COIN OP HITS

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128 CASSETTE
Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on your cassette recorder.

CBM64/128 DISK
Type LOAD "*", 8, 1 and press RETURN. Refer to DISK LABELS for running order.

SPECTRUM 48/128, +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. Follow on screen prompts.

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.

OUT RUN™ ☐ **ROAD BLASTERS™** ☐
THUNDER BLADE™ ☐ **BIONIC COMMANDO™** ☐
SPY HUNTER™ ☐

OUT RUN™

GAMEPLAY

Like no other game before it, you try a race against time to achieve your objective of reaching any one of five goal lines and become a winner. The course you will take is up to you. Start your engine, grip the controls and participate in the fastest race ever. Be prepared to dip, curve and increase your speed as you drive this arduous course. Familiarise yourself with the controls and GET READY!

Use your skill and judgement on this hand to eye masterpiece to manoeuvre your way past the many obstacles placed in your path. Avoid collisions and try to stay on the road.

Use of Gears: These will help you accelerate, decelerate and manoeuvre through the curves. Use a low gear to start with until you have gained speed and then open it up for tremendous acceleration. Keep in a low gear when tackling a curve to hold the road and shift into high gear for maximum acceleration on the open straight.

Screen Directions:

Score: As you drive through each scene, points will be gained for driving well. As you will observe your points add up instantaneously.

Time: Each race scene needs to be completed within a specific time. The time will count down as soon as you start the race.

Speed: Your cars' speed will be displayed in kilometres per hour.

Time Limit: You'll be disqualified if you fail to complete the respective scene within the designated time limit and you will have to restart. The time limit will vary but will always be displayed under "TIME" on the screen.

COMPUTER LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette: The OUT RUN game is divided into five different courses with five stages as shown by the diagram below.

You may choose to play any course at any time. Each course has different scenery and is a completely self contained game which must be loaded separately. When you have finished a course or run out of time, you may wish to drive another course, you must turn off the computer and then back on again.

When playing for the first time, load each course sequentially as they appear on the tape. Zeroise your tape counter at the beginning and make a note of the beginning of each course in the grid below. Then by fast forwarding or rewinding, you can position the tape at the beginning of your chosen course for future use.

Course A 000 **Course C** ☐
Course B ☐ **Course D** ☐
Course E ☐

LOADING: To load any course, position your tape at the start of the chosen course. Press SHIFT and RUN/STOP keys together and then press PLAY on the cassette recorder. A title screen will appear followed by the appropriate course.

CBM 64/128 DISK: Type LOAD"MENU", 8, 1 and press RETURN. A menu will appear. Choose your appropriate course and it will load automatically. When you have completed or run out of time for that course and you wish to load another course then turn the computer off, then on again and repeat the loading procedure.

KEY CONTROLS: Q–Accelerate; A–Brake; O–Left; P–Right; M–Gear Change; H–Hold/Pause game; R–Reset Game.

SPECTRUM+2: As Spectrum. On specific machines you may be able to use tape counter, otherwise press PLAY and when prompted to do so STOP or PAUSE the tape. Press PLAY to load the appropriate section and play OUT RUN.

Cassette users please note that you will be prompted to insert side 2 of the cassette. DO NOT DO SO, as Program is loaded all off one side.

Notes for Spectrum/Amstrad Cassette Users

We have included a grid for you to record tape counter readings after ensuring that you have set the counter to zero before loading.

The tape has 15 short pieces of data recorded sequentially (1–15 inclusive). There are numerous ways to travel from the START to give finishing points (A, B, C, D, E). You will always travel in a forward direction. At the end of each short route you will come to a fork in the road from which you choose the left or right route [i.e. at the end of stage (1) you can choose either stages (2) or (3)]. After you have chosen the respective route, the computer will prompt you to load the appropriate section of road. Press PLAY on the cassette recorder and the program will automatically find the correct piece of route data. After the data has loaded, press STOP or PAUSE promptly on the cassette recorder. Note: the border turns blue when the program finds the correct route.

Proceed to play your chosen route. Repeat this procedure after arriving at any chosen fork. When you have completed any of the five finishing points, rewind the tape and play the same or any other course.

If you should run out of time for the route you have chosen, rewind and start again.

HOW TO SPEED UP ROAD DATA LOADING

(Spectrum/Amstrad)

By recording your counter references in the boxes provided within the grid it will give you speedy access to routes you have used before. We suggest that the first time you choose a new route to a finishing point you do not fast forward or rewind the tape as the data is recorded sequentially (1, 2, 3, 4, 5 etc. to 15). When prompted by the computer, press PLAY and allow the appropriate road data to load (Note: the border turns blue when the correct code is found, otherwise the border is red) then press PAUSE or STOP promptly. Note the counter reading in the appropriately referenced box.

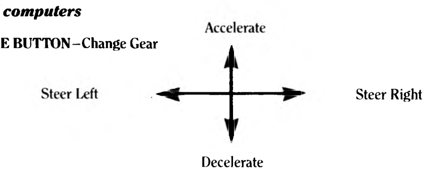
Example: When you have reached stage 9 you will meet the fork which has to load stages 13 or 14. Therefore you will have to wait while the road data for stages 10, 11 and 12 is searched through before coming to stages 13 or 14. By noting the counter reference you will able to fast forward the tape to the appropriate point the next time you choose a route which includes the stages 13 or 14.

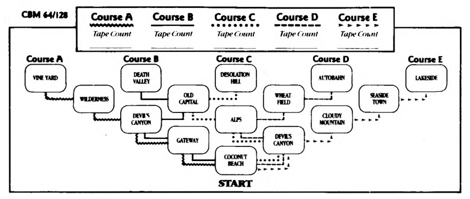
Eventually you will have tape counter references for all the various stages and be able to find any new road very quickly by fast forwarding the tape.

JOYSTICK CONTROLS

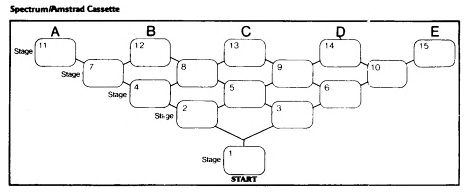
All computers

FIRE BUTTON–Change Gear





Spectrum/Amstrad Cassette



Additional Joystick Controls

COMMODORE 64

LEFT and RIGHT–Select music or turn off music (Radio Screen).
LEFT and RIGHT–Selects Initials (High Score Table).
FIRE BUTTON–Enter Initials (High Score Table).

© SEGA 1986. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan and OUT RUN™ and SEGA® are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Your country is being overrun by the marauding rebel forces of a merciless and unforgiving dictator, General Swindells. Battle weary troops accede to the superior power of the rebels' sophisticated weaponry and it is only a matter of time before the government is overthrown. U.S.G.H.Q. have summoned you as their last remaining hope to vanquish the enemy using the ultimate flying machine; Thunder Blade, and advanced attack helicopter. An experienced veteran of many an aerial campaign, can you accomplish the seemingly impossible!

The mission details are outlined to you in various strategical stages:

1. Skyscraper City
2. Mountain/Desert
3. River Delta
4. Refinery

In each sector, you will come up against both ground and air forces, all trying to defend one of their super fortresses, which must be destroyed at all costs. Once the last stronghold has been defeated you'll deserve a good rest.

GAMEPLAY

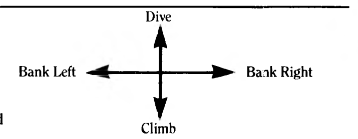
You start the game with five reserve helicopters (two reserve helicopters for C64 version). The game is over once all of your helicopters have been destroyed or once the last stronghold has been taken. An extra helicopter is awarded on achieving a pre-defined number of points.

You engage the enemy from both vertical and horizontal viewpoints. Thunder Blade's advanced weaponry system comprises a rapid-fire Chain Cannon, used for aerial targets such as enemy helicopters and airplanes. One quick burst is all that is needed. Straight line air-to-ground missiles take care of your land and sea enemy targets. Remember though, missiles are not suited to rapid fire, so accuracy and timing is of primary importance. They also cannot shoot at enemy aircraft, only ground craft, so remember Cannon for Air, Missiles for Ground. (Spectrum/Amstrad only). CBM users please note: both Cannon and Missiles can shoot any target.

To hit your target on land or sea, position yourself in a direct line with the enemy's vehicle and press the FIRE button.

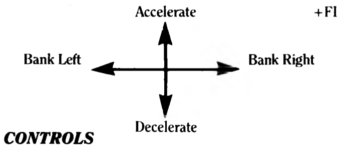
JOYSTICK CONTROLS

Joystick Speed Control



FIRE not pressed

+FIRE



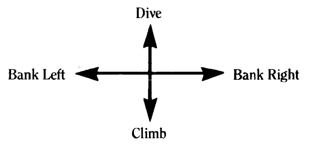
FIRE pressed

KEYBOARD CONTROLS

	C64	Spectrum	Amstrad
Joystick Speed Control	F7		
Keyboard Speed Control	F1		
Pause	SPACE	H	H
Continue			
Music on	M		
Sound FX on	S		
Up		Q	Q
Down		A	A
Left		O	O
Right		P	P
Fire		SPACE/ SHIFT	SPACE/ SHIFT

Keyboard Speed Control

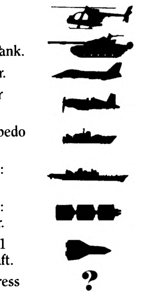
	C64	Spectrum	Amstrad
Accelerate	F1	E	E
Decelerate	F3	D	D



Note for Spectrum/Amstrad Users: Once joystick has been selected you can choose joystick speed control or keyboard speed control.

