



CONTENTS

ENGLISH

LOADING INSTRUCTIONS	1
ELIMINATOR	2
CYBERNOID II	3
EXOLON	4
LIGHTFORCE	5
HYDROFOOL	5
SANXION	6
URIDIUM	6

FRENCH

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT	8
ELIMINATOR	9
CYBERNOID II	10
EXOLON	11
LIGHTFORCE	12
HYDROFOOL	12
SANXION	13
URIDIUM	13

GERMAN

LADIANWEISUNGEN	15
ELIMINATOR	16
CYBERNOID II	17
EXOLON	18
LIGHTFORCE	19
HYDROFOOL	19
SANXION	20
URIDIUM	20

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM CASSETTE

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2.

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. Wind the cassette to the beginning of the game you wish to load, enter LOAD " " on the computer keyboard and press the ENTER key. Press Play on the cassette player. Each game takes a few minutes to load.

AMSTRAD CASSETTE

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |tape and press the ENTER key. Place the cassette in the player and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play on the cassette player and then any key on the computer keyboard to start the tape. Each game takes a few minutes to load.

AMSTRAD DISC

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter RUN"MENU and press the ENTER or RETURN key. When the menu appears select the game you wish to load by pressing the corresponding key. Each game will take a few seconds to load.

COMMODORE CASSETTE

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer. Wind the cassette to the beginning of the required game and place in the player. Press the SHIFT and RUN/STOP keys on the computer keyboard and press the Play key on the cassette player. Each game takes a few minutes to load.

COMMODORE DISC

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive

You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter LOAD "****", 8, 1 and press the RETURN key. When the menu appears select the game you wish to load by pressing the corresponding number key. Each game takes a few seconds to load.

ELIMINATOR

by John M Phillips © 1988

For the Commodore 64/128, Amstrad CPC series and Sinclair Spectrum computers

SCENARIO

From underground there came a machine encircled by death, that kills but cannot be killed . . . The Eliminator.

A war machine whose solitary quest is to eradicate all forms of life – travelling from planet to planet obliterating all in it's path.

Eliminator – the ultimate in fire-power.

GAMEPLAY

Eliminator is a progressive shoot'em'up set on a long winding track. The objective of the game is to drive your vehicle through each stage, shooting everything in sight and negotiating/destroying obstacles.

DISPLAY LAYOUT

Down the left hand side of the screens are 6 icons which represent your current weapons. From bottom to top these are:

1. SINGLE-FIRE CANNON you start with only this
2. DUAL-FIRE CANNON
3. SIDE-FIRE CANNON
4. BOUNCING BOMBS
5. DOUBLE-FIRE CANNON uses up ammo quickly
6. TRIPLE-FIRE CANNON uses up ammo even more quickly

Only one weapon may be active at a time

Down the right hand side are the following:

1. AMMO limited supply of ammunition
2. SHIELDS you lose shield energy every time you are hit, lose it and you are dead
3. LIVES you start with 3 lives and gain an extra life every 10000 points

The objects and creations you meet along the track come in various forms:

1. ALIENS These bounce around, hover or home-in on you. They can usually be destroyed with a single shot.

2. WALLS Stationary objects which cannot be destroyed.
3. TARGETS Flashing beacons which must be shot in order to pass by.
4. RAMPS Sloping ramps which either lift you into the air for a few seconds or may even flip you up to the ceiling.
5. WEAPON BONUSES Collect these revolving pyramids for an extra weapon.
6. AMMO BONUSES Collect these revolving cubes for extra ammunition.

You begin the game with 3 lives. If you make contact with an alien or obstacle, or lose all your shields then you lose a life and restart the game with the loss of the last weapon you collected.

CONTROLS

The game is compatible with Kempston, Sinclair and Cursor joysticks or can be controlled by the following keys:

In game:

KEYBOARD	JOYSTICK	ACTION
O	left	move left
P	right	move right
Q	up	move up through weapon systems
A	down	move down through weapon systems
SPACE	fire	fire weapon
H		pause game
A		abort game (when in pause mode)
T		tune on/off (when in pause mode)
SPACE		restart (when in pause mode)

PASSWORD SYSTEM

Every few levels you will be given a password which you can type in on the HELP screen. This allows you to skip the early levels once you have become proficient at them (Commodore version only).

CYBERNOID II – The Revenge

by Raffaella Cecco

For the Commodore 64/128, Amstrad CPC series and Sinclair Spectrum computers

SCENARIO

The pirates have returned in a new Battlestar, even more fearsome than the last and have again plundered the Federation storage depots.

As you did such a good job last time you've been commissioned once again to retrieve the stolen cargo. You've been given an all new ship and a bigger arsenal of weaponry but the task will be just as perilous.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick

O	LEFT
P	RIGHT
Q	UP
SPACE	FIRE
PAUSE	PRESS CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum)
	RUN/STOP (C64)
	Esc (Amstrad)

To abort press 5,6,7,8,9 and 1 simultaneously.

GAMEPLAY

When a pirate craft has been destroyed it will drop its cargo of stolen objects. Manoeuvre your ship over the object to retrieve it. Certain objects will alter the appearance of your ship; these objects offer external weaponry that can be utilised on difficult screens. Occasionally, when a pirate craft is destroyed it will drop a yellow canister. This canister, when retrieved, will increase the amount of the currently selected weapon by one.

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. Displays number of ships left.
2. The top number shows your current score. The bottom number shows the value of cargo you have retrieved on the current level.
3. Displays the current weapon mode in text. Number on the left shows the amount of the current weapon that you have. Number on the right is the maximum storage capacity for the current weapon.
4. The coloured graph gives an indication of how much time you have to reach the end of level depot. When the graph has totally disappeared your time limit has expired.

WEAPON MODES

Keys 1, 2, 3, 4, 5, 6 or 7 select your ship's weapon modes:

- 1 BOMBS – Destroy large defence emplacements
- 2 TIME BOMBS – These, when left at strategic points, explode a few seconds after release.
- 3 DEFENCE SHIELD – Temporarily renders your ship invincible
- 4 BOUNCE BOMBS – Bounce around the screen destroying any emplacements they touch
- 5 SEEKER – Tracks down its quarry
- 6 SMART – Destroys all emplacements on the screen.
- 7 TRACER – Follows the edge of the screen destroying all emplacements in it's path.

Hold fire down to activate the selected weapon

EXOLON

by Raffaella Cecco

For the Commodore 64/128, Amstrad CPC series and Sinclair Spectrum computers

SCENARIO

As a heavily armed humanoid, you blast, battle, bound and blunder your way over more than a hundred screens of blood curdling action. Release a deadly grenade to devastate a birth pod and shoot the hordes of aliens that slither and scramble to overwhelm you. Rocket a gun emplacement and pneumatic hammers hurl you end over end back across the screen. And in a new twist, some of the screens can be played as a vulnerable but athletic Vitocr or as Exolon, a lumbering but powerful exoskeleton.

CONTROLS

O = Left
P = Right
Q = Jump
A = Duck
M = Fire
Or use a joystick

PLAYING THE GAME

With both keyboard and joystick if the fire button is pressed rapidly, then the blasters operate. If pressed and held for more than half a second then a grenade or pulse bomb will be lobbed.

Blaster

Small hand blaster which destroys virtually all organic enemy life forms. Can penetrate thin armour

with several direct hits, but is useless against 'thick skinned' gun emplacements etc.

Grenades

In general, where your hand blaster is not effective, use a grenade. Powerful enough to destroy heavily armoured battle machinery, grenades can also penetrate thick walls and rock faces thus providing alternative routes through the battle zone.

Hyper-alloy Exoskeleton

A hydraulically manoeuvred exoskeleton which the main character wears enabling him to effortlessly wade through enemy hordes protecting him from all but the most powerful of enemy guns and projectiles.

