, utilisant des armes sophistiquées. Les Dartfire (Lance-Feu), mutants déformés qui lancent des boules de feu. Les Girlikillers (Filles Tueuses), une race de femmes violentes qui feraient peur même au vieilles Amazones.

Des niveaux les plus bas de la cité, Geitor doit se battre pour traverser des terrains dangereux et atteindre le quartier général des Townsmen pour mener la révolte contre le mal. En route, il doit détruire cinq tanks nucléaires, sous le pouvoir des forces maléfiques. Les tanks sont cachés dans toute la ville et sont solidement défendus. Ils tireront sur Geitor quand il se trouvera à portée de tir. Si Geitor est capable de résister au bombardement continuél pendant un certain temps, il troublera leurs systèmes de défense, les rendant inopérants.

Le quartier général des Townsmen sont situé au niveau supérieur de la cité, après le Pont Haigler. De façon à réussir la révolte et à en finir avec les forces maléfiques vous devez atteindre le quartier général.

Vous êtes Geitori
Alors relevez le défi!

CONTROLES

Le jeu est contrôlé par un joystick ou un clavier.

CLAVIER

Haut – **Q**, Bas – **A**, Gauche – **O**, Droite – **P**, Action d'Epée (Poussée) – **M**, Action de Bouclier (Défense) – **H**.

COMBINAISONS

Poussée Haute – **Q+M**, Poussée Latérale (**M,P** et **O** ont le même effet) – **M**, Défense au-dessus avec bouclier – **O+N**, Défense devant vous – **N**, Défense à droite – **N+P**, Défense à gauche – **H+O**.

© 1989 TOPOSOFT. Tous droits réservés.

WELLS & FARGO™

SCENARIO

La prestigieuse compagnie de diligences 'Wells & Fargo' essaye depuis quelque temps d'ouvrir une route qui relierait l'Est et l'Ouest. Tous les efforts de la compagnie ont été rendus vains par des attaques continuelles de voleurs de chevaux et d'indiens.

Après ces résultats désastreux, la compagnie ne put trouver personne pour conduire' la diligence sur un parcours aussi traitre.

C'est alors que deux bandits armés hors-la-loi, se portèrent volontaires pour conduire la diligence à travers le territoire infesté, à condltion qu'ils soient payés à la fin.

Bob Malone et Rarri Long étaient prêts à ouvrir la route de l'Ouest, ignorant des dangers insurmontables.

REGLE DU JEU

Votre objectif est de conduire la dilgigence à travers les territoires hostiles. Faites attention car vos ennemis apparaîtront quands vous vous y attendrez le moins.

Vous avez le choix entre une partie à un ou à deux joueurs. Une partie à un joueur vous permet de contrôler les mouvements des deux hors-la-loi à la fois. Une partie à deux joueurs permet à un joueur de contrôler le conducteur et à l'autre joueur de contrôler le bandit armé jouant le "tir au fusil".

Lors de votre voyage vous devez faire attention aux fondrières dans le sol car elles ont un effet destructif sur la dilgigence. (L'indicateur de la moitié supérieure de l'écran vous montre l'état de la dilgigence. Si l'indicateur atteint zéro la dilgigence sera détruite).

Si le personnage "tir au fusil" est éliminé, le conducteur prend sa place et l'un des passagers vient conduire la dilgigence. Le nombre des passagers complètra pour des vies. Quand tous les passagers ont été éliminés, il ne vous reste plus qu'un personnage, hors-la-loi ou passager, et vous devez le contrôler pour conduire et pour défendre la dilgigence en même temps.

CONSEILS ET TUYAUX UTILES

Vous pouvez marcher sur le toit de la dilgigence, mais n'oubliez pas que si vous êtes debout quand la dilgigence passe sur une fondrière, vous tomberez et perdrez une vie. Si vous vous allongez, il ne vous arrivera rien mais vous serez incapable d'utiliser votre fusil.

CONTROLES CLAVIER

Changement de Personnage – **C**, Haut – **Q**, Bas – **A**, Gauche – **O**, Droite – **P**, Barre d'espacement – **TIR**, Pause – **H**.

Maintenez la **BARRE D'ESPACEMENT** enfoncée pour faire s'allonger le personnage.