SCORING

Points are awarded for destroying the following enemy aircraft:



1. AH-6NS Sparrow Hawk Attack Helicopter.
2. Type-74 Bengal Tiger Tank.
3. F-14 Meercat Jet Fighter.
4. A4U-N2 Corsair Fighter Aircraft.
5. ASH-07 Barracuda Torpedo Cruiser.
6. Stage 1 Mobile Fortress: SRS-78A1 Blackbird.
7. Stage 2 Mobile Fortress: Marauder Troop Carrier.
8. Stage 3 Fortress: BA-001 Mermaster Invasion Craft.
9. Stage 4 Command Fortress ?

The Command Fortress is the rebel nerve centre and by destroying this your country will be liberated. The identity is scarcely known as many who have seen it, haven't lived to tell.

Bonus points are awarded at the end of each level. The bonus depends on the number of craft destroyed. A time bonus is also awarded.

HINTS

In every stage the enemy attacks in patterns. By identifying these you'll know where to move, where to fire and when. Shoot all of the enemy down if you can to earn bonus points and helicopters.

Not all of the enemy will shoot at you but you can't be too careful, if it moves or looks dangerous, shoot it.

Cassette users please note that you will be prompted to insert side 2 of the cassette. DO NOT DO SO, as program is loaded all off one side.

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.

SPY HUNTER™

You are a world class spy, driving for your life in your ultra-equipped, turbo-charged spy mobile. The road is crawling with Enemy Agents bent on your destruction. They'll stop at nothing . . . so neither can you!

Manoeuvre your car with all the speed and skill you can, always watching for the Road Lord, Switch Blade, the Enforcer and other Enemy Agents as they try to stop you cold on land and water. You must destroy them before they destroy you!

Keyboard/Joystick Control

KEYBOARD CONTROL
User defined–see main menu.
Amstrad version: Z=left; X=right; +=accelerate; ?=break; }=Fire; Q=quit

JOYSTICK CONTROL
Compatible with a variety of joystick interfaces.
Without the use of FIRE button, movements are:

UP–Forward, up the screen, accelerating to maximum speed.
LEFT & RIGHT–Moves vehicle to left and right.

DOWN–Down the screen, decelerating until car stops.

FIRE button initiates weapons systems selection.

The joystick movements below select and discharge particular weapons, if collected, but do not control vehicle direction or speed until FIRE button is released.

UP/DOWN+LEFT/RIGHT–Machine gun, or Rocket if it has been collected and helicopter is in close proximity of Spy Hunter car.

MIDDLE–Waits for weapons choice.

LEFT–Oil Slick.

RIGHT–Smoke Screen.

How to Play

SCREEN AND GAME PLAY
Your Spy Hunter adventure game starts as the Weapons Van rolls up from the bottom of the screen and pulls over to the shoulder of the road. The van stops and your Spy Car rolls out of the back, armed with machine guns. You then manoeuvre your car onto the road as the action begins.

The road will branch and fork as you go. You must be careful as you dodge and chase enemy agents not to swerve off the road. If you do, you'll lose one of your Spy Cars. When you lose a Spy Car and you still have Spy Cars in reserve, a Weapons Van appears from the bottom of the screen and pulls over to the hard shoulder to let the new Spy Car roll out of the back onto the road for more action. If you have no remaining Spy Cars, the game is over.

The terrain will change as you traverse the course. Screen backgrounds will change colour as indication of a new terrain. As the course continues, you'll come to a waterway. Here your Spy Car enters a boathouse and automatically becomes amphibious and skims along the surface of the water. Don't think you're safe. The water is teeming with other Enemy Agents.

There is also a stretch of bridges and a stretch of Icy Road in other screens.

Weapons

A Weapons Van appears on the road, ready to supply your Spy Car with the appropriate new weapon. To gain access to the new weapons, you must "dock" with the Weapons Van. To do this, allow the Van to pass you, then get behind it and drive up into it. The Van will automatically let the Spy Car roll out once the weapons have been transferred.

The weapons you have available to you at any given time are displayed at the bottom right of the screen.

You can also use your Spy Car to destroy some enemy agents by ramming them off the road for points.

Enemy Agents

The Spy Car faces various Enemy Agents along the course. Each Enemy Agent, except the Road Lord, has its own unique weaponry. They are:

The Road Lord (bulletproof)
Must be rammed off the road by Spy Car.

Switch Blade
Extended buzz-saw hubcaps to slash cars.

Barrel Dumper
Dumps barrels in water ahead of Spy Boat.

The Enforcer
Fires a shotgun.

The Copter (Mad Bomber)
Drops bombs onto Spy Car.

Doctor Torpedo
Fires torpedoes at Spy Boat.

Running off the road or running into a screen boundary at any time will also cost you a Spy Car.

Scoring

You will lose points if you destroy any of the innocent civilian vehicles.

The player's score is displayed at the bottom left corner of the screen. Current High Score is displayed on the menu screen.

Here's how the score adds up.

Travelling on the water	15 points every ¼ of screen
Travelling on the road	25 points every ¼ of screen

If you destroy:

The Road Lord	150 points
Switch Blade	150 points
The Enforcer	500 points
The Copter (Mad Bomber)	700 points
Barrel Dumper	150 points
Doctor Torpedo	500 points

Each time you enter or exit the boathouse, as you move from land to water and back again, you earn 1,500 points.

© 1984 BALLY MIDWAY. All rights reserved.

BIONIC COMMANDO™

SCENARIO

It may have been ten years, but the oppression and devastation continues. The alien forces that laid waste to our once beautiful world have all but decimated our civilization.

Now, for the first time in so many years comes our chance for glory again. The Bionic Commandos. This elite fighting force is each equipped with a bionic arm with which they can climb and swing from platform to platform by extending their arm and grabbing any suitable object above them. The arm is also useful for catching provisions and extra weapons parachuted into the combat zone. As a weapon the bionic arm delivers an awesome blow to any enemy soldiers he may come to grips with. After battling his way through the alien base complex, the commando must destroy the launch computer, thus preventing the aliens from using their doomsday weapon.

Cassette users please note, that you will be prompted to insert side 2 of the cassette, DO NOT DO SO as the game is loaded all off one side. Spectrum 48K users press PAUSE after each level has loaded. Commodore and Amstrad users keep the PLAY key depressed as when you have completed the level, the next will then load automatically.

JOYSTICK COMMANDS

Without fire button depressed:
Joystick Left – Walk Left
Joystick Right – Walk Right
Joystick Back – Crouch
Joystick Forward – No effect
To attach your bionic arm press FIRE.

With fire button depressed:
Joystick Left – Fire Left
Joystick Right – Fire Right
Joystick Back – Crouch and fire in direction facing
Joystick Forward – Extend bionic arm

With bionic arm attached:
Joystick Left – Swing Left
Joystick Right – Swing Right
Joystick Back – Detach bionic arm
Joystick Forward – Climb up bionic arm

KEYBOARD COMMANDS

Spectrum
Keyboard commands are user definable.

Amstrad CPC
ESC – Pause
Press ESC twice to reset. Keyboard commands are user definable.

Commodore 64/128
C (Commodore key) – Pause
Q – Quit
Joystick control recommended.

GAME PLAY

Your bionic commando is equipped not only with a bionic arm, but also with a standard double shot gun. As the game proceeds, extra weaponry will be parachuted to you. These include:

A rapid fire gun
Grenade launcher
A plasma bolt blaster
A bionic arm turbo charger may also be dropped for extra speed.

LEVEL 1

The Dying Forest:
This is the only accessible route to the alien base complex. However, the aliens know that too! As you approach the complex, alien guards armed with rifles and grenades will bar your way. Use your bionic arm to climb the trees, but beware, the larger soldiers are equipped with a rope and grappling hook with which they can climb trees and chase you. Also the trees are inhabited by, in the lower branches a species of killer bees and on the higher branches lurk vicious flying creatures. These must either be destroyed or avoided at all costs.

LEVEL 2

The Castle:
Once through the forest, your next task is to neutralise the castle under which lies the enemy base complex. Battle your way across the drawbridge doing your best to blast or avoid cannons and gun turrets that spew out wave after wave of deadly shells and missiles. Electric wires that stretch across your path must be destroyed, as touching them is instant electrocution. If that wasn't bad enough, once across the drawbridge, to reach the top of the castle, you must destroy the explosive ladened kamikaze soldiers who will do their best to blow you up, while above you the aliens have placed their toughest soldiers that will try to squash you flat by hurling large objects from above as you pass by.

LEVEL 3

Infiltration:
Gaining access to the underground complex will be no easy feat. With their first two lines of defence destroyed the aliens have sealed off the complex to all but the most frenzied attack. However, there is one slim chance of entry, the sewer system. Infested by lethal creatures, little of which is known, fight your way through blasting not only the creatures, but also massive robots which even though only partly operational, are still extremely dangerous. To add to the battle, evil machines bounce towards you which if hit, catapult its driver clear allowing him to fight on.

LEVEL 4

The Control Room:
Now inside you must reach the missile with all possible haste. To reach it you must pass through the control room. However, your entry is blocked by a set of immovable doors. These are easily dealt with by blasting the locking mechanism. As you battle to reach the top of the room, blast the soldiers that bar your way, destroy the helicopters that buzz around above you dropping bombs, while avoiding the indestructible stomp machines that will flatten you if they have the chance.