SCORING

Destroying obstacles with grenades	150 pts
Large aliens	150 pts
Small pod aliens	50 pts
Missile shells	50 pts
Walking into double launcher	2000 pts
Walking into combined launcher	3000 pts
Destroying missile guidance module	1000 pts

At the end of every level (25 screens) points are awarded as follows:

Number of lives left multiplied by 1000

If not wearing exoskeleton then 10000 points are also awarded.

Extra life given at the end of each level.

LIGHTFORCE

For the Commodore 64/128, Amstrad CPC series and Sinclair Spectrum computers

SCENARIO

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’s piloted by you!

As you emerge from the light-drive beyond the outer planet, you see several thousand battle-ready alien ships,

hundreds of ground-based weapon installations and energy domes, and a host of special armament 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.

HOW TO PLAY

Joystick or configurable keyboard. Special weapons can be activated by the space bar.

HYDROFOOL

For the Commodore 64/128, Amstrad CPC series and Sinclair Spectrum computers

SCENARIO

“SWEevo” said the kindly old Robo-Master, gnashing his metallic teeth, “I didn’t expect you back so soon . . . so, go and clean out the Deathbowl!” Wearily, Sweevo reached for his copy of the Galactic Aquarist and read:

“The gigantic planetary aquarium called DEATHBOWL is now so polluted that the only remedy is to completely empty it of water by pulling each of the four main plugs. Each plug is activated by special objects, indicated by the surrounded floor plates. These objects may just be lying around, although guarded, or they be part of one of the inhabitants, which must therefore be eliminated – luckily, weapons, with limited ammo, may be found in abundance. The Deathbowl is constructed of several levels – downward access is by whirlpools, upward access by bubbles – some bubbles burst early, which is useful!

NOTE: It is important that the plugs are pulled in the correct sequence, otherwise an inaccessible level will be created.

SPECIAL NOTE: For the mechanical lifeforms: Rusting commences on contact with water – this can be reversed, temporarily, by an intake of oil.

HOW TO PLAY

Joystick or Keyboard as follows:

QWERT YUIOP

ASDFG HJKL

SPACE – Pick Up/Drop/Fire if carrying weapon

0 = Freeze: 1 = Abandon Game (Symbol – Symbol Shifted)

SANXION

For the Commodore 64 and 128

SCENARIO

Pit your wits against the perils from the sky, fight against an alien empire intent on mankind's destruction. Battle past numerous evil aggressors and acquire the skill and precision to fly through city defences. Hone your fighting skills on the practice ranges and then, if you make the grade, enter the darkside . . .

Press SPACE BAR for options.

F1 Toggles between one player and two player

F2 Toggles between joystick and keyboard

F3 Turns the screen music on/off

Joystick in either port

To pause press the RUN/STOP key

To exit the title screen, press RUN/STOP key followed by t.

KEYBOARD CONTROLS

UP	-	=
DOWN	-	Shift
LEFT	-	z
RIGHT	-	x
FIRE	-	Return

GAMEPLAY

After each sector is successfully defended the pilot must go through a short training session. These sessions take place against a rainbow background, the task on each section being indicated by letters on the droid targets.

S	=	Shoot
C	=	Collide
P	=	Pick Up

Should you prove a competent trainee you are awarded an extra bonus of 1000 points. Collision with barriers, although not fatal on this section, should be avoided as they drastically reduce any time left . . .

Some of the ReGen stations are protected by security barriers to prevent Alien infiltration (indicated by a sonic alarm) and to the less skillful pilot they can prove deadly. The first defence wall appears at ReGen station 2 – you will have to discover the whereabouts of the others for yourself. Once all ten world sectors have been patrolled you are promoted to **Sanxion Class 1** and go on to patrol the Darkside and do battle against the Empire's secondary attack system.

URIDIUM

For the Commodore 64/128, Amstrad CPC series and Sinclair Spectrum computers

SCENARIO

The solar system is under attack! Enemy Super-Dreadnoughts have been placed in orbit around each of fifteen planets in this galactic sector. They are draining mineral resources from the planetary cores for use in their interstellar power units. Each Super-Dreadnought seeks out a different metal for its metal convertor.

Your Manta class Space Fighter will be transported to each planet in turn and it is your task to destroy each Dreadnought. First you must attack the defensive screen of enemy fighters, then you must neutralise the majority of surface defences before you land on the Super-Dreadnought's master runway.

PLAY SEQUENCE

Your fighter deploys on a low-level strafing run. You must avoid the meteor shields and communications aerials on the Dreadnought's surface.

The fighter defences deploy in waves. A bonus is awarded after landing if all ships in a wave are destroyed. Attack surface features to score bonus points but beware of the homing mines which materialise over flashing generator ports.

Your Manta Class Fighter

Joystick up/down sets the position above the Super-Dreadnought, joystick left/right controls acceleration and deceleration. If your velocity falls too low your fighter performs a half-loop followed by a half-roll so as to face in the opposite direction. This manoeuvre also temporarily increases your height above the surface and may be used to avoid incoming missiles and mines.

Your Manta performs a 90 degree roll if you press and hold fire whilst moving the joystick up or down. This will enable you to manoeuvre through restricted spaces.

Score Table

Small explodable surface feature	10
Large explodable surface feature	25
Enemy ship on runway	100
Enemy fighter	100-1000
Wave annihilation bonus	100 per wave

A bonus Manta is awarded every 10,000 points.

GAME OPTIONS

Commodore

During the titles sequence you may select:

- f1 – One player, one joystick, either port
- f2 – Two players sharing one joystick, either port
- f3 – Two players, two joysticks
- f5 – Increase music volume
- f6 – Decrease music volume
- f7 – Colour mode
- f8 – Monochrome mode

During play:

Run/stop – pause game, press fire or run/stop to restart.

After run/stop press clr/home to abandon game.

Spectrum

- 1 – Keyboard 1 player
- 2 – Keyboard 2 players
- 3 – Joystick 1 player
- 4 – Joystick 2 players

During Play:

P– Pause game

FIRE– To restart

Q– To abandon game

Amstrad

Q– Up

A– Down

O– Left

P– Right

SPACE– Fire

Or joystick controls

CREDITS

URIDIUM

Designed and programmed by Andrew Braybrook

Music written and programmed by Steve Turner

Spectrum conversion by Dominic Robinson

Amstrad conversion by Neil Latache

ELIMINATOR

Original design by John Phillips.

Commodore version by Tim Rogers and Darren Stubington.

Spectrum and Amstrad versions by John Wildsmith.

Graphics by Hugh Binns (C64 and Amstrad) and Steve Crow (Spectrum).

Music by Maniacs of Noise (C64) and Nick Jones (Spectrum and Amstrad).

Produced by Paul Chamberlain.

CYBERNOID II

Designed and written by Rafaelle Cecco.

C64 version by Nick Jones.

Graphics by Hugh Binns.

Music by Dave Rogers (Spectrum and Amstrad) and The Maniacs of Noise (C64).

Produced by Paul Chamberlain.

© Hewson 1988.

EXOLON

Written and designed by Rafaelle Cecco.

C64 version by Nick Jones.

© Hewson 1987.

LIGHTFORCE

© Gargoyle Games 1987.

HYDROFOOL

© Gargoyle Games 1987.

SANXION

Written by Stavros Fasoulas.

Sounds by David Whittaker.

Music by Rob Hubbard and Serge Prokofiev.

© Thalamus 1986.

This compilation © Hewson Consultants Ltd. 1989.

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

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

Hewson Consultants Ltd.,

56B Milton Park,

Milton,

Abingdon,

Oxfordshire

OX14 4RX

England

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM CASSETTE

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus ou ZX Spectrum 128 avec magnétophone, ZX Spectrum +2.

Nous vous conseillons de débrancher tout appareil du connecteur latéral situé à l'arrière, à l'exception de votre manette de commande interface (si vous en possédez une). Quand vous utilisez un Sinclair interface 2 ou un ZX Spectrum +2, branchez la manette de commande appropriée dans le port 1. à moins que vous n'utilisez un ZX Spectrum +2, connectez un magnétophone à l'ordinateur de la façon habituelle. Réembobinez la cassette au début du jeu que vous souhaitez charger, tapez LOAD "" et appuyez sur la touche ENTER (retour). Appuyez sur la touche Play du magnétophone. Il faut quelques minutes pour que chaque jeu se charge.