N.B. Dans l'option à deux joueurs, l'un des joueurs doit jouer avec le clavier et l'autre avec le joystick.

© 1989 TOPOSOFT. Tous droits réservés.

TITANIC™

Malgré tous les efforts pour retrouver le Titanic, le navire restait caché sous les eaux froides de l'océan Atlantique Nord ... mais cela seulement jusqu'à maintenant!

Le Professeur R. M. Kenrick, archéologue maritime et chercheur extraordinaire avait enfin trouvé son lieu d'échouage et comme il reposait à plus d'un kilomètre de la surface de l'eau, le professeur réalisa qu'aucun homme ne pourrait survivre à une telle profondeur en utilisant l'équipement conventionnel. La seule chance de survie et de réussite de son assistant serait de porter un costume de plongée fait de matière spéciale et conçu par le professeur Kenrick.

Prenez les commandes de ce brave plongeur lors de sa fascinante aventure, parsemée de multiples dangers et cela afin de résoudre le secret du Titanic.

INSTRUCTIONS

Après avoir terminé le premier niveau, un mot de passe apparaîtra sur l'écran vous permettant de continuer jusqu'au second niveau. Sur le tableau de sélection, choisissez le niveau 2 et tapez le mot de passe.

COMMANDES

Vous pouvez utiliser soit un manche de commande ou un clavier.

Les touches sont les suivantes:

En haut – **Q**, en bas – **A**, à gauche – **O**, à droite – **P**, Feu – **ESPACE**, Pause – **Ø**. Ces touches peuvent être changées en utilisant l'option 'clés de redéfinition' sur le principal tableau de sélection.

LES GROTTES SOUTERRAINES

Pour parvenir au Titanic, vous devrez d'abord passer par des grottes souterraines, pleines de requins, de raies, de poissons meurtriers, et

d'algues qui ont le pouvoir de vous laisser sans aucune goutte d'oxygène en moins de quelques secondes.

Il existe seulement qu'une vole pour parvenir à la sortie de la grotte, où le Titanic se trouve juste à quelques mètres. ATTENTION! Certains parcours n'ont aucune sortie et d'autres peuvent se révéler être des pièges fatals.

LE TITANIC

Si vous avez la chance d'atteindre le Titanic, vous serez alors guidé jusqu'à la deuxième étape du jeu. Une fois à l'intérieur du navire, vous vous trouverez en présence de nombreux ennemis marins tels que les espadons, les anémones de mer, les méduses et la pleuvre. poisson des plus dangereux. Evitez-les à tous prix.

A ce stade, votre objectif est de parvenir d'abord à la chambre où se trouve le coffre-fort, et de l'ouvrir ensuite. Cependant afin de réaliser cette tâche, vous devez d'abord trouver le levier pour ouvrir les portes qui sont restées bloquées et ensuite trouver la dynamite.

Il y a qu'une seule vole possible pour parvenir la chambre au coffre-fort. Vous devez essayer de ne pas vous écarter de votre chemin, sinon toute erreur pourrait être fatale.

OXYGENE

L'oxygène est un élément vital dans cette aventure. Tout en bas de l'écran à gauche, vous avez un indicateur qui révèle le niveau d'oxygène qu'il vous reste. Il est possible de trouver des bouteilles d'oxygène partout dans le navire, mais ces bouteilles doivent être uniquement utilisées lorsque votre propre réserve est presque à vide.

Les algues, les poissons, les anémones de mer et aussi les cables vous supprimeront votre réserve chaque fois que vous vous approcherez d'eux.

Il est très important que vous rationniez votre prise d'oxygène: lorsque votre réserve est insuffisante pour accomplir votre tâche, si vous n'y prêtez pas attention et la gaspiller en prenant par exemple des bouteilles pleines quand cela n'est pas nécessaire, vous ne pourrez pas alors accomplir votre mission.

LES HARPONS

La seule arme que vous ayez pour supprimer vos ennemis est un harpoon que vous ne pouvez utiliser pas plus de dix fois. De la même que votre ration d'oxygène,un nombre d'harpons, que vous pouvez utiliser chaque fois que vous le désirez, vous est distribué tout au long de votre mission. Avec cet harpon, vous pouvez tuer poissons et autres ennemis, à part les algues et autres obstacles, évidemment!