LEVEL 5

The Silo:
The final and most difficult level of Bionic Commando. Smash through the remaining defences that have a few lethal surprises in store. Once at the top of the silo, destroy the alien launch computer, thus stopping the launch of the doomsday missile completing your mission–possibly!

CAPCOM USA INC © 1987. All rights reserved.

ROAD BLASTERS™

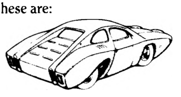
SCENARIO

The ultimate race of the future, Road Blasters is part road race and part combat-zone survival exercise.

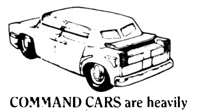
Following the road, you travel through a progression of countries, alternating checkpoints and rally points. As you race past checkpoints (mid point goals) you are awarded additional fuel. Rally points are similar to the finish lines in ordinary race games as they indicate the completion of a race section. A scroll up video display evaluates player performance at each rally point. The game ends when the player runs out of fuel, by driving too slow, being destroyed by opponents or crashing too often.

GAME PLAY

Placed along the roadway are green and red fuel globes to obtain fuel. (Due to colour restrictions of the Spectrum the globes will appear as shaded or clear and the colours change according to the scenery presented on each level). By tagging these, the players' cars are refuelled. As a reward, when you reach each checkpoint and rally point you receive extra fuel. Four unique computer-controlled opponent vehicles challenge players. These are:



Sleek fast STINGERS.
Score 50 pts.



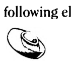
COMMAND CARS are heavily armoured. Score 100 pts.

RAT JEEPS are evasive and unpredictable. Score 50 pts.

CYCLES are very quick and dart everywhere. Score 100 pts.

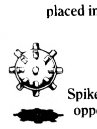
These vehicles combine forces to try to prevent the players from reaching the next rally point. Scores equal the points scored x multiplier.

In addition the following elements conspire to destroy you:

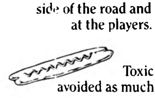


Mines–these are placed in the road.

Gun Turrets are placed side of the road and shoot at the players.



Spikers are thrown by opponents vehicles.



Toxic Spill–to be avoided as much as possible.

Line drawings may represent images only. Due to the computers memory capabilities these may vary according to your computer.

The player can acquire special weapons by docking with the special attribute pack dropped by the support jet. Special weapons include: Cruise missiles that destroy everything in the path of the player, that is visible on the screen; Nitro Injectors that boost the speed of the player's car; U.Z. Cannons that rapid fire; Electro Shields that protect the player's car from shots, collisions, mines and spikers.

HIGH SCORE MODE

When the game ends, if players are among the top scorers recorded on the game, they may enter three initials. Players select their initials by steering to select and firing to enter. Players can correct their initials by selecting the arrow that points to the left, then repeating the procedure for entering initials. High scores remain throughout each session.

SCREEN DIRECTIONS

RALLY STATS
There are 50 stages to be completed in order called Rally Stats.

CBM 64/128 CASSETTE–DISK
These are loaded as 5 blocks of 10 stages. The Rally Stat selector screen appears after loading each block of 10 stages. By steering left or right determines which route you take. The lower the Stat number the easier the route. Press FIRE button to begin play. Upon completing the 10th stage of any block, the next block of 10 stages is loaded and the Rally Stat screen re-appears to enable you to continue your journey.

SPECTRUM 48K/AMSTRAD CPC CASSETTE
The 50 stages are loaded one at a time as you progress through the game. Follow screen prompts which indicate when to stop and start the cassette. Please note: The Rally Stat selector screen does not apply on these versions.

SPECTRUM +3 DISK
The 50 stages are loaded into memory at the start of the game. No further loads are necessary during gameplay. The Rally Stat block options which follow apply to this version.

AMSTRAD CPC DISK
The 50 stages are loaded from disk as required during gameplay. Ensure disk remains in drive during gameplay. The Rally Stat block options which follow apply to this version.

The Rally Stat block options you are given are as follow: (applicable to CBM 64/128 Cassette/Disk, Spectrum +3 Disk and Amstrad CPC Disk).

Levels	Rookie (easy)	Veteran (hard)	Expert (very difficult)
Block 1	1	4	7
Block 2	11	14	17
Block 3	21	24	27
Block 4	31	34	37
Block 5	41	41	41

An expert can complete the game in 26 stages.

THE VISUAL DISPLAY UNIT

This screen appears after each stage is completed. In the top right hand corner is the total score up to the end of the last stage. In the top left hand corner is the highest previous game score.

KEYBOARD CONTROLS

CBM 64/128
CTRL – Left
2 – Right
← – Activate special weapon
1 – Accelerate
SPACE BAR – Fire main gun

SPECTRUM/AMSTRAD
O – Left
P – Right
Z – Activate special weapon
A – Accelerate
H – Pause
SPACE BAR – Fire
Release key A to decelerate.

JOYSTICK CONTROL

Move joystick left or right to steer.
Move joystick forward to accelerate.
Move joystick to centre position to decelerate.
Move joystick backward quickly to ignite special weapon.
FIRE button – fire main gun.

© 1986 Atari Games Corporation.
℗ 1988 U.S. Gold Ltd. All rights reserved.

This compilation © U.S. Gold Ltd. All rights reserved. The games included herein are licensed to U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021-625 3388.

Copyright subsists on this compilation. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

COIN OP HITS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM64/128 CASSETTE
Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

CBM64/128 DISQUETTE
Tapez LOAD "*", 8, 1 et appuyez sur RETURN. Reportez-vous aux DISK LABELS pour l'ordre de déroulement.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Appuyez sur les touches CTRL et ENTER minuscule simultanément. Appuyez sur PLAY sur votre magnétophone.

AMSTRAD CPC DISQUETTE
Tapez RUN"DISK et appuyez sur ENTER.

SPECTRUM 48/128K, +2 CASSETTE
Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes.

Les utilisateurs de cassette devraient noter que chaque jeu se charge individuellement. Ainsi, si par exemple, vous souhaitez charger le deuxième jeu sur la cassette, arrêtez la magnétophone une fois que le premier jue a été chargé. Eteignez l'ordinateur, puis rallumez-le et répétez la procédure de chargement. Il vous sera peut-être utile de prendre note du chiffre sur le compteur de votre magnétophone. Ainsi, pour votre ammodité, nous avons inclu la grille suivante.

OUT RUN™ ☐ **ROAD BLASTERS™** ☐
THUNDER BLADE™ ☐ **BIONIC COMMANDO™** ☐
SPY HUNTER™ ☐

OUT RUN™

LE JEU

Comme dans aucun jeu auparavant, vous êtes dans une course contre la montre pour essayer d'atteindre l'une des cinq lignes de but et devenir un gagnant. La piste que vous empruntez dépend de vous. Mettez en marche votre moteur, tenez fermement les commandes et prenez part à la course la plus rapide de tous les temps. Soyez prêt à plonger, tourner et augmenter votre vitesse dans cette course difficile. Familiarisez-vous avec les commandes et SOYEZ PRET!

Votre habileté et discernement doivent avoir la perfection de l'oeil pour éviter les divers obstacles placés sur votre chemin. Eviter les collisions et essayez de rester sur la route.

Utilisation des vitesses: Elles vous aideront à accélérer, ralentir et manoeuvrer à travers les courbes. Utilisez une vitesse basse pour démarrer et lorsque vous êtes bien lancé, remontez les vitesses et vous obtiendrez une accélération formidable. Descendez à une vitesse basse quand vous prenez un tournant pour ne pas déraper puis passez à la grande vitesse et le maximum d'accélération lorsque vous êtes sur la ligne droite.

DIRECTIONS D'ECRAN

Score: Tout en conduisant à travers chaque scène, vous gagnez des points pour la bonne conduite. Comme vous le remarquerez, vos points seront additionnés instantanément.

Temps: Chaque scène de la course doit être terminée dans un temps spécifique. Le compte à rebours commencera dès que vous commencez la course.

Vitesse: La vitesse de votre voiture sera affichée en kilomètres/heure.

Temps limite: Vous serez disqualifié si vous ne terminez pas la scène respective dans le temps limite désigné et vous devrez donc recommencer. Le temps limite variera mais sera toujours affiché sous TIME sur l'écran.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE L'ORDINATEUR

CBM 64/128 Cassette: Le jeu OUT RUN se compose de cinq différentes pistes avec cinq étapes comme le montre le diagramme ci-dessous:

Vous pouvez choisir de jouer sur n'importe quelle piste à n'importe quel moment. Chaque piste a des paysages différents et est un jeu indépendant qui doit être chargé séparément. Lorsque vous avez terminé une piste ou lorsque le temps réglementaire est terminé, vous pouvez essayez une autre course. Pour cela, vous devez éteindre l'ordinateur et le rallumer. Suivez les instructions ci-dessous pour charger une piste.

Quand vous jouez pour la première fois, chargez les pistes en séquence, telles qu'elles apparaissent sur la bande. Ramenez votre compteur de bande à zéro au début de chaque face puis notez le début de chaque piste dans la grille ci-dessous. En bobinant ou rebobinant la bande, vous pouvez ainsi retrouver la position de chaque piste lorsque vous la voulez:

Piste A 000 **Piste C** ☐
Piste B ☐ **Piste D** ☐
Piste E ☐

Chargement: Pour charger une piste, positionnez votre bande au début du jeu choisi. Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP en même temps puis appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Un écran de titres apparaîtra, suivie par la piste appropriée.