AMSTRAD CASSETTE

Amstrad CPC 464 Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec magnétophone et les fils électriques adaptés.

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 664 et de CPC 6128 doivent connecter le magnétophone à l'ordinateur et taper [tape puis appuyer sur la touche ENTER (retour). Réembobinez la cassette et appuyez sur les CTRL (contrôle) et ENTER (retour). Appuyez sur la touche Play du magnétophone puis sur n'importe quelle touche du clavier de l'ordinateur. Il faut quelques minutes afin que chaque jeu se charge.

AMSTRAD DISQUETTE

Amstrad CPC 6128 ou Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 avec unité de disque

Les utilisateurs d'Amstrad CPC 464 doivent brancher une unité de disque à l'ordinateur et taper [disc puis appuyer sur la touche ENTER (retour). Placez le disque dans l'unité de disques, tapez RUN"MENU et appuyez sur la touche ENTER (retour). Quand le menu apparaît, sélectionnez le jeu que vous désirez en appuyant sur la touche correspondante. Chaque jeu prend quelques minutes pour se charger.

COMMODORE CASSETTE

Commodore 64 ou Commodore 128 avec magnétophone adapté

Nous vous conseillons de débrancher tout appareil de votre ordinateur. Branchez le magnétophone sur l'ordinateur. Réembobinez la cassette au début de jeu choisi. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP du clavier de l'ordinateur et appuyez sur la touche Play du magnétophone. Chaque jeu se charge en quelques minutes.

COMMODORE DISQUETTE

Commodore 64 ou Commodore 128 avec unité de disques

Nous vous conseillons de débrancher tout appareil de votre ordinateur. Branchez l'unité de disques sur l'ordinateur et placez le disque dans l'unité de disques. Tapez LOAD "", 8, 1 et appuyez sur la touche RETURN (retour). Quand le menu apparaît, sélectionnez le jeu que vous désirez charger en appuyant sur la touche numérique correspondante. Chaque jeu se charge en quelques minutes.

L'ELIMINATEUR

par John M Phillips © 1988

Pour les ordinateurs Commodore 64/128, la série Amstrad CPC et les Sinclair Spectrum

SCENARIO

Des entrailles de la terre sortit une machine cernée par la mort. Une machine qui tue mais qui ne peut pas être tue... L'ELIMINATEUR. Une machine de guerre dont l'unique quête est de supprimer toute sorte de vie - voyageant de planète en planète effaçant tout sur son passage. Eliminateur - le net-plus-ultra en arme à feu.

LE JEU

L'Eliminateur est un jeu de tir progressif qui se déroule sur une piste longue et tortueuse. L'objectif du jeu est de conduire votre véhicule à travers chaque étape, en tirant sur tout ce qui est en vue et en négociant/détruisant les obstacles.

TABLEAU DE BORD

En bas, à gauche de l'écran se trouvent six icônes qui représentent vos armes disponibles. De bas en haut vous trouvez:

- | | |
|---|---|
| 1. SINGLE-FIRE CANNON
(Canon à un feu) | Vous commencez uniquement avec ceci |
| 2. DUAL-FIRE CANNON
(Canon à deux feux) | |
| 3. SIDE-FIRE CANNON
(Canon à feu latéral) | |
| 4. BOUNCING BOMBS
(Bombes rebondissantes) | |
| 5. DOUBLE-FIRE CANNON
(Canon à feu double) | Consomme entièrement et rapidement les munitions |
| 6. TRIPLE-FIRE CANNON
(Canon à feu triple) | Utilise entièrement et encore plus rapidement les munitions |

Une seule arme peut être active à chaque fois.

En bas, à droite vous trouvez:

- | | |
|------------|---|
| 1. AMMO | Réserve limitée de munitions. |
| 2. SHIELDS | Votre bouclier protecteur perd de l'énergie chaque fois que vous êtes touché. Si vous le perdez, vous mourez. |
| 3. LIVES | Vous commencez avec trois vies et vous en gagnez une supplémentaire tout les 10,000 points. |

Les objets et les créatures que vous rencontrez sur votre chemin se présentent sous diverses formes:

- | | |
|-----------|---|
| 1. ALIENS | Ce sont des extra-terrestres qui sautent autour de vous, planent au-dessus de vous, ou se dirigent vers vous. Ils peuvent facilement être éliminés d'un simple coup de tir. |
|-----------|---|

- | | |
|--------------------|--|
| 2. WALLS | Les murs sont des objets stationnaires qui ne peuvent pas être détruits. |
| 3. TARGETS | Les cibles sont des balises lumineuses et éclatantes qui doivent être abattues afin de pouvoir passer à côté. |
| 4. RAMPS | Ce sont des dénivellations très inclinées qui vous soulèvent dans les airs pour quelques secondes ou qui peuvent même vous faire heurter le plafond. |
| 5. WEAPON BONUSSES | Collectionnez les pyramides pivotantes afin de bénéficier d'une arme supplémentaire. |
| 6. AMMO BONUSSES | Collectionnez les cubes pivotants afin de bénéficier de munitions supplémentaires. |

Vous commencez le jeu avec trois vies. Si vous touchez ou heurtez un extra-terrestre ou un obstacle, ou si vous perdez tout vos boucliers, alors vous perdez alors une vie et recommencez le jeu en ayant aussi perdu la dernière arme que vous aviez gagnée.

CONTROLES

Le jeu est compatible avec les manettes de commande Kempston, Sinclair et Cursor ou peut être contrôlé par les touches suivantes:

Dans le jeu:

CLAVIER	MANETTE DE COMMANDE	ACTION
Q	gauche	mouvement vers la gauche
P	droite	mouvement vers la droite
Q	en haut	mouvement vers le haut à travers la liste des types d'armes
A	en bas	mouvement vers le bas à travers la liste des types d'armes
SPACE	feu	arme à feu
H		pause dans le jeu
A		arrêter le jeu (quand le jeu est en mode pause)
T		marche/arrêt on/off (quand le jeu est en mode pause)
SPACE		redémarrer (quand le jeu est en mode pause)

SYSTEME DE MOT DE PASSE

Régulièrement après quelques niveaux, un mot de passe vous sera donné. Vous pourrez taper ce dernier sur l'écran HELP. Ceci vous permet de sauter les premiers niveaux une fois que vous êtes devenu compétent (version Commodore seulement).

CYBERNOID II – La Revanche

par Raffaella Cecco

Pour les ordinateurs Commodore 64/128, la série Amstrad CPC et les Sinclair Spectrum

SCENARIO

Les pirates sont revenus dans une nouvelle Bataille des Etoiles, encore plus redoutable que la dernière et ils ont une fois encore pillé (les dépôts de stockage de la Fédération).

Vous avez fait un tel travail la dernière fois que vous avez été de nouveau commissionné afin récupérer le cargo volé. On vous a confié un tout nouveau bateau et un arsenal de matériel de guerre plus large mais la tâche sera tout aussi périlleuse.

COMMANDES

Les touches de contrôle par défaut sont les suivantes ou utilisez une manette de commande.

O	GAUCHE
P	DROITE
Q	EN HAUT
SPACE	FEU
PAUSE	APPUYEZ SUR CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT (Spectrum)
	RUN/STOP (C64)
	Esc (Amstrad)

Pour abandonner le jeu appuyez sur 5,6,7,8,9, et 1 simultanément.

COMMENT JOUER

Quand vous détruisez une embarcation appartenant aux pirates, il s'en échappera un cargo d'objets volés. Manoeuvrez votre vaisseau au dessus des objets afin de les ramasser. Certains objets altéreront l'apparence de votre vaisseau; ces objets vous donnent un armement extérieur qui peut être utilisé dans des situations difficiles. De temps à autre, une embarcation pirate détruite laissera échapper une boîte jaune. Cette boîte, quand elle est récupérée, augmentera d'une unité la quantité de l'arme actuellement sélectionnée.