AIDE SUPPLEMENTAIRE

Trouvez les endroits où vous pouvez être ré-alimenté en oxygène, mais n'essayez pas de prendre une nouvelle bouteille à moins que la votre soit pratiquement vide. Certains ennemis ont tendance à se cacher là où vous aurez du mal à les trouver. Observez avec précaution tous les lieux où vous allez.

© 1988 TOPOSOFT. Tous droit réservés.

STARDUST™

SCENARIO

Nous sommes en l'an 3010

Il avait passé 5 ans dans l'espace et il retournait sur la Terre, couronné de sa victoire sur la ligne de front des Biodroides.

Reech Hooker sortit de son Astro-chasseur et ce qu'il vit le fit s'arrêter net. On eut dit qu'il y avait eu un tremblement de terre. Sa terre natale, jadis si belle, était maintenant déchirée: Tandis que le regard de Reech parcourait les masses de cadavres de civils, il reconnaissait des visages familiers. Ses collègues de l'espace qui étaient arrivés avant lui, ses amis, sa famille, son peuple, ils étaient tous morts.

Alors que le froid vent de l'ouest soufflait sur la cité déserte
Il savait qu'ils étaient arrivés.
Les Biodroides s'étaient vengés.
C'était maintenant le tour de Reech Hooker ...

LE JEU

Le jeu est divisé en deux secteurs.

SECTEUR 1

Vous, Reech Hooker, devez piloter votre Astro-chasseur jusqu'au coeur-même de l'empire Biodroïde. Votre objectif est de désamorcer le générateur d'écran qui protège toute leur flotte. Votre Astrochasseur a quatre écrans de protection (chaque fois que vous êtes touché, un écran disparaît jusqu'à ce que vous vous perdiez l'une de vos quatre vies).

En route, vous rencontrerez neuf super croiseurs, chacun plus mortel que l'autre, chacun avec un lanceur de missiles, de gros projecteurs en spirale qui lancent des vaisseaux spatiaux hostiles sur votre Astro chasseur, des destroyers à assemblage spatial, avec leurs barrières d'énergie, des tourelles minées qui explosent au contact de votre vaisseau et des missiles à tête chercheuse.

Les tourelles basées sur vaisseau peuvent être détruites par l'intermédiaire du viseur à l'avant de votre vaisseau. Si vous réussissez à survivre au neuf super croiseurs vous arriverez au vaisseau stellaire et vous y enterrez.

N.B. Des armes sont disponibles en route sous la forme de petites coques qui peuvent également ré-alimenter votre énergie laser perdue. Quand les coques sont ramassées, elles relâchent une puissance spéciale pour augmenter les capacités de votre vaisseau.

SECTEUR 2

En entrant dans le vaisseau stellaire, vous quittez l'Astrochasseur pour continuer à pied à l'intérieur avec l'intention de détruire toute ce qui se trouve sur votre chemin jusqu'à ce que vous atteigniez les 6 panneaux de générateur qui doivent être immobilisés. Après avoir atteint les projectiles nécessaires, vous devez retourner à l'Astro chasseur avant que le vaisseau Biodroïde n'explose.

Mais seulement si votre vengeance est accomplie.

CONTROLES

Joystick et clavier entièrement redefinissable.

CLAVIER

Gauche – **O**, Droite – **P**, Haut – **Q**, Bas – **A**, Tir – **M**, Pause – **H**, Abandon – **Ø**.
© 1988 TOPOSOFT. Tous droits réservés.

ROCK 'N ROLLER™

SCENARIO

On a donné la chance à Ajee de courir au Grand Prix Illinois de la Jeep. Il doit d'abord tester les jeeps avec lesquelles il va courir autour de trente circuits, mais Rocky doit faire face à la puissante organisation FATAL, qui est déterminée à saboter ses efforts.

COMMANDES

Les commandes du jeu sont soit un manche de commande ou un clavier.

CLAVIER

En haut – **Q**, en bas – **A**, à gauche – **O**, à droite – **P**, Feu – **ESPACE**, Pause – **H**.
© 1989 TOPOSOFT. Tout droit réservés.