CBM 64/128 Disquette: Tapez LOAD"menu", 8, 1 et appuyez sur RETURN. Un menu apparaîtra. Choisissez votre piste et elle se chargera automatiquement. Quand vous avez terminé ou quand il ne vous reste plus de temps pour cette piste et que vous voulez charger une autre, éteignez l'ordinateur puis rallumez-le et recommencez la procédure de chargement.

COMMANDES DE CLAVIER: Q–accélerer; A–ralentir; O–à gauche; P–à droite; M–changer de vitesse; H–pauser; R–recommencer.

SPECTRUM+2: Comme Spectrum. Sur des machines spécifiques, vous pouves utiliser le compteur de bande. Dans la cas contraire, appuyez sur PLAY et à l'incitation, appuyez sur STOP ou PAUSE pour arrêter la bande. Appuyez sur PLAY pour charger la section appropriée et jouez OUT RUN.

Utilisateurs de cassettes, notez s'il vous plaits qu'on vous indiquera d'insérer la face 2 de la cassette, ne suivez pas cette instruction car le programme est chargé entièrement sur une face.

Note pour Utilisateurs de Spectrum/Amstrad Cassette:

Nous avons inclu une grille pour que vous puissez y noter les numéros du compteur. Assurez-vous auparavant d'avoir ramené le compteur à zéro avant de charger.

La bande a 15 courts fragments de données enregistrées en séquence (1-15 inclu). Il existe de nombreux moyens de vous déplacer de START (Départ); aux points d'arrivee (A, B, C, D, E). Vous voyagerez toujours dans la direction avant. A la fin de chaque court chemin, vous arriverez à un embranchement et vous devez choisir le chemin à droite ou à gauche (par exemple à la fin d l'étape 1, vous pouvez choisir soit étape 2 soit étape 3). Une fois votre chemin choisi, l'ordinateur vous demandera de charger la section de route appropriée. Appuyez sur PLAY sur l'enregisteur à cassettes et le programme trouvera automatiquement le morceau de données correct de la route. Une fois les données chargées, appuyez rapidement sur PAUSE ou STOP sur l'enregisteur à cassettes.
(Note: le bord devient bleu quand le programme trouve le chemin correct).

Jouez maintenant sur le chemin que vous avez choisi. Recommencez le processus chaque fois que vous arrivez à un embranchement. Quand vous avez terminé n'importe lequel des cinq points d'arrivée, rebobiner la bande de jouer la piste ou une autre piste quelconque.

Au cas où vous n'avez plus de temps sur la route que vous avez choisie, rebobinez et recommencez.

SPECTRUM Cassette
Une fois que côté A s'est chargée:

1. Choisissez le niveau et les commandes.
2. Appuyez sur 1 pour Out Run.
3. Insérez côté B.
4. Rembobinez côté B et appuyez sur PLAY sur l'enregisteur de cassettes.
5. Suivex les instructions très prudemment.

AMSTRAD Cassette
Les routes Out Run sont sur côté B de la cassette. Une fois que côté A s'est chargée:

1. Choisissez le niveau et les commandes.
2. Appuyez sur 1 pour Out Run.
3. Retirez la cassette, insérez côté B. Rembobinez et appuyez sur PLAY. Les niveaux se chargeront automatiquement.

COMMENT ACTIVER LE CHARGEMENT DES DONNEES DES ROUTE (Spectrum/Amstrad)

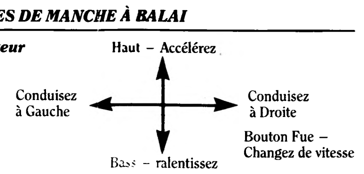
En enregistrant les références du compteur dans les cases de la grille, vous aurez un accès rapide aux chemins que vous avez empruntés auparavant. Nous vous suggérons, la première fois que vous choisissez un chemin à un point d'arrivée, de ne pas bobiner our rebobiner la bande vu que les données sont enregistrées en séquence (1, 2, 3, 4, 5 etc . . . jusqu'à 15). Lorsque l'ordinateur vous le demande, appuyez sur PLAY laissez les données de route appropriées se charger (Note: Le bord devient bleu lorsque le code correct a été trouvé. Autrement, le bord est rouge) puis appuyez sur PAUSE ou STOP à l'incitation. Prenez note de la lecture du compteur dans la case de références appropriée.

Exemple: Quand vous atteignez l'étape 9, vous arriverez à l'embranchement qui doit charger les étapes 13 ou 14. Vous devrez donc atteindre que l'ordinateur cherche parmi les données de route des étapes 10, 11 et 12 avant d'arriver auz étapes 13 et 14. En notant la référence de compteur, vous pouvez bobiner la bande à la position appropriée lorsque vous utilisez un chemin comprenant les étapes 13 ou 14.

Eventuellement vous disposerez de références du compteur de bande pour toutes les étapes et vous serez capable de trouver toute nouvelle route très rapidement en bobinant la bande.

COMMANDES DE MANCHE À BALAI

Tout ordinateur

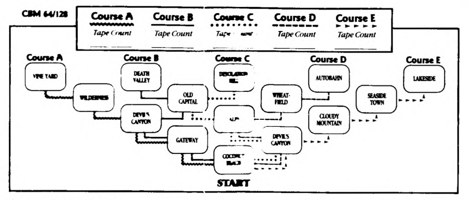


Bouton Fue – Changez de vitesse

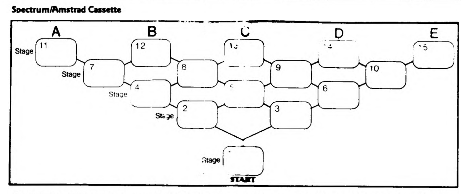
Commandes supplémentaires manche à balai

COMMODORE 64

GAUCHE et DROITE–Sélectionnez musique ou coupez musique (Ecran radio)
GAUCHE et DROITE–Sélectionnez les initiales (Table de Haut Scores)
BOUTON DE FUE–Entrez les initiales (Table de Haut Scores)



Spectrum/Amstrad Cassette



© SEGA 1986. Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd. Japon. OUT RUN et SEGA sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Votre pays est envahi par les forces rebelles maraudeuses d'un dictateur impitoyable, le Général Swindells. Les troupes, épuisées par le combat, reconnaissent la supériorité et la sophistication de l'armement des rebelles et le renversement de gouvernement n'est qu'une question de temps. U.S.G.H.Q. vous ont convoqué. Vous êtes leur dernier espoir de vaincre l'ennemi en utilisant l'ultime machine volante, Thunder Blade, un hélicoptère d'attaque de pointe. Vous êtes un vétéran ayant beaucoup d'expérience dans les campagnes aériennes; pouvez-vous accomplir ce qui paraît impossible?

Les détails de la mission vous sont présentés en diverses étapes stratégiques:

1. Skyscraper City
2. Montagne/Désert
3. Delta de Rivière
4. Rafinerie

Dans chaque secteur, vous afronterez les forces terrestres et aériennes qui essaient de défendre l'une de leurs super forteresses que vous devez détruire à n'importe quel prix. Une fols la dernière forteresse détruite, vous gagnerez un repos bien mérité.

LE JEU

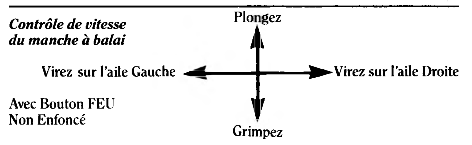
Vous commencez le jeu avec cinq hélicoptères de réserve (deux pour la version C64), Le jeu se termine une fois tous vos hélicoptères détruits ou lorsque la dernière forteresse aura été prise. Un hélicoptère supplémentaire vous est attribué dès que vous atteignez un certain nombre de points.

Vous affrontez l'ennemi à partir de points de vision verticaux et horizontaux. Le système d'armement de pointe de Thunder Blade comprend un canon à feu rapide utilisé pour les cibles aériennes comme les hélicoptères ennemis et les avions. Une seule rafale rapide suffira. Les missiles air-sol à ligne droite s'occuperont de vos cibles terrestres et navales. Souvenez-vous, cependant, que les missiles ne sont pas faits pour le feu rapide: l'exactitude et la précision de temps sont donc d'une importance capitale. Les missiles ne peuvant pas tirer sur les appareils ennemis, seulement sur les appareils au sol. En résumé: Canon pour Air, Missiles pour Sol. Utilisateurs de CBM 64: veuillez notre que les matrailleuses et les Missiles peuvent tous les deux tirer sur n'importe quel but.

Pour atteindre votre cible sur terre ou mer, placez-vous en ligne directe avec le véhicule de l'ennemi et appuyez sur le bouton FEU.

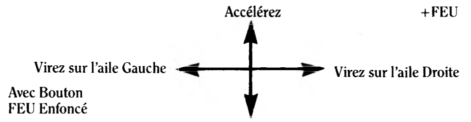
COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Contrôle de vitesse du manche à balai



Avec Bouton FEU Non Enfoncé

+FEU



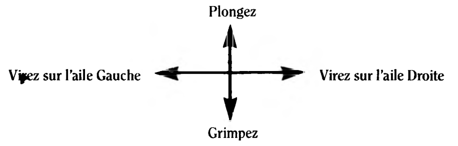
Avec Bouton FEU Enfoncé

COMMANDES DE CLAVIER

	C64	Spectrum	Amstrad
Contrôle de Vitesse de Manche à balai	F7		
Commandes de Vitesse de Clavier	F1		
Pause	ESPACE	H	H
Continuez			
Music en Fonction	M		
Son FX en Fonction	S		
Haut		Q	Q
Bas		A	A
Gauche		O	O
Droite		P	P
Feu		ESPACE/ SHIFT	ESPACE/ SHIFT

Contrôle de Vitesse de Clavier

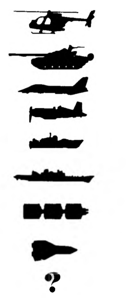
	C64	Spectrum	Amstrad
Accélérez	F1	E	E
Ralentissez	F3	D	D



Note aux utilisateurs de Spectrum/Amstrad: Une fois le manche à balai sélectionné, vous pouvez choisir contrôle de vitesse de manche à balai ou contrôle de vitesse de clavier.