TABLEAU DE BORD

De gauche à droite, les sélections du tableau de bord sont les suivantes:

1. Affiche le nombre de vaisseaux qui restent disponibles.
2. Le nombre en haut est votre score actuel. Le nombre en bas vous indique la valeur du cargo que vous avez ramassé au niveau en cours.
3. Affiche en lettres le type d'arme actuellement utilisé. Le nombre sur la gauche indique la quantité possédée de cette arme. Le nombre sur la droite indique la capacité maximum de stockage de cette arme.
4. Le graphique coloré vous donne une indication du temps qui vous reste pour atteindre la fin du niveau de dépôt. Quand le graphique à entièrement disparu, votre temps limite est terminé.

TYPES D'ARMEMENT

Les touches 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 sélectionnent les types d'armement de votre vaisseau:

- 1 BOMBS (Bombes) – Elles détruisent de larges emplacements de défense.
- 2 TIME BOMBS (Bombes programmées) – Ces dernières, quand elles sont déposées à des points stratégiques, explosent quelques secondes après le lâchage.
- 3 DEFENCE SHIELD (Bouclier de défense) – Il rend temporairement votre vaisseau invincible.
- 4 BOUNCE BOMBES (Bombes rebondissantes) – Elles rebondissent autour de l'écran en détruisant tous les emplacements qu'elles touchent.
- 5 SEEKER (Bombe à tête chercheuse) – Elle localise et traque sa proie.
- 6 SMART – Elle détruit tous les emplacements sur l'écran.
- 7 TRACER (Bombe traceuse) – Elle se déplace sur les côtés de l'écran et détruit tous les emplacements sur son passage.
Tenez la commad "Feu" enfoncée pour activer l'arme selectionee.

EXOLON

par Rafaëlle Cecco

Pour les ordinateurs Commodore 64/128, la série Amstrad CPC et les Sinclair Spectrum

SCENARIO

En tant qu'humanoïde massivement armé, vous rugissez, luttez, bondissez et vous vous frayez un chemin à travers plus d'une centaine de scènes d'action à glacer le sang. Vous lâchez une grenade mortelle afin de détruire un cocon de larves d'ennemis et vous descendez des hordes d'extra-terrestres qui glissent, montent et descendent autour de vous afin de vous écraser. Vous dévastez à la roquette des emplacements de canon et des marteaux pneumatiques vous martèlent et vous balancent d'un bout à l'autre de l'écran. Et en un tour de magie, certaines scènes peuvent être jouées dans la peau du vulnérable mais athlétique Vitorc ou dans celle d'Exolon au pas lourd mais à la puissante carapace.

COMMANDES

O = Left (gauche)

P = Right (droite)

Q = Jump (sauter)

A = Duck (se baisser)

M = Fire (feu)

ou utilisez une manette de commande.

COMMENT JOUER

Le pistolet laser fonctionne si le bouton "Feu" est pressé rapidement sur le clavier ou la manette de commande. Si ce bouton est pressé pendant plus d'une demi-seconde alors une grenade ou une bombe sera lâchée.

Pistolet laser

Il détruit pratiquement toutes formes d'ennemis organiques vivants. Le laser peut pénétrer de fines

armures si vous tirez plusieurs coups, mais il est inefficace contre des emplacements de canon à protection épaisse etc. . .

Grenades

En général, quand le pistolet laser est inefficace, utilisez une grenade. Suffisamment puissantes pour détruire des machines de combat blindées, les grenades peuvent également pénétrer des murs épais et des parois de rochers vous offrant ainsi d'autres itinéraires dans la zone de combat.

Hyper-alloy Exoskeleton

Il s'agit d'une carapace manœuvrable hydrauliquement que le personnage porte et qui lui permet d'avancer sans efforts à travers les hordes d'ennemis qui l'attaquent avec leurs armes et projectiles les plus puissants

COMPTABILITE DES POINTS

Destruction d'un obstacle avec une grenade	150 points
Un extra-terrestre adulte	150 points
Un cocon de larves	50 points
Missile obus	50 points
Rentrer dans un double lanceur	2000 points
Rentrer dans un lanceur combiné	3000 points
Destruction d'un missile à module de guidage	1000 points

À la fin de chaque niveau (25 scènes) des points vous sont attribués de la façon suivante:

Le nombre de vies qui vous restent est multiplié par 1000
Si vous ne portez pas la carapace, 10000 points vous sont aussi alloués.

Une vie supplémentaire vous est accordée à la fin de chaque niveau.

LIGHTFORCE

Pour les ordinateurs Commodore 64/128, la série Amstrad CPC et les Sinclair Spectrum

SCENARIO

S.O.S. – TOUTS LES SYSTEMES SONT EN ALERTE . . . Le message de détresse des colonies situées autour de REGULAS est bref – “Des vaisseaux d’origine inconnue viennent d’atterrir sur des installations stratégiques!”. Le conseil du GEM réagit rapidement et fermement, et donne l’ordre d’action à toute sa force spatiale basée dans le secteur de REGULAS. Malheureusement, il n’y a qu’un seul chasseur LIGHTFORCE en patrouille dans l’espace, et, comme un fait exprès, il est piloté par vous!

Alors que vous émergez à la vitesse de la lumière, puis ralentissez et apercevez la planète la plus éloignée du sys-

tème, vous voyez plusieurs milliers de vaisseaux étrangers prêts à se battre, des centaines de missiles basés au sol ainsi que des dômes à énergie, et des unités armées cerclant chaque planète – tous rangés contre votre unique chasseur LIGHTFORCE. Comme toutes les chances sont largement en votre faveur, vous commencez votre tâche immédiatement – LIGHTFORCE est la revanche.

COMMENT JOUER

Manette de commande ou clavier configurable. Les différentes armes peuvent être activées par la barre d’espacement.

HYDROFOOL

Pour les ordinateurs Commodore 64/128, la série Amstrad CPC et les Sinclair Spectrum

SCENARIO

“SWEEVO” dit le bon vieux Maître-Robot, en grinçant de ses dents métalliques, “Je n’attendais pas ton retour si tôt . . . alors, va nettoyer à fond le Bol de la Mort!”. Avec précaution, Sweevo attrapa son exemplaire de l’Aquariophile Galactique et lut:

“Le gigantesque aquarium planétaire appelé Bol de la Mort est maintenant tellement pollué que la seule solution est de le vider complètement de son eau en tirant sur chacun des quatre principaux bouchons. Chaque bouchon est indiqué par une plaque sur le sol et est activé par des objets particuliers. Ces objets peuvent simplement trainer dans les parages, bien qu’ils soient gardés, ou ils peuvent être attachés à l’un des habitants, qui doit donc être éliminé – heureusement, vous pouvez également trouver des armes en abondance ainsi que des munitions mais en quantités limitées. Le Bol de la Mort est construit en plusieurs niveaux – Si vous vous positionnez dans un

tourbillon vous accédez au niveau inférieur, si vous vous positionnez sur des bulles vous accédez au niveau supérieur – certaines bulles éclatent rapidement, ce qui est utile!

NOTE: Il est important que les bouchons soient tirés dans l’ordre correct, sinon vous créez un niveau inaccessible.

NOTE SPECIALE: Pour les formes de vie mécanique: la rouille commence quand il y a contact avec l’eau – ce phénomène peut être empêché, temporairement, par une consommation d’huile.”

COMMENT JOUER

Manette de commande ou clavier comme suit:

QWERT YUIOP

ASDFG HJKL

SPACE (espace) – Ramasse/Fait tomber/Feu s’il transporte une arme.

0 = Freeze (pause): 1 = Abandon du jeu (Symbol + Shift)

SANXION

Pour les ordinateurs Commodore 64 et 128

SCENARIO

Mesurez-vous avec les périls venus du ciel, battez-vous contre un empire d'extra-terrestres résolu à détruire la race humaine. Battez-vous et éliminez vos nombreux agresseurs malveillants et acquérez l'adresse et la précision de vol à travers les défenses de la ville. Exercez votre habileté au combat sur les champs de tir, puis si vous êtes à la hauteur, entrez dans le Darkside . . .