TUAREG™

SCENARIO

Marrakech, le 23 janvier 1990, Alt-Amar, fille unique du Sultan Abdul Aziz, a été kidnappé. En ville, la rumeur veut que ce soit des guérilleros Berbères fanatiques, recherchant à amasser des fonds pour financer plus d'armées et de munitions.

Le message reçu au Palais Royal confirme la rumeur "Si vous tenez à la vie de votre fille vous devez nous donner la moitié de toutes vos possessions la nuit du 26", signé Nworb Evad (chef des guérilleros Berbères) ... trois jours seulement! Ben Yussef, en tant que "Black Tiger" n'a que trois jours pour sauver la vie de la princesse et la fortune d'Abdul Aziz.

Par l'intermédiaire de ses contacts, le Black Tiger n'a réussi qu'à savoir qu'Alt Amar se trouve quelque par dans la 'Kazba'.

REGLE DU JEU

Vous êtes le Black Tiger et vous devez fouiller la ville de fond en comble pour sauver la vie de la princesse. Vous devez vous rendre à plusieurs établissements et rencontrer divers personnages de façon à découvrir petit à petit la cachette de ses ravisseurs.

N'oubliez pas que le Black Tiger doit aussi manger et dormir de façon à garder ses forces et son éveil pour ne pas se faire dépasser.

ETABLISSEMENTS

RESTAURANTS ET TAVERNES

Vous les trouverez dans plusieurs quartiers. Le déjeuner est servi entre 13 heures et 14 heures. En dehors de ces heures vous ne pouvez pas entrer. Les restaurants sont plus chers que les tavernes. 'Manger fait récupérer l'énergie dépensée'.

HOTELS ET AUBERGES

Les hôtels sont situés dans les quartiers riches et les auberges dans les quartiers les plus pauvres. Comme pour les tavernes, les auberges sont meilleur marché que les hôtels. Vous pouvez les utiliser à partir de minuit. 'Si vous ne dormez pas votre énergie sera sérieusement épuisée'.

MAISONS

Endroits où il est possible que la Princess Alt-Amar soit tenue captive. Ces maisons sont protégées par un certain nombre de 'malabars'. Approchez prudemment!

ARMURERIE

Magasin dans lequel vous pouvez acheter des armes et des munitions. Les heures d'ouverture sont de 10 heures à 20 heures.

QUARTIERS

Il y a douze quartiers, chacun appelé différemment. Faites attention et n'oubliez pas dans quels quartiers se trouvent les établissements.

BON ARABE

Donnez lui une pièce et il vous donnera des indices sur la situation de la Princesse. Si vous lui tirez dessus par erreur, il deviendra votre ennemi ainsi que tous les habitants du quartier.

MECHANT ARABE

Si vous lui demandez des renseignements, il essaiera de vous tromper. Faites attention – il essaiera de vous tirer dessus quand vous vous y attendrez le moins.

POLICIERS

S'ils vous voient en train de porter une arme ils tenteront de vous arrêter. S'ils réussissent votre mission sera alors terminée.

FEMMES

Elles marchent dans les rues. Certaines ont de l'argent. Si vous avez besoin d'argent vous pouvez les voler. Non seulement cette action diminue votre énergie mais elle fait que tous les habitants du quartier deviennent vos ennemis.

MALABARS

Ils protègent les maisons et sont les personnages les plus dangereux de la Kazba. Il vous faudra beaucoup de munitions pour arriver à dépasser ces costauds!

SCORE

Au bas de l'écran vous verrez les indicateurs suivants: énergie, argent disponible, prix d'achat des articles que vous désirez acheter, nom du quartier dans lequel vous vous trouvez, boussole, dock, et enfin l'indicateur d'arme et de munitions.

N'OUBLIEZ PAS QUE VOUS N'AVEZ QUE TROIS JOURS – ETES-VOUS CAPABLE D'ETRE LE BLACK TIGER?

CONTROLES CLAVIER

Haut – **Q**, Bas – **A**, Gauche – **O**, Droite – **P**, Pour choisir – **E**, Pour acheter – **C**, pause – **H**.