LE MARQUE

Les points sont décernés pour la destruction des vaisseaux ennemis suivants:



1. Hélicoptère d'Attaque Sparrow Hawk AH-6NS.
2. Char Tigre du Bengal de Type-74.
3. Jet de Combat F-14 Meercat.
4. Appareil de Combat A4U-N2 Corsair.
5. Croiseur Lance-Torpilles ASH-07 Barracuda.
6. Forteresse Mobile Etape 1: Blackbird SRS-78A1
7. Forteresse Mobile Etape 2: Transport de Troupes Marauder.
8. Forteresse Etape 3: Appareil d'invasion BA-001 Mermaster.
9. Etape 4: Forteresse de Commande. ?

La forteresse de Commande est le centre nerveux de l'ennemi et, en la détruisant, vous libérerez votre pays. Son identité n'est presque pas connue car la plupart de ceux qui l'ont vue sont morts avant de pouvoir en parler aux autres.

Des points supplémentaires sont attribués à la fin de chaque niveau. Le bonus dépend du nombre d'appareils détruits. Une prime sur le temps est également décernée.

CONSEILS

Dans tous les niveaux, l'ennemi attaque en formations. En identifiant ces formations, vous saurez où aller et où et quand faire feu. Abattez tous les ennemis si vous pouvez et vous gagnerez des bonus et des hélicoptères.

Certains ennemis ne vous tireront pas dessus mais vous ne pouvez pas vous permettre de prendre des risques; s'il bouge ou s'il semble menaçant, abattez-le!

Utilisateurs de cassettes, notez s'il vous plait, qu'on vous indiquera d'insérer la face 2 de la cassette, ne suivez pas cette instruction car le programme est chargé entièrement sur une face.

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD. Tous droits réservés.

SPY HUNTER™

Vous êtes l'un des plus grands espions du monde. L'ennemi vous poursuite, et vous conduisez votre "spy mobile"-turbo, équipée de trucs extraordinaires. Partout sur la route, les agents ennemis vous guettent. Ils feront tout pour vous détruire, vous devez donc faire tout pour leur échapper.

Manoeuvrez votre voiture avec toute la vitesse et toute l'adresse dont vous ête capable. Mais demeurez auz aguets: Le Road Lord, Le Switch Blade, L'Enforcer et d'autres Agents de l'Ennemi vont essayer de vous détruire, que vous soyez en auto ou en bâteau. A vous de vous en débarrasser!

CONTRÔLE AU CLAVIER

Défini par l'utilisateur–voir menu principal.
Version Amstrad:
Z=à gauche; X=à droite; +=accélérer; ?=pour suspendre; }=tirer; Q=sortie

CONTRÔLE PAR MANCHE À BALAI

Compatible avec une variété d'interfaces de manches à balai.

Sans utiliser le bouton de TIR les mouvements de manche à balai sont:
HAUT–Avant, vers le haut de l'écran, accélérant à une vitesse maximum.

GAUCHE et DROITE: Déplace le véhicule à droite et à gauche.

BAS: Vers le bas de l'écran, ralentissant jusqu'à l'arrêt de la voiture.

Le bouton de TIR met en action la sélection des systèmes d'armes.

Les mouvements de manche à balai ci-dessous sélectionnent et libèrent des armes particulières si elles sont ramassées mais ne contrôlent la direction du véhicule ou sa vitesse que lorsque le bouton de TIR est relâché.

HAUT/BAS+GAUCHE ou DROITE: Mitrailleuse ou Roquette si elle a été ramassée et que l'hélicoptère est proche de la voiture 'spy mobile'.

MILIEU: Attend le choix des armes.

GAUCHE: Nappe de pétrole.

DROITE: Ecran de fumée.

POUR JOUER

ECRAN ET DEROULEMENT DU JEU
Votre aventure Spy Hunter commence au moment ou la camionnette de transport d'armes roule à partir du bas de l'écran et s'arrete sur le bord de la route. Votre spy mobile sort par l'arrière de la camionnette, armé de mitrailleuses. Vous pouvez alors manoeuvrer votre voiture sur la chassée: votre combat commence.

Votre route présente des bifurcations et des embracements. En manoeuvrant pour éviter les agents ou leur donner la chasse, faites bien attention de ne pas vous écarter de la route, sans quoi vous allez perdre une de vos spy mobiles. Quand vous perdez une spy mobile et qu'il vous en reste d'autres, la camionnette de transport d'armes apparaît en bas de l'écran et vient s'arrêter au bord de la route pour faire sortir une autre voiture par derrière et vous permette de reprendre le jeu, lequel se termine lorsque vous n'avez plus de spy mobile.

Au fur et à mesure que vous avancez, le terrain change. Sur l'écran, les arrière-plans changent de couleur pour signaler un nouveau terrain. A un moment donné, vous arrivez à un cours d'eau. Votre spy mobile entre alors dans un hangar à bâteau et devient automatiquement amphibie afin de pouvoir glisser sur l'eau. Ne vous croyez pas sauvé! L'eau est pleine d'autres agents ennemis.

Dans d'autres écrans, vous trouverez en outre une série de ponts et un troncon de route verglacé. Sur cette dernière route, la surface est très glissante et vous aurez du mal à contrôler votre voiture.

ARMES

Chaque fois vous entrez dans un nouveau terrain, la camionnette de transport d'armes apparaît sur le côté de la route, prête à équiper votre spy mobile d'une nouvelle arme appropriée. Pour avoir accès aux nouvelles arms, vous devez faire une manoeuvre d'accostage avec la camionnette. Pour ce faire, laissez-la vous dépasser, puis placez-vous derrière elle et rapprochez-vous. La camionnette laisse automatiquement la spy mobile sortir après transfert des armes.

POUR ACTIVER VOS DIVERSES ARMES
Joystick – La commande de TIR inférieure active la mitrailleuse et les missiles.
La commande de TIR supérieure active l'écran de fumée et la nappe de pétrole.
Clavier – X active la mitrailleuse et les missiles.
Z active les écrans de fumée et les nappes de pétrole.

Les armes dont vous disposez à un moment quelconque sont affichées en bas et à droite de l'ècran.

Vous pouvez aussi utiliser votre spy mobile pour détruire des agents ennemis en les tamponnant pour les faire sortir de la route.

AGENTS ENNEMIS

La spy mobile doit faire face à divers agents ennemis le long du parcours. A l'exception du Road Lord, chacun possède ses propres armes. Ce sont:

Le Road Lord (à l'épreuve des balles)
Doit être tramponné hors de la route par la spy mobile.

Switch Blade
Scies Circulaires montées sur les moyeux des roues pour taillader vous pneus.

Barrel Dumper
Lance des bidons dans l'eau devant le Spy Boat.

The Enforcer
Tire au fusil.

Le Copter (Mad Bomber)
Largue des bombes sur la spy mobile.

Doctor Torpedo
Torpille le Spy Boat.

Chaque fois que vous quittez la route, ou vous heurtez l'un des bords de l'écran, vous perdez une spy mobile.

SCORE

Le score du joueur est affiché en bas et à gauche de l'écran.
Le score maximum en cours est affiché sur l'écran du menu.

VOICI COMMENT LES POINTS SONT CALCULÉS:

Déplacement sur l'eau	15 points par ¼ écran
Déplacement sur la route	25 points par ¼ écran

SI VOUS DÉTRUISEZ:

Le Road Lord	150 points
Switch Blade	150 points
The Enforcer	500 points
The Copter (Mad Bomber)	700 points
Barrel Dumper	150 points
Doctor Torpedo	500 points

Chaque fois que vous entrez dans le hanger à bâteau ou que vous en sortez, c'est-à-dire lorsque vous passez de la terre à l'eau et vice versa, vous gagnez 1500 points.

© 1984 BALLY MIDWAY. Tous droits réservés.

BIONIC COMMANDO™

LE SCENARIO

Même si cela s'est passé il y a dix ans, l'oppression et la dévastation continnent. Les forces extra-terrestres qui ont saccagé notre beau monde ont failli décimer notre civilisation.

A présent et pour la première fois depuis tant d'années, notre chance de recouvrer la gloire est arrivée: les Commandos Bioniques. Chaque membre de cette force de combat d'élite est équipé d'un bras bionique qui, en se tendant et en s'agrippant à tout objet se trouvant au-dessus de lui, permet à ce membre de grimper et de se balancer de plateforme en plateforme. Le bras sert également à attraper les provisions et les armes supplémentaires parachutées dans la zone de combat. Comme arme, le bras bionique peut assener des coups terrifiants à tout soldat ennemi qu'il rencontre. Après avoir bataillé son chemin à travers le complexe qui sert de base aux extra-terrestres, le commando doit détruire l'ordinateur de lancement, empêchant ainsi les extra-terrestres d'utiliser leur arme funeste.

Utilisateurs de cassettes, notez s'il vous plait, qu'on vous indiquera d'insérer la face 2 de la cassette, ne suivez pas cette instruction car le jeu est entièrement chargé sur une face.