Appuyez sur la barre d'espacement pour les options.

F1 Choix entre un et deux joueurs

F2 Choix entre la manette de commande et le clavier

F3 Met en marche ou éteint la musique pendant le jeu

La manette de commande peut être branchée dans n'importe quel port.

Pour arrêter temporairement le jeu, appuyez sur la touche RUN/STOP.

Pour sortir de l'écran de titres, appuyez sur la touche RUN/STOP puis sur la touche T.

COMMANDES SUR L'ECRAN

UP (vers le haut) – =
DOWN (vers le bas) – Shift
GAUCHE (vers la gauche) – Z
DROITE (vers la droite) – X
FIRE (feu) – Return (retour)

COMMENT JOUER

Après que chaque secteur ait été défendu avec succès, le pilote doit subir une courte période d'entraînement. Ces séances d'entraînement se déroulent dans un décor arc-en-ciel, la tâche de chaque section est indiquée par des lettres sur les cibles en formes de robots.

S = Shoot (tirez)
C = Collide (entrez en collision)
P = Pick Up (Ramassez)

Si vous vous avérez un élève compétent dans votre entraînement un bonus de 1000 points vous sera décerné. Les collisions avec les barrières, bien qu'elles ne soient pas fatales dans cette section, doivent être évitées car elles réduisent considérablement le temps qui vous est imparti.

Certaines des stations ReGen sont protégées par des barrières de sécurité qui préviennent des infiltrations ennemies (indiquées par une alarme sonore) et elles peuvent être mortelles pour le moins habile des pilotes. Le premier mur de défense apparaît à la station ReGen 2 – vous devez découvrir la location des autres vous-même. Une fois que les dix secteurs de l'univers ont été patrouillés vous êtes promu et vous passez dans la Sanxion Classe 1 et vous continuez à patrouiller le Darkside et à vous battre contre le système secondaire d'attaque de l'Empire des extra-terrestres destructeurs.

URIDIUM

par Andrew Braybrook

Pour les ordinateurs Commodore 64/128, la série Amstrad CPC et les Sinclair Spectrum

SCENARIO

Le système solaire est attaqué! Des Super-Cuirassés ennemis ont été placés en orbite autour de chacune des quinze planètes de ce secteur galactique. Ils drainent les ressources minérales du noyau de chaque planète afin de les utiliser dans leur centrales d'énergie inter-stellaires. Chaque Super-Cuirassé puise un métal différent pour son convertisseur de métal.

Votre vaisseau chasseur Manta sera transporté sur chaque planète l'une après l'autre et votre tâche est de détruire chaque Cuirassé. Tout d'abord vous devez attaquer l'écran défensif des chasseurs ennemis, puis vous devez neutraliser la majorité des systèmes de défense au sol avant d'atterrir sur la principale piste d'atterrissage du Super-Cuirassé.

SEQUENCE DE JEU

Votre chasseur tire des mitraille à bas niveau. Vous devez éviter les boucliers de protection contre les météores et les antennes de communication qui se trouvent sur la surface du Cuirassé.

Les défenses du chasseur se déploient en vagues. Un bonus vous est attribué après chaque atterrissage et si tous les vaisseaux ont été détruits en une seule vague. Attaquez toutes les installations au sol afin de marquer des points supplémentaires mais attention aux mines à tête chercheuse qui apparaissent au-dessus des ports-générateurs clignotants.

VOTRE VAISSEAU CHASSEUR MANTA

La Manette de commande up/down (vers le haut/vers le bas) détermine la position au-dessus du Super-Cuirassé.

La Manette de commande left/right (à gauche/à droite) contrôle l'accélération et la décélération. Si votre vitesse tombe trop bas, votre chasseur réalise une demi-boucle suivie d'un demi-tonneau de manière à faire face à la direction opposée. Cette manoeuvre augmente également temporairement votre hauteur au-dessus de la surface et peut être utilisée pour éviter de recevoir des missiles ou des mines.

Votre chasseur Manta réalise une rotation de 90 degrés si vous gardez le bouton "Feu" appuyé pendant que vous bougez la manette de commande vers le haut ou le bas. Ceci vous permettra de manoeuvrer à travers des espaces restreints.

COMPATIBILITE DES POINTS

Explosion d'une petite installation au sol	10
Explosion d'une grande installation au sol	25
Vaisseau ennemi sur piste	100
Chasseur ennemi	100-1,000
Bonus par vague d'anéantissement	100

Un chasseur Manta supplémentaire vous est alloué tous les 10,000 points.

OPTINS DE JEU

Commodore

Pendant les séquences titres vous pouvez sélectionner:

- f1 – Un joueur, une manette de commande, n'importe quel port
- f2 – Deux joueurs partageant une manette de commande, n'importe quel port
- f3 – Deux joueurs, deux manettes de commande
- f5 – Augmenter le volume de la musique
- f6 – Baisser le volume de la musique
- f7 – Mode couleur
- f8 – Mode monochrome

PENDANT LE JEU

Run/Stop – pour arrêter temporairement le jeu, appuyez sur fire (feu) ou RUN/STOP pour redémarrer

Après Run/Stop appuyez sur la touche clr/home pour abandonner le jeu.

SPECTRUM

- 1 – Clavier 1 joueur
- 2 – Clavier 2 joueurs
- 3 – Manette de commande 1 joueur
- 4 – Manette de commande 2 joueurs

Pendant le jeu

P – Pause jeu

FIRE – Pour redémarrer

Q – Pour abandonner le jeu

AMSTRAD

Q – Up (vers le haut)

A – Down (vers le bas)

O – Left (vers la gauche)

P – Right (vers la droite)

SPACE – Fire (feu)

Ou utilisez la manette de commande

CONTRIBUTION

URIDIUM

Conçu et programmé par Andrew Braybrook
Musique écrite et programmée par Steve Turner
Conversion Spectrum par Dominic Robinson
Conversion Amstrad par Neil Latareche

L'ELIMINATEUR

Conception originale par John Phillips.
Version Commodore par Tim Rogers et Darren Stubbington.

Versions Spectrum et Amstrad par John Wildsmith.
Graphismes par Hugh Binns (C64 et Amstrad) et Steve Crow (Spectrum).

Musique par Maniacs of Noise (C64) et Nick Jones (Spectrum et Amstrad).

Produit par Paul Chamberlain.

CYBERNOID II

Conçu et écrit par Rafaelle Cecco.

Version C64 par Nick Jones.

Graphismes par Hugh Binns.

Musique par Dave Rogers (Spectrum et Amstrad) et par Maniacs of Noise (C64).

Produit par Paul Chamberlain.

© Hewson 1988.

EXOLON

Écrit et conçu par Rafaelle Cecco.

Version C64 par Nick Jones.

© Hewson 1987.

LIGHTFORCE

© Gargoyle Games 1987.

HYDROFOOL

© Gargoyle Games 1987.

SANXION

Écrit par Stavros Fasoulas.

Sons par David Whittaker.

Musique par Rob Hubbard et Serge Prokofiev.

© Thalmus 1986.

Cette compilation © Hewson Consultants Ltd. 1989.

Ces programmes et données ont des droits réservés et ne doivent pas être reproduits en partie ou totalement par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation écrite de Hewson Consultants Ltd. Tous droits réservés. La responsabilité n'est acceptée pour aucune erreur.

Notre devise est celle d'une amélioration constante. Donc nous nous réservons le droit de modifier n'importe quel produit sans notification.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire
OX14 4RX
England

LADEANWEISUNGEN

SPECTRUM-KASSETTE

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus oder ZX Spectrum 128 mit Kassettenrecorder, ZX Spectrum +2.