© 1989 TOPOSOFT. Tous droits réservés.

BLACKBEARD™

SCENARIO

Vous êtes le capitaine Blackbeard ('Barbe Noire') et votre mission est de récupérer la carte du trésor qui a été dérobee par l'ignoble Red Beard ('Barbe Rousse'), un marin surnois qui non seulement a dérobé votre bien le plus précieux, mais a aussi saboté votre navire et s'est emparé de votre équipage. Tout ce que vous savez c'est que la carte se trouve à l'intérieur d'un des nombreux coffres cachés dans le navire, mais soyez prudent car les membres de votre équipage mutiné sont à l'affût et déterminés à faire tout leur possible pour vous faire boire à la grande tasse et s'emparer de la carte du trésor pour eux-mêmes.

COMMANDES JOYSTICK/CLAVIER

Vous pouvez utiliser soit le Joystick soit le Clavier. Les Commandes du clavier ont été définies comme suit:

Haut – **Q**, Bas – **A**, Gauche – **O**, Droite – **P**, Tir – **BARRE D'ESPACEMENT**.

Si vous le désirez, vous pouvez définir vos propres touches en sélectionnant l'option 'Redefine Keys' ('Pour redéfinir les touches') sur l'écran du menu principal.

LA MISSION

ARMES

Comme vous vous déplacez entre les ponts du navire, vous tomberez sur des 'couteaux' et des 'pistolets'. Vous en aurez besoin pour vous défendre contre les pirates qui sont à votre poursuite. Les couteaux ne servent qu'à tuer les pirates ennemis, alors que les pistolets ont un double rôle. Ils ne servent pas seulement à tuer des pirates, ils vous permettent aussi d'ouvrir les coffres que vous désirez fouiller.

COFFRES

Une fois ouverts, vous aurez peut-être la possibilité de récupérer des objets qui vous alderont dans votre mission. Ils sont: des vies supplémentaires, des potions d'immunité (qui durent un temps limité) et une lumière guide. La lumière guide est particulièrement utile dans la mesure où elle vous permet de tirer des coups de canon qui détruiront la seule entrée de vos ennemis. Si, lorsque vous fouillez les coffres, vous tombez sur un qui n'ouvre pas, retournez-y une fois que vous avez ouvert tous les autres et vous verrez de que vous allez trouver!

LE NAVIRE

Le navire est divisé en quatre sections: le pont, un certain nombre de cabines, et deux cales. Pour vous déplacer dans le ventre du navire, vous

devez utiliser les escaliers. Pour les utiliser, allez jusqu'à un escalier et appuyez sur le **BOUTON DE TIR**, ce qui vous amènera au niveau suivant.

ECRAN D'AFFICHAGE

A droite de l'écran se trouvent des indicateurs qui s'appliquent au nombre de vies restantes, aux armes et à l'énergie (affichée sous la forme de bouteilles de rhum). Vous maintenez votre energie en ramassant et en buvant les bouteilles de rhum qui se trouvent disséminées à travers le navire. Cependant soyez prudent car certaines bouteilles ont été laissées la par vos ennemis, et au lieu de vous donner de l'énergie elles vous rendront complètement livre pendant un court instant et à la merci de n'importe qui à l'entour.

SUGGESTIONS

- Les pistolets ont une quantité de munitions limitée, alors ne les utilisez qu'en cas de besoin.

- Utilisez boîtes, barrières, coffres et autres objets pour vous abriter des attaques ennemis. Soyez prudent, leurs couteaux peuvent traverser n'importe quel interstice dans un objet.

- Profitez des potions d'immunité, elles vous permettent de vous sortir de situations délicates et de tuer autant d'ennemis que possible.

© 1988 TOPOSOFT. Tous droits réservés.

COLOSSEUM™

SCENARIO

Benurio, le fils d'un modeste marchand était rapidement devenu l'un des officiers les plus populaires des Légions Romaines.