Utilisateurs de Spectrum 48k, appuyez sur PAUSE après le chargement de chaque niveau.

Utilisateurs de Commodore et d'Amstrad, gardez la touche PLAY enfoncée car quand vous avez terminé un niveau, le prochain se charge automatiquement.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Sans que le bouton FEU ne soit enfoncé:
Manche à balai à GAUCHE – Marchez à gauche
Manche à balai à DROITE – Marchez
Manche à balai en ARRIERE – Accroupissez-vous
Manche à balai en AVANT – Aucun effet
Pour attacher votre bras bionique, appuyes sur FEU

Avec le bouton FEU enfoncé:
Manche à balai à GAUCHE – Feu à gauche
Manche à balai à DROITE – Feu à droite
Manche à balai en ARRIERE – Accroupissez-vous et feu dans la direction à laquelle vous faites face
Manche à balai en HAUT – Tendez le bras bionique

Avec les bras bionique:
Manche à balai à GAUCHE – Balancez à gauche
Manche à balai à DROITE – Balancez à droite
Manche à balai en ARRIERE – Enlevez le bras bionique
Manche à balai en AVANT – Grimpez de bras bionique

COMMANDES DE CLAVIER

Spectrum
Les commandes de clavier sont définissables par l'utilisateur.

Amstrad CPC
ESC – Pause
Appuyez sur ESC deux fois pour remettre à l'état initial. Les commandes de clavier sont définissables par l'utilisateur.

Commodore 64/128
C (Touche Commodore) – Pause
Q – Quittez
Le contrôle par manche à balai est recommandé.

LE JEU

Votre commando bionique est équipé non seulement d'un bras bionique mais aussi d'un fusil de chasse double standard. A mesure que le jeu progresse, un armement supplémentaire vous sera parachuté. Celui-ci comprend:

Un fusil à tir rapide
Un lance-grenade
Un destructeur de plasma à culasse mobile
Un chargeur turbo de bras bionique peut aussi être lâché pour fournir d'avantage de vitesse.

NIVEAU 1

La Forêt Mourante:
C'est le seul chemin qui donne accès au complexe de la base des extra-terrestres, Cependant, ces derniers le savent aussil Quand vous approchez du complexe, les gardes extra-terrestres armés de fusils et de grenades vous barreront la route. Grimpez sur les arbres à l'aide de votre bras bionique, mais faites attention: les soldats les plus grands sont équipés d'une corde et d'un crochet avec lesquels ils peuvent grimper les arbres et vous pourchasser. De plus, les arbres sont habités par une espèce d'abeilles géantes dans les branches inférieures et par des créatures volantes vicieuses dans les branches du haut. Elles doivent être soit détruites soit évitées à tout prix.

NIVEAU 2

Le Chateau:
Une fois hors de la forêt, votre tâche suivante est neutraliser le chateau sous lequel se trouve le complexe de la base ennemie. Battez-vous et frayez-vous un chemin à travers le pont-levis en faisant de votre mieux pour détruire ou éviter les canons et les tourelles à fusils qui crachent vague sur vague d'obus et de missiles. Les fils électriques qui vous barrent la route doivent être détruits car si vois les touchez, vous serez immédiatement électrocuté. Comme si tout cela n'était pas suffisant, une fois passé le pont, vous devez, pour atteindre le sommet du chateau, détruire les soldats kamikazes bourrés d'explosifs qui feront leur possible pour ralentir votre progression, pendant qu'au dessus de vous, les extra-terrestres ont placé leurs soldats les plus durs qui essayeront de vous écraser en lançant de gros objets sur vous quand vous passez.

NIVEAU 3

Infiltration:
Il ne sera pas aisé d'accéder au complexe sous-terrain. Leurs deux premières lignes de défense détruites, les extra-terrestres ont entièrement bouclé le complexe. Cependant, il y a une petite chance d'entrée: le systéme d'égouts. Frayez-vous un chemin à travers ce système infesté de créatures meurtrières dont on connait peu de choses. Détruisez également les énormes robots qui, bien qu'ils soient opérationnels seulement en partie, sont toujours extrémement dangereux. Ajoutez á tout cela les machines terrifiantes qui viennent en bondissant vers vous et qui, si elles sont touchées libérent leurs pilotes, leur permettant ainsi de continuer à se battre.

NIVEAU 4

La Salle de Contrôle:
Quand vous y étes, vous devez rejoindre les missiles aussi rapidement que possible. Pour cela, vous devez traverser la salle de contrôle. Votre entrée est cependant bloquée par une série de portes fixes. Vous pourrez les ouvrir facilement en faisant sauter les serrures. En vous efforçant d'atteindre le sommet de la salle, vous devez détruire les soldats qui vous barrent la route, les hélicoptères qui tournoient au-dessus de votre tête en lâchant des bombes, tout en évitant les indestructibles qui vous aplatiront s'ils en ont l'occasion.

NIVEAU 5

Le Silo:
Le dernier et le plus difficile des niveaux de Bionic Commando. Faites sauter les dernières défenses qui vous réservent quelques surprises meutrières. Une fois arrivé au sommet du silo, detruisez l'ordinateur de lancement des extra-terrestres, mettant fin ainsi au lancement du missile de la mort et terminant votre mission–peut-être.

CAPCOM USA INC © 1987. Tous droits réservés.

ROAD BLASTERS™

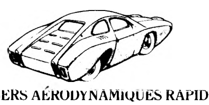
SCÉNARIO

L'ultime course du futur, ROAD BLASTERS est en partie une course sur route, en partie un exercise de survie de combat zone.

Sur la route, vous traversez une succession de pays et de points de contrôle et de rallye alternants. Quand vous dépassez les contrôles (buts à mi-point), vous bénéficiez de carburant supplémentaire. Les points de rallye sont similaires aux lignes d'arrivée dans les jeux de course ordinaires: ils indiquent la fin d'une section de la course. Un affichage en défilement vidéo évalue la performance du joueur à chaque point de rallye. Le jeu se termine quand le joueur épuise son carburant en conduisant trop lentement, en se faisant détruire pas les adversaires ou en faisant des accidents trop souvent.

LE JEU

Le long de la route se trouvent des globes de carburant verts et rouges. En se collant à ces globes, les joueurs font le plein de carburant. Chaque fois que vous atteignez un point de contrôle et de rallye, vous recevrez, en récompense, du carburant supplémentaire. Les joueurs ont comme adversaires quatre véhicules uniques contrôlés par l'ordinateur. Ils sont:



STINGERS AÉRODYNAMIQUES RAPIDES.
Score 50 pts.

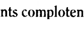
VOITURES DE COMMANDE armées jusqu'aux dents.
Score 100 pts.

RAT JEEPS évasives et imprévisibles.
Score 50 pts.

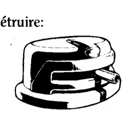
CYCLES très rapides en fonçant dans toutes directions. Score 100 pts.

Ces véhicules combinent leur force pour essayer d'empêcher les joueurs d'atteindre le point de rallye suivant. Les scores égalent les point gagnés x le multiplicateur.

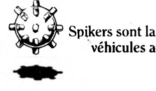
De plus, les éléments suivants complotent de vous détruire:



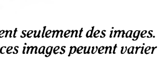
Mines placées sur la route.



Les tourelles à canons sont placées sur le bord de la route et tirent sur les joueurs.



Spikers sont lancés par les véhicules adverses.



Déversement toxique–à éviter autant que possible.

Les dessins de trait ci-dessus représentent seulement des images. Vues les capacités de mémoire des ordinateurs, ces images peuvent varier selon votre ordinater.

Le joueur peut acquérir des armes spéciales en s'arrimant avec l'emballage d'attributs spéciaux parachuté par l'avion de renfort. Les armes spéciales comprennent: les missiles croiseurs qui détruisent tout ce qui se trouve sur le chemin du joueur et qui est visible sur l'écran; les nitro-injecteurs qui augmentent la vitesse de la voiture du joueur; les canons U.Z. à tir rapide; les boucliers électriques qui protègent la voiture du joueur des tirs, collisions, mines et pointes.

MODE HAUT SCORE

Quand le jeu se termine, si les joueurs ont des scores qui rivalisent avec les meilleurs score enregistrés par le jeu, ces joueurs peuvent inscrirent trois initiales. Ils sélectionnent leurs initiales avec le volant et appuient sur FEU pour les inscrire. Les joueurs peuvent corriger leurs initiales en sélectionnant la flèche qui pointe sur la gauche et en recommençant la procédure d'inscription des initiales. Les scores élevés restent pendant chaque session entière.

DIRECTIONS D'ÉCRAN

RALLY STATS
Il y a 50 étapes à terminer dans l'ordre et appelées Rally Stats.

AMSTRAD CPC CASSETTE
Les 50 étapes sont chargées une par une à mesure que vous progressez dans le jeu. Sulvez les incitations d'écran qui indiquent le moment où vous devez arrêter et faire démarrer la cassette.

Veuillez noter que: Le sélecteur Rally Stat ne s'applique pas à ces versions.

AMSTRAD CPC DISQUETTE
Les 50 étapes sont chargées du disque comme requis pendant le jeu. Assurez-vous que le disque reste dans le lecteur pendant le jeu. Les options de blocs de Rally Stats qui suivent s'appliquent à cette version.

Les options de blocs de Rally Stats donnés sont: (applicables à Amstrad CPC Disque).