Es wird empfohlen, sämtliche Hardware-Anschlüsse mit Ausnahme des Joystick-Anschluß (wenn vorhanden) vom Computer zu entfernen. Beim Benutzen eines Sinclair Interface 2 oder des ZX Spectrum +2 den passenden Joystick an Port 1 anschließen. Wenn kein ZX Spectrum +2 benutzt wird, sollten Sie einen Kassettenrecorder wie gewöhnlich an den Computer anschließen. Die Kassette an den Anfang des gewünschten Spiels zurückschleusen, LOAD "" eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die PLAY-Taste des Kassettenrecorders drücken. Jedes Spiel braucht ein paar Minuten zum Laden.

AMSTRAD-KASSETTE

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 oder Amstrad CPC 6128 mit Kassettenrecorder und passenden Anschlußkabeln.

Benutzer von Amstrad CPC 664 und CPC 6128 sollten einen Kassettenrecorder an den Computer anschließen, |tape eintippen und auf die ENTER-Taste drücken. Die Kassette an den Anfang des gewünschten Spiels spulen. Die Kassette in den Kassettenrecorder schieben und die Tasten CTRL und ENTER drücken. Schließlich die PLAY-Taste des Kassettenrecorders und dann eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Jedes Spiel braucht ein paar Minuten zum Laden.

AMSTRAD DISKETTE

Amstrad CPC 6128 oder Amstrad CPC 664

Amstrad CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Benutzer von Amstrad CPC 464 sollten ein Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, |disc eintippen und die ENTER-Taste drücken. Dann die Diskette in das Laufwerk einlegen RUN"MENU eintippen und ENTER oder RETURN drücken. Wenn das Menü erscheint, das gewünschte Spiel durch Drücken der entsprechenden Taste wählen. Jedes Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

COMMODORE KASSETTE

Commodore 64 oder Commodore 128 mit passendem Kassettenrecorder

Es wird empfohlen, sämtliche Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer zu entfernen. Den Kassettenrecorder an den Computer anschließen. Die Kassette an den Anfang des gewünschten Spiels spulen und in den Spieler einlegen. SHIFT und RUN/STOP auf der Computertastatur und die Play-Taste des Kassettenrecorders drücken. Jedes Spiel benötigt ein paar Minuten zum Laden.

COMMODORE DISKETTE

Commodore 64 oder Commodore 128 mit Diskettenlaufwerk

Es wird empfohlen, sämtliche Hardware-Anschlüsse von Ihrem Computer zu entfernen. Das Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen und die Diskette in das Laufwerk einschieben, LOAD """, 8, 1 eintippen und auf die RETURN-Taste drücken. Wenn das Menü erscheint, das gewünschte Spiel durch Drücken der entsprechenden Zifferntaste wählen. Jedes Spiel braucht ein paar Sekunden zum Laden.

ELIMINATOR

von John M Phillips © 1988

Für Commodore 64/128, Amstrad CPC und Sinclair Spectrum-Computer

SZENARIO

Von unten kam eine vom Tod umhauchte Maschine, die tötet aber nicht getötet werden kann... Der Eliminator.

Eine Kriegsmaschine, deren einziges Ziel es war, alle Lebensformen auszutilgen. Die von Planeten zu Planeten reiste und alles ausmerzte, was ihr entgegenkam.

Eliminator – die endgültige Feuerpower.

DAS SPIEL

Eliminator ist ein rasantes Ballerspiel, das sich auf einem langen kurvenreichen Weg abspielt. Ziel des Spiels ist, Ihr Fahrzeug durch alle Level zu steuern und dabei alles Sichtbare zusammenzuballern und Hindernisse zu zerstören/überwinden.

BILDSCHIRMANZEIGEN

Auf der linken Seite des Bildschirms befinden sich sechs Ikonen, die Ihnen zur Verfügung stehenden Waffen darstellen. Von unten nach oben sind das:

1. EINZELFEUERKANONE Sie starten mit nur einer Kanone.

2. ZWEIER-FEUERKANONE

3. SEITENFEUERKANONE

4. AUFPRALLBOMBEN

5. DOPPELFEUERKANONE verbraucht Munition schnell.

6. DREIFACHFEUERKANONE verbraucht Munition noch schneller.

Nur eine Waffe kann zu einem gegebenen Zeitpunkt benutzt werden.

Auf der rechten Seite befinden sich die folgenden Anzeigen:

1. MUNITION

2. SCHILDE

Begrenzte Mengen.

Bie jedem Treffer verlieren Sie Schildenergie. Wenn Sie den Schild verlieren, sind Sie tot.

3. LEBEN

Sie fangen mit 3 Leben an und gewinnen alle 10,000 Punkte eines dazu.

Die Gegenstände und Kreaturen, die Sie unterwegs treffen, haben verschiedene Formen:

1. FREMDE

Diese hüpfen herum, schweben und kommen direkt auf Sie zu. Normalerweise sind

- diese mit einem einzigen Schuß zu erledigen.
- Unbewegliche Gegenstände, die nicht zerstört werden können. Blinkende Leuchtfeder, die zerstört werden müssen, bevor Sie vorbei können.
- Schräge Rampen, die Sie für ein paar Sekunden in die Luft heben oder Sie auch bis zur Decke schleudern.
- Sammeln Sie diese drehenden Pyramiden ein als eine zusätzliche Waffe.
- Sammeln Sie diese drehenden Würfeln ein als zusätzliche Munition.
2. MAUERN
 3. ZIELE
 4. RAMPEN
 5. WAFFENBONUS
 6. MUNITIONSBONUS

STUERUNG

Das Spiel ist mit Kempston-, Sinclair- und Cursor-Joysticks kompatibel oder läßt sich mit den folgenden Tasten steuern:

Beim Spiel:

TASTATUR	JOYSTICK	HANDLUNG
O	links	nach links
P	rechts	nach rechts
Q	hoch	nach oben in den Waffensysteme bewegen
A	runter	nach unten in den Waffensystem bewegen
LEERTASTE	Feuer	Waffe abfeuern
H		Spielpause
A		Spiel abbrechen (bei Pausenmodus)
T		ein-oder abstimmen (bei Pausenmodus)
LEERTASTE		neu starten (bei Pausenmodus)

KENNWORTSYSTEM

Alle paar Stufen wird Ihnen ein Kennwort gegeben, das Sie in den HELP-Bildschirm eintippen können. Das ermöglicht Ihnen später, die unteren Stufen zu überspringen, sobald Sie diese gemeistert haben (nur für Commodore-Version).

CYBERNOID II – Die Rache

von Rafaele Cecco

Für Commodore 64/128, Amstrad CPC und Sinclair Spectrum-Computer

SZENARIO

Die Piraten sind zurückgekommen – in einem neuen Battlestar, der noch fürchterlicher als der vorherige ist – und haben wieder die Speicher der Föderation geplündert.

Da Sie sich das letzte Mal so tapfer geschlagen haben, sind Sie wieder damit beauftragt worden, die gestohlene Fracht zurückzueroen. Sie haben ein ganz neues Schiff und ein größeres Waffenarsenal zur Verfügung gestellt bekommen, aber die Aufgabe wird genau so gefährlich sein.

STEUERUNG

Standardsteuerungstasten sind wie angegeben, oder Sie können einen Joystick benutzen.

O LINKS
P RECHTS
Q HOCH
LEERTASTE FEUER
PAUSE CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT
drücken (Spectrum)
RUN/STOP drücken (C64)
ESC (Amstrad)

Um das Spiel abzubrechen, gleichzeitig auf die Tasten 5, 6, 7, 8, 9 und 1 drücken.

DAS SPIEL

Wenn ein Piratenschiff zerstört wird, gibt es seine Beute frei. Steuern Sie Ihr Schiff über das Diebesgut, um es einzufangen. Gewisse Gegenstände verändern das Aussehen Ihres Schiffes; diese Gegenstände bieten ein zusätzliches Waffenpotential, das bei schwierigen Bildschirmen eingesetzt werden kann. Manchmal läßt ein Piratenschiff bei Zerstörung einen gelben Behälter fallen.