Courageux au combat, admiré par ses hommes et craint par ses ennemis, Benurio était le sujet de conversation favori de la hiérarchie militaire à Rome. Nerio, le chef de la Garde Prétorienne de l'Empereur, en était mécontent et, aveugle par la jalousie, il décida de discréditer Benurio et l'accusa de trahir l'Empire pour l'amour de Calla, une jeune Chrétienne d'une beauté exceptionnelle. Benurio doit maintenant prouver son innocence et prendre part à une course de chars extrêmement dangereuse. Il doit gagner pour l'Empire et prouver sa loyauté à l'Empereur.

Cependant, le cruel Nerio a persuadé les autres participants par la ruse de tuer Benurio avant la fin de la course. Le spectacle va commencer.

LA COURSE

Le but du jeu est de finir quatre courses périlleuses. Lors de chaque course, il vous faudra faire le tour quatre fois, éviter des obstacles et vous battre continuellement contre vos adversaires qui essaieront de vous faire quitter le parcours ou vous attaqueront avec leurs armes.

Benurio peut augmenter ou réduire la vitesse de son char et se déplacer à gauche ou à droite afin d'éviter d'entrer en collision avec les murs déployés le long du parcours.

L'ENNEMI

Il existe six types d'ennemis et chaque type possède une arme différente qui définit le degré de danger.

HACHETTE: Ceux qui ont une hacette sont les moins dangereux de tous. Vous pouvez les détruire avec la hachette que vous portez au début du jeu.

EPEE: Plus puissante que la hachette. Chaque coup réduit votre energie plus rapidement que le précédent.

MAILLETS: Plus puissants que l'épée et la hachette. Réduisent donc votre énergie plus rapidement.

TRIDENT: L'arme la plus puissante et la plus dangereuse sans effet immédiat. Réduit votre energie rapidement.

FILET: L'effet de cette arme est instantané. Si vous êtes pris, vous perdrez toute votre énergie.

LANCE: Même chose qu ci-dessous. Les deux ont la même puissance destructive et sont supérieures aux autres armes.

BENURIO

Au début du jeu vous portez une hachette. Pour obtenir une autre arme, il vous faudra l'arracher à votre ennemi après que vous l'ayez achevé. Vous pourrez alors prendre son arme.

Pour vous battre contre vos adversaires, appuyez sur **FIRE** pour les attaquer presque immédiatement. Vous serez alors capable de contrôler votre char sans trop de risques.

INDICATEURS

L'énergie qui vous est disponible à vous et à vos rivaux est indiquée à tous moments en haut de l'écran. Comme ils vous frappent, le niveau d'énergie diminuera ou sera remplacé chaque fois que vous éliminez un ennemi. Il existe aussi un indicateur qui montre à quel niveau du parcours vous en êtes, et le nombre de virages.

AIDE

Essayez toujours de contrôler le char, même quand vous vous battez contre un autre homme, afin de ne pas heurter d'obstacles.

Une facon de les éviter est d'apprendre où ils sont situés; rappelez-vous que le parcours est le même à chaque étape. Essayez de ne pas vous battre contre des ennemis qui ont des armes moins puissantes que vous, car si vous les éliminez vous devrez porter l'arme qu'ils possédaient. Quand vous vous trouvez face à face avec eux, il est préférable d'essayer de les déplacer et de leur faire heurter les murs. De cette facon vous pouvez garder votre arms.

Si vous éliminez des ennemis en les faisant entrer en collision, vous ne pouvez pas prendre leurs armes. Quand votre énergie diminue, vous ne pouvez la rétablir qu'en achevant un ennemi, mais seulement si vous vous battez contre lui avec votre arme.

TOUCHES DE COMMANDE

Compatible avec le manche à baïai ou le clavier. Vous pouvez utiliser les touches suivantes:

Accélérer – **P**
Freiner – **O**
Haut – **Q**
Bas – **A**
Combat – **Z**

Pour utiliser des armes telles que le filet et la lance, appuyez sur le bouton de **TIR** et gauche et droite simultanément. Amstrad (**HAUT/BAS**).

Ces touches peuvent être modifiées en utilisant l'option "**REDEFINIR TOUCHES**" qui apparaît dans le menu principal.

© TOPOSOFT 1988. Tous droits réservés.

Cette compilation © 1989 Kixx. Tous droits réservés. Les jeux inclus dans cette compilation sont sous license de U.S. Gold Ltd.,