Niveaux	Rookie bleu (facile)	Vétéran (difficile)	Expert (très difficile)
Blocs 1	1	4	7
Blocs 2	11	14	17
Blocs 3	21	24	27
Blocs 4	31	34	37
Blocs 5	41	41	41

Un expert peut terminer le jeu en 26 étapes.

L'UNITE D'AFFICHAGE VISUEL

L'écran apparait à la fin de chaque étape. Dans le coin supérieur droit se trouve le score total jusqu'à la fin de la dernière étape. Dans le coin supérieur gauche se trouve le score le plus élevé du jeu précédent.

COMMANDES DE CLAVIER

AMSTRAD
O – Gauche
P – Droite
A – Accélérez
Z – Activez arme spéciale
H – Pause
BARRE D'ESPACEMENT–Feu
Relâchez la touche A pour ralentir.

COMMANDES DE MANCHE A BALAI

Pour manier le volant, déplacez le manche à gauche ou à droite. Pour accélérer, poussez sur le manche à balai. Ramenenz le manche à la position centrale pour ralentir. Tirez sur le manche à balai rapidement pour allumer l'arme spéciale.

Bouton de FEU–feu avec fusil principal.

© 1986 Atari games Corporation.
℗ 1988 U.S. Gold Ltd. Sous licence à U.S. Gold.

Cette compilation © 1989 U.S. Gold Limited.
Tous droits réservés. Les jeux inclus dans cette compilation sont sous licence de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021-625 3388.
Les droits d'auteur subsistent sur cette compilation. La diffusion, la radiodiffusion, la représentation publique, la reproduction ou le réenregistrement, la location et la vente faite sans le consentement de l'auteur, par quelque procédé que ce soit, est illicite.

COIN OP HITS

LADEANWEISUNGEN

CBM64/128 KASSETTE
Gleichzeitig die SHIFT und RUN/STOP Tasten drücken. PLAY auf dem Kassettenrecorder drücken.

CBM 64/128 DISKETTE
LOAD "*", 8, 1 tippen und auf RETURN drücken. Die Reihenfolge des Spielablaufs wird auf den Diskettenbeschriftungen angegeben.

AMSTRAD CPC KASSETTE
Gleichzeitig auf CTRL und die Kleine ENTER-Taste drücken. Play auf dem Kassetten recorder drücken.

AMSTRAD CPC DISKETTE
RUN"DISK tippen und auf ENTER drücken. Die Reihenfolge des Speilablaufs wird auf den Diskettenbeschriftungen angegeben.

Kassettenbenutzer sollen beachten, daß jedes Spiel einzeln geladen wird. Möchten Sie z.B. ein weiteres Spiel von der gleichen Bandseite laden, so müssen Sie den Recorder stoppen, sobald das erste Spiel geladen ist. Schalten Sie den Computer aus, dann wieder ein und wiederholen Sie den Ladevorgang. Wir empfehlen, daß Sie sich die Zählerangaben auf Ihrem Kassettenrecorder notieren und haben zu diesem Zweck das folgende Raster beigelegt.

OUT RUN™ ☐ **ROAD BLASTERS™** ☐
THUNDER BLADE™ ☐ **BIONIC COMMANDO™** ☐
SPY HUNTER™ ☐

OUT RUN™

SPIEL

Wie bei keinem anderen Spiel zuvor, können Sie ein Rennen gegen die Zeit fahren, indem Sie versuchen, eine der fünf Ziellinien zu überqueren und so Sieger zu werden. Welche Rennstrecke Sie auswählen, liegt ganz bei Ihnen. Start Sie den Motor, das Lenkrad fest im Griff, und nehmen Sie am schnellsten Rennen teil, das es je gab. Seien sie darauf gefaßt, daß Sie eine harte Strecke mit gefährlichen Kurven fahren und immer wieder beschleunigen müssen. Machen Sie sich mit den Kontrollinstrumenten vertraut, bevor es dann so richtig losgeht!

Gebrauchen Sie Ihre Geschicklichkeit und Urteilskraf, um bei diesem Meisterstück für Hand und Auge Ihren Weg zu finden, auf dem es von Hindernissen nur so wimmelt. Vermeiden Sie Zusammenstöße und versuchen Sie, auf der Straße zu bleiben.

Schalten der Gänge: Dies hilft Ihnen beim beschleunigen, langsamer werden und beim Kurven fahren. Benutzen Sie einen niedrigen Gang beim anfahren und um Geschwindigkeit zu gewinnen, bevor Sie dann enorm beschleunigen. Bleiben Sie in einem niedrigen Gang, wenn Sie eine Kurve angehen, um nicht herauszufliegen und schalten Sie dann hoch, um auf der Geraden voll zu beschleunigen und alles herauszuholen.

Hinweise auf dem Bildschirm:

Punkte: Bei Ihrer Fahrt erhalten. Sie für gutes Fahren Punkte, die sich automatisch zu Ihrem Punktestand dazuaddieren.

Zeit: Jedes Rennen muß innerhalb einer bestimmten Zeit gefahren werden. Die Zeit läuft, sobald Sie das Rennen starten.

Geschwindigkeit: Sie wird in km/h angegeben.

Zeit-Limit: Sie werden disqualifiziert, wenn es Ihnen nicht gelingt. die betreffende Strecke innerhalb des angegebenen Zeitraums zu durchfahren. Sie müssen dann von neuen starten. Die jeweils zur Verfügung stehende Zeit ändert sich, ist aber immer unter der Bezeichnung 'Time' auf dem Bildschirm angegeben.

COMPUTER-LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette: Bei OUT RUN gibt es fünf verschiedene Rennstrecken, die–wie Sie dem Diagramm weiter unten entnehmen können–in fünf Bereiche eingeteilt sind.

Sie können zu jeder Zeit eine Rennstrecke auswählen. Jeder Kurs ist unterschiedlich und ein eigenständiges Siel, das gesondert gestartet werden muß. Wenn Sie einen Kurs gefahren sind oder die Zeit überschritten haben und nun vielleicht eine andere Strecke fahren wollen, müssen Sie den Computer zuerst aus- und dann wieder einschalten. Folgen Sie dabei den Anweisungen weiter unten.

Wenn Sie das estemal spielen, laden Sie die jeweiligen Rennstrecken in der Reinhenfolge, wie sie auf dem Band ersheinen. Stellen Sie Ihr Zählwerk am Anfang jeder Seite auf Null und markieren Sie jeweils den Beginn einer Strecke auf dem darunter befindlichen Raster. Durch den schnellen Vor- und Rücklauf können Sie dann immer das Band an den Beginn des gewünschten Kurses bringen.

Kurs A 000 **Kurs C** ☐
Kurs B ☐ **Kurs D** ☐
Kurs E ☐

LADEN: Um das Spiel zu starten, bringen Sie das Band an den Beginn des gewünschten Kurses. Drücken Sie die SHIFT- und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig und dann PLAY auf Ihrem Kassenttenrekorder. Auf dem Bildschirm erscheint zunächst das Anfangsbild und dann die entsprechende Rennstrecke.

CBM 64/128 DISK: Tippen Sie LOAD"MENU", 8, 1 und drücken Sie RETURN. Ein Menü erscheint und der daraus ausgewählte Kurs wird automatisch geladen. Haben Sie Ihr Rennen auf diesem Kurs gefahren oder die für diese Strecke zur Verfügung stehende Zeit überschritten, können Sie ein neues Rennen starten, indem Sie den Computer as–und wieder einschalten und den Ladevorgang wiederholen.

SPECTRUM KASSETTE
TASTATURKONTROLLE: Q–beschleunigen; A–verlangesamen; O–links; P–rechts; M–schalten; H–spielpause; R–spielzurücksetzen.

BENUTZER DEFINIERT TASTATUR: SPECTRUM+2: Wie bei Spectrum. Bei bestimmten Geräten können Sie das Zählwerk benutzen. Ansonsten drücken Sie PLAY und, wenn angezeigt, STOP oder PAUSE, um das Band anzuhalten. Drücken Sie PLAY, um der, entsprechenden Bereich zu laden und OUT RUN.
Anmerkung für Kassettenbenutzer: Sie werden aufgefordert, die Seite 2 der Kassette einzulegen. DIESER AUFFORDERUNG NICHT FOLGEN, da das gesamte Programm von einer Seite geladen wird.

Hinweise für Benutzer von Spectrum/Schneider Kassetten

Wir haben ein Raster beigefügt, mit dem Sie die Zählerangaben aufzeichnen können. Versichern Sie sich vorher, daß Sie den Zähler auf Null gestellt haben.

Auf dem Band sind 15 Daten-Sequenzen, die nacheinander aufgenommen wurden (1-15 einschließlich). Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, um vom START zu den Endpunkten (A, B, C, D, E) zu gelangen. Sie fahren dabei allerdings immer vorwärts. Am Ende jeder kurzen Route gelangen Sie an eine Weggabelung, bei der Sie sich jeweils für die rechte oder linke Route entscheiden müssen, d.h. am Ende von Abschnitt (1) wählen Sie entweder Abschnitt (2) oder (3). Wenn Sie sich für eine bestimmte Route entschieden haben, fordert Sie der Computer auf, den entsprechenden Streckenabschnitt einzugeben. Drücken Sie dazu PLAY auf Ihrem Kassettenrekorder und das Programme findet dann automatisch die richtigen Daten für diese Route. Nachdem diese Daten eingegeben sind, drücken Sie sogleich STOP oder PAUSE auf Ihren Kassettenrekorder. (Beachte: Der Rand wird blau, wenn das Programm die richtige Route gefunden hat).