Dieser Behälter, wenn Sie ihn bergen, wird den Wert der eingesetzten Waffe um eins erhöhen.

BILDSCHIRMANZEIGEN

Die Anzeigen von links nach rechts sind wie folgt:

1. Zeigt die Zahl übrigbleibenden Schiffe.
2. Die obere Zahl gibt Ihre Punktzahl an. Die untere Zahl zeigt den Wert der geborgenen Güter des gegenwärtigen Levels an.
3. Zeigt den laufenden Waffenmodus in Textform. Die linke Zahl gibt die gegenwärtige Anzahl der eingesetzten Waffe an. Die rechte Zahl ist die maximale Speicherkapazität der eingesetzten Waffe.

WAFFENARTEN

Die Tasten 1, 2, 3, 4, 5, 6 oder 7 wählen die Waffenarten für Ihr Schiff.

- 1 BOMBEN – Diese zerstören große Verteidigungsstellungen.
- 2 ZEITBOMBEN – Diese, wenn sie strategisch platziert werden, explodieren ein paar Sekunden nach dem Abwurf.
- 3 SCHUTZPANZER – Dadurch wird Ihr Schiff vorübergehend unbezwingbar.
- 4 AUFPRALLBOMBEN – Diese springen über den Bildschirm und zerstören alle Stellungen, die sie berühren.
- 5 SEEKER – Spürt sein Ziel auf.
- 6 SMART – Zerstört alle Stellungen auf dem Bildschirm.
- 7 TRACER – Folgt dem Bildschirmrand und zerstört alle Stellungen auf seinem Weg.

Die FEUER-Taste gedrückt halten, um die gewählte Waffe einzusetzen.

EXOLON

von Raffaele Cecco

Für Commodore 64/128, Amstrad CPC und Sinclair Spectrum-Computer

SZENARIO

Als schwerbewaffneter Humanoid, knallen, kämpfen, kloppen und krachen Sie über mehr als hundert Bildschirme voller Action, die einen das Blut gerinnen läßt. Werfen Sie eine tödliche Granate, um eine Geburtskapsel zu zerstören, und vernichten Sie die Fremdenhorden, die schleichen und schlittern, um Sie zu überwältigen. Greifen Sie eine Kanonenstellung mit Raketen an, und werden Sie von pneumatische Hammer holterdiepolder über den Bildschirm geworfen. Und als besonderer Clou lassen sich einige Bildschirme als der verwundbare aber sportliche Vitorc oder als Exolon spielen, ein plumpes aber kräftiges Exoskelett.

STEUERUNG

O = Links

P = Rechts

Q = Springen

A = Ducken

M = Feuer

oder Joystick benutzen

DAS SPIEL

Sowohl Tastatur als auch Joystick. Die Taste oder den Knopf für Feuer schnell drücken zum Abfeuern des Blasters. Wird der Feuerknopf länger als eine halbe Sekunde gedrückt gehalten, wird eine Granate oder Pulsar bombe hochgeworfen.

Blaster

Kleine Handnarre, die fast all organische Lebensformen des Feindes zerstört. Kann einen dicken Panzer

mit mehreren Volltreffern durchdringen, aber taugt nichts gegen 'dickhäutige' Kanonenstellungen usw.

Granaten

Normalerweise, wenn Ihr Handblaster nicht effektiv genug ist, sollten Sie eine Granate einsetzen. Diese hat genug Kraft, schwer gepanzerte Schlachtgeräte zu zerstören, und kann auch dicke Mauern und Felsen durchdringen, was alternative Pfade durch das Schlachtfeld verschafft.

Verstärkt legiertes Exoskelett

Ein hydraulisch gelenktes Außenskelett, das der Hauptdarsteller trägt, um sich mühelos durch Feindeshorden durchkämpfen zu können, und das ihn vor allen Gewehren und Geschossen des Feindes außer den kräftigsten schützt.

PUNKTE

Zerstörung eines Gegenstands mit Granate 150 Punkte

Große Aliens 150 Punkte

Kleine Kapsel aliens 50 Punkte

Raketengranate 50 Punkte

Überrennen einer doppelten Abschußrampe 2000 Punkte

Überrennen einer mehrfachen Abschußrampe 3000 Punkte

Zerstörung eines Raketenlenkmoduls 1000 Punkte

Am Ende jedes Spiellevels (25 Bildschirme) werden die Punkte wie folgt vergeben:

Zahl der übrigbleibenden Leben mal 1000

Wenn das Außenskelett nicht getragen wird, werden zusätzliche 10,000 Punkte vergeben.

Am Ende jeder Spielstufe wird ein zusätzliches Leben gewährt.

LIGHTFORCE

Für Commodore 64/128, Amstrad CPC und Sinclair Spectrum-Computer

SZENARIO

S.O.S. – ACHTUNG ALLE EINHEITEN . . .

Der Notruf aus allen Kolonien um REGULAS ist kurz – "Schiffe unbekannter Herkunft landen bei Schlüsselstellungen!" Der GEM-Rat reagiert schnell und entschlossen, indem er den Einsatzbefehl an sämtliche Einheiten der Weltraumflotte im REGULAS-Bereich gibt. Leider bestehen diese aus nur einem LIGHTFORCE-Kampfschiff, das im tiefen Weltall patrouilliert, und dessen Pilot – wie das sich gerade ergibt, sind Sie der Pilot!

Als Sie nach der Lichtreise hinter dem äußeren Planeten

auftauchen, erblicken Sie mehrere tausend kampfbereite Schiffe der Aliens, auch Hunderte von landestützten Waffeneinstellungen und Energiekuppeln, und eine Schar von Sonderwaffenkapseln, die jeden Planeten umkreisen – alle gegen Ihr vereinzelt LIGHTFORCE-Kampfschiff. Da Sie so gute Aussichten haben, fangen Sie Ihre Aufgabe sofort an – LIGHTFORCE bedeutet Rache.

SPIELMETHODE

Joystick oder bestimmbare Tastatur. Sonderwaffen können über die Leertaste aktiviert werden.

HYDROFOOL

Für Amstrad CPC und Sinclair Spectrum-Computer

SZENARIO

"SWEVEO", sagte der gütige alte Robo-Meister, indem er seine metallischen Zähne knirschte, "ich erwarte Dich nicht so schnell wieder . . . Also los, mach das Todesbecken wieder sauber!" Vorsichtig nahm Sweevo sein Exemplar des Galaktischen Wasserfreunds in die Hand und las:

"Das gigantische planetarische Aquarium namens DEATH BOWL (Todesbecken) ist jetzt so verschmutzt, daß das einzige Hilfsmittel das totale Entwässern durch Entfernen aller vier Hauptstöpsel wäre. Jeder Stöpsel wird durch besondere Gegenstände aktiviert, die auf den umgebenden Bodenkacheln dargestellt sind. Manchmal liegen diese Gegenstände nur herum, obwohl sie bewacht werden, oder sie sind im Besitz einer der Bewohner, die also ausgeschaltet werden müssen – glücklicherweise findet man reichlich Waffen mit begrenzten Munitionsvorräten vor. Das Todesbecken erstreckt sich über viele Level –

Zugang von oben erfolgt über Strudel, von unten über Blasen – einige Blasen platzen früh, was Ihnen hilft!"

HINWEIS: Es ist wichtig, daß die Stöpsel in der richtigen Reihenfolge entfernt werden, da sonst ein unerreichbarer Level geschaffen wird.

BESONDERER HINWEIS: Für die mechanischen Lebensformen: Rosten fängt bei Berührung des Wassers an – das kann vorläufig durch Aufnahme von Öl rückgängig gemacht werden.

SPIELMETHODE

Joystick oder Tastatur wie folgt:

QWERT YUIOP

ASDFG HJKL

LEERTASTE – Aufheben/Fallenlassen/Feuer, wenn Sie eine Waffe haben.