Setzen Sie die Fahrt auf der ausgewählten Route fort. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei jeder Weggabelung. Wenn Sie einen der fünf Zielpunkte erreicht haben, werden Sie aufgefordert, das Band zurückzuspulen und denselben oder einen anderen Kurs zu fahren.

Falls Sie die vergegebene Zeit überschritten haben, spulen Sie das Band zurück und beginnen von vorne.

SCHNELLERES LADEN DER STRASSEN-DATEN

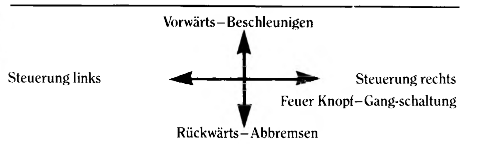
(Spectrum/Schneider)

Indem Sie Ihre Zähler-Angaben in den dafür vorgesehenen Kästchen des Rasters aufzeichnen, erhalten Sie einen schnellen Zugriff zu den Routen, die Sie bereits vorher benutzt haben. Wenn Sie zum erstenmal eine neue Route zu einem der Endpunkte wählen, schlagen wir vor, nicht den schnellen Vor oder Rücklauf des Bandes zu benutzen, da die Daten der Reihe nach aufgenommen sind (1, 2, 3, 4, 5, etc. bis 15). Wenn Sie vom Computer dazu aufgefordert werden, drücken Sie PLAY, damit die entsprechenden Straßen-Daten geladen werden können (Beachte: Der Rand wird blau, wenn der richtige Code gefunden ist, sonst ist er rot.), drücken Sie dann PAUSE oder STOP, wenn angezeigt. Beachten Sie die entsprechenden Zähler-Aufzeichnungen in den entsprechenden Kästchen.

Beispiel: Wenn Sie Abschnitt 9 erreicht haben, kommen Sie an eine Weggabelung, wo das Programm für die Abschnitte 13 oder 14 geladen wird. Dazu müssen Sie jedoch erst einmal warten, bis die Straßen-Daten für die Abschnitte 10, 11, und 12 durchlaufen sind, bevor Sie zu den Abschnitten 13 oder 14 kommen. Indem Sie die Zählerangaben motieren, können Sie mit dem schnellen Bandvorlauf gleich zu dem entsprechenden Punkt gelangen wenn Sie nächstes Mal die Abschnitte 13 oder 14 wählen wollen.

So erhalten Sie nach und nach alle Zählerangaben für die verscheidenen Abschnitte und sind damit in der Lage, jede neue Straße durch vorspulen des Bandes schnell aufzufinden.

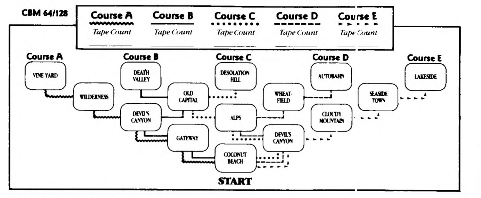
JOYSTICK-KONTROLLEN, GILT FÜR ALLE COMPUTER

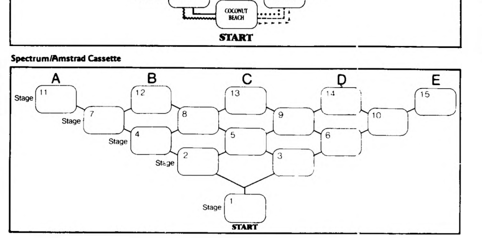


Zusätzliche Joystick-Kontrollmöglichkeiten

COMMODORE 64

Links und Rechts–Musik an–und abschalten (Radio).
Links und rechts–Initialen auswählen (Punkte-Anzeige)
Feuer-Knopf–Initialen eingeben (Punkte-Anzeige)





© SEGA 1986. Diese Spiel wurde unter Lizenz von Serga Enterprises Ltd. Japan hergestellt. OUT RUN und SEGA sind Warenzeicher von Sega Enterprises Ltd.

THUNDER BLADE™

SZENARIO

Ihr Land wird von den plündernden Rebellentruppen des gnadenlosen und unversöhnlichen Diktators General Swindells überrannt. Die regulären Truppen sind kampfmüde und ergeben sich der überlegenen Feuerkraft der feindlichen Waffensysteme. Es ist nur einen Frage der Zeit, wann die Regierung gestürzt wird. U.S.G.H.Q. hat Sie als die letzte Hoffnung aufgeboten und stellt Ihnen das allerneuste Fluggerät für die Überwältigung des Feindes zur Verfügung–Thunder Blade, einen hochmodernen Kampfhubschrauber. Gelingt Ihnen als ein erfahrener Veteran, der an vielen Luftschlachten teilgenommen hat, das scheinbar Unmögliche?

Die Operationsgebiete Ihrer Mission sind in verschiedene strategische Abschnitte unterteilt:

1. Skyscraper City
2. Berge/Wüste
3. Flußdelta
4. Raffinerie

In allen Abschnitten treten Sie sowohl gegen Bodentruppen als auch gegen Luftstreitkräfte an. Diese verteidigen alle eine Hauptfestung, die Sie um jeden Preis zerstören müssen. Gelingt Ihnen die Zerstörung der letzten Festung, haben Sie eine längere Pause verdient.

DAS SPIEL

Sie starten das Spiel mit fünf Hubschraubern in Reserve (zwei Reserve-Hubschrauber in der C64-Version). Das Spiel endet, wenn alle Ihre Hubschrauber zerstört wurden oder wenn Sie die letzte Festung eingenommen haben. Man erhält einen extra Hubschrauber, sobald man eine festgesetzte Punktzahl erreicht hat.

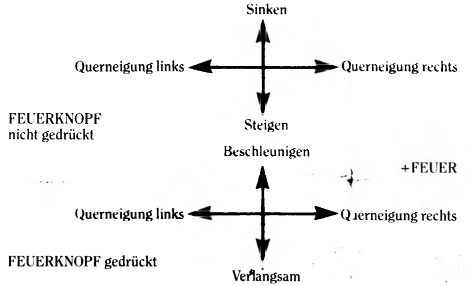
Sie treffen sowohl aus der Vertikalen als auch aus der Horizontalen auf die Feinde. Die hochmodernen Waffensysteme des 'Thunder Blade' bestehen aus einer Schnellfeuer-Kanone für Luftziele wie einem feindlichen Hubschrauber oder einem Kampfflugzeug. Ein kurzes Streufeuer reicht. Desweiteren gibt es gradlinig fliegende Luft-Boden-Raketen, die für die feindlichen Boden- und Wasserziele gedacht sind. Bedenken Sie, daß die Raketen nicht fürs schnelle Feuern geeignet sind und daß es dabei hauptsächlich auf Zielgenauigkeit und Timing ankommt. Außerdem können Sie mit den Raketen nicht auf Luftziele feuern, nur Bodenziele. Die Kanone ist also für die Luft und die Raketen sind für den Boden.

Für die CBM Gebraucher: Deide Waffen Können auf jedes ziel schiessen.

Begeben Sie sich auf eine gerade Linie mit dem feindlichen Ziel, peilen Sie ein feindliches Kampffahrzeug auf dem Boden oder zu Wasser an und drücken Sie FEUER.

JOYSTICKSTEUERUNGEN

Geschwindigkeitssteuerung mit dem Joystick

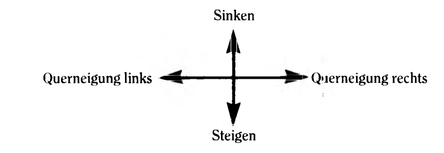


TASTATURSTEUERUNGEN

	C64	*Spectrum*	*Schneider*
Joystick-Geschwindigkeitsteuerung	F7		
Tastatur-Geschwindigkeitsteuerung	F1		
Pause	LEERTASTE	H	H
Spiel fortsetzen			
Musik an	M		
Sound FX an	S		
Hoch		Q	Q
Herunter		A	A
Links		O	O
Rechts		P	P
Feuer		LEERTASTE/ 'SHIFT'	LEERTASTE/ 'SHIFT'

Geschwindigkeitssteuerung mit der Tastatur

	C64	*Spectrum*	*Schneider*
Beschleunigen	F1	E	E
Ver angsamen	F3	D	D

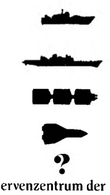


Anmerkung für Benutzer eines Spectrum/Schneider: Nachdem ein Joystick angeschlossen wurde, können Sie die Geschwindigkeitssteuerung für Joystick oder Tastatur wählen.

PUNKTWERTUNG

Die Punkte für die Zerstörung feindlicher Kampffahrzeuge werden wie folgt vergeben:

1. AH-6NS "Sparrow Hawk" –Angriffshubschrauber.
2. Typ-64 "Bengal Tiger"–Panzer.
3. F-14 "Maercat" Jäger.
4. A4U-N2 "Corsair" –Kampfflugzeug.



5. ASH-07 "Barracuda" –Torpedoboot.
6. Stufe 1 Bewegliche Festung: SRS-78A1 "Blackbird."
7. Stufe 2 Bewegliche Festung: "Marauder"–Truppentransporter.
8. Stufe 3 Festung: BA-001 "Mermaster"–Angriffskreuzer.
9. Stufe 4 Hauptkommando–Festung.

Die Festung des Hauptkommandos ist das Nervenzentrum der Rebellen. Bei der Zerstörung dieses letzten Bollwerkes wird Ihr Land zugleich befreit. Über das Aussehen der Festung ist nicht allzuviel bekannt, da diejenigen, die sie gesehen haben, nicht mehr lange genug lebten, um