0 = Einfrieren: 1 = Spiel aufgeben (Symbol – Shift)

SANXION

Für Commodore 64 und 128

SZENARIO

Ein klarer Kopf ist nötig, wenn Sie sich mit den Gefahren des Weltalls messen und gegen das außerirdische Imperium antreten wollen, dessen Ziel die Vernichtung der Menschheit ist. Kämpfen Sie mit den verschiedensten feindlichen Aggressoren und gewinnen Sie Ihre Erfahrungen für den Präzisionsflug durch die Verteidigungsanlagen der Städte. Verfeinern Sie Ihre Kampfkunst auf Übungsplätzen und dringen Sie, nach Bestehen Ihrer Tests, zur 'Schattenseite' vor...

Für den Optionenbildschirm die LEERTASTE drücken.

F1 Ein Spieler oder zwei Spieler.

F2 Joystick oder Tastatur.

F3 Bildschirmmusik an/aus.

Joystick kann an beide Ports angeschlossen werden.

Für Pause RUN/STOP drücken.

RUN/STOP gefolgt von 'T'-Taste drücken, wenn Sie den Titelbildschirm verlassen wollen.

TASTATURSTEUERUNG

HOCH	-	=
RUNTER	-	SHIFT
LINKS	-	Z
RECHTS	-	X
FEUER	-	RETURN

DAS SPIEL

Nach erfolgreicher Verteidigung eines Sektors nimmt der Spieler an einem kurzen Training teil, das vor dem Hintergrund eines Regenbogens stattfindet. Die jeweilige Aufgabe eines Abschnitts wird durch die Buchstaben auf den Androiden-Zielen angegeben:

S	=	Abfeuern
C	=	Kollidieren
P	=	Einsammeln

Wenn Sie sich im Training bewähren, erhalten Sie ein Bonus von 1.000 Punkten. Kollisionen mit Barrieren, auch wenn in diesem Abschnitt des Spiels nicht tödlich, sollten vermieden werden, da sie die verbleibende Spielzeit drastisch reduzieren...

Einige 'Re-Gen'-Stationen sind mit Sicherheitsbarrieren gegen das Eindringen von Außerirdischen geschützt (ein akustisches Alarmsignal ertönt), die sich für einen unerfahrenen Piloten als tödlich erweisen können. Die erste solche Verteidigungseinrichtung finden Sie an der "Re-Gen"-Station 2 vor – die anderen Stationen müssen Sie selber finden. Nach erfolgreicher Patrouille aller zehn Weltsektoren werden Sie zum Sanxion Erster Klasse befördert und treten auf der 'Schattenseite' Ihre Patrouille gegen die zweite Angriffslinie des Imperiums an.

URIDIUM

Für Commodore 64/128, Amstrad CPC und Sinclair Spectrum-Computer

SZENARIO

Das Sonnensystem wird angegriffen! Feindliche Super-Raumschiffe haben sich auf den Umlaufbahnen aller fünfzehn Planeten dieses galaktischen Sektors gesammelt. Sie saugen die Mineralien aus den Planetenkernen aus, um diese in ihren interstellaren Kraftwerken zu verwenden. Jedes Super-Raumschiff gräbt nach einem anderen Metall für seinen Metallumwandler.

Ihr Raumkreuzer aus der Manta-Klasse wird von einem Planeten zum nächsten transportiert, wobei Ihre Aufgabe in der Vernichtung aller Super-Raumschiffe besteht.

Zuerst müssen Sie den Verteidigungsschirm der feindlichen Jäger zerstören und dann die Mehrheit der Verteidigungsstellungen auf der Raumschiffoberfläche außer Gefecht setzen, bevor Sie auf der Hauptlandbahn eines Super-Raumschiffs landen können.

SPIELSEQUENZ

Ihr Jäger ist zum Tiefflug ausgeschwärmt. Sie müssen die Meteorschilder und Kommunikationsantennen auf der Raumschiffoberfläche vermeiden.

Die Verteidigungsjäger kommen in Wellen an. Nach einer Landung erhalten Sie einen Bonus, wenn alle Jäger einer Welle vernichtet wurden. Greifen Sie Ziele auf der Raumschiffoberfläche an, doch hüten Sie sich vor ferngesteuerten Minen, die sich über aufleuchtenden Generatoren materialisieren.

Joystick hoch/runter begibt sich zu einer Position über dem Super-Raumschiff, Joystick links/rechts beschleunigt und bremst. Wenn Ihre Geschwindigkeit zu stark abnimmt, vollführt Ihr Jäger einen halben Looping gefolgt von einer Halbrolle, worauf Ihr Raumschiff in die entgegengesetzte Richtung blickt. Dieses Manöver können Sie als Ausweichmanöver für anfliegende Raketen und Minen benutzen, da auch die Flughöhe in Relation zur Oberfläche des Raumschiffs kurzzeitig erhöht wird.

Ihr Mantar vollführt eine Rolle von 90 Grad, wenn Sie den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick hoch oder runter bewegen. Damit können Sie sich besser durch enges Terrain bewegen.

PUNKTEWERTUNG

Kleine explodierbare Oberflächeneinheit	10
Große explodierbare Oberflächeneinheit	25
Feindliches Raumschiff oder Landebahn	100
Feindlicher Jäger	100-1000
Bonus für die Vernichtung einer Welle	100 pro Welle

SPIELOPTIONEN

Commodore

Während der Titelsequenz können Sie wählen:

f1 – ein Spieler, ein Joystick, an beiden Ports anschließbar.

f2 – zwei Spieler mit einem Joystick, an beiden Ports.

f3 – zwei Spieler, zwei Joysticks.

f5 – Musik lauter.

f6 – Musik leiser.

f7 – Farbmodus.

f8 – Schwarzweiß-Modus.

Während des Spiels:

RUN/STOP – Pause; Feuer oder RUN/STOP drücken für Neustart.

Nach RUN/STOP drücken Sie CLR/HOME, wenn Sie das Spiel abbrechen wollen.

Spectrum

1 – Tastatur mit 1 Spieler

2 – Tastatur mit 2 Spieler

3 – Joystick mit 1 Spieler

4 – Joystick mit 2 Spieler

Während des Spiels:

P – Pause

FEUER – Spiel neu starten

Q – Spiel abbrechen

Amstrad

Q – Hoch

A – Runter

O – Links

P – Rechts

LEERTASTE – Feuer
Oder joysticksteuerung.

ANERKENNUNGEN

URIDIUM

Design und Programmierung von Andrew Braybrook
Die Musik wurde geschrieben und programmiert von Steve Turner

Spectrum-Konversion von Dominic Robinson

Amstrad-Konversion von Neil Latarche

ELIMINATOR

Originalentwurf von John Phillips.

Commodore-Version von Tim Rogers und Darren Stubbington.

Spectrum-Version und Amstrad-Version von John Wildsmith.

Grafiken von Hugh Binns (C64 und Amstrad) und Steve Crow (Spectrum).

Musik von den Maniacs of Noise (C64) und Nick Jones (Spectrum und Amstrad).

Produziert von Paul Chamberlain.

CYBERNOID II

Entworfen und geschrieben von Raffaele Cecco.

C64-Version von Nick Jones.

Grafiken von Hugh Binns.

Musik von Dave Rogers (Spectrum und Amstrad) und den Maniacs of Noise (C64).

Produziert von Paul Chamberlain.

© Hewson 1988.

EXOLON

Geschrieben und entworfen von Raffaele Cecco.

C64-Version von Nick Jones.

© Hewson 1987.

LIGHTFORCE

© Gargoyle Games 1987.

HYDROFOOL

© Gargoyle Games 1987.

SANXION

Geschrieben von Stavros Faxoulas.

Sound von David Whittaker.

Musik von Rob Hubbard und Serge Prokofiev.

© Thalamus Ltd 1986.

Diese Spielsammlung © Hewson Consultants Ltd. 1989.

Das Programm und die Data sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder zu Teilen noch Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir es uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.

Hewson Consultants Ltd.,
56B Milton Park,
Milton,
Abingdon,
Oxfordshire
OX14 4RX
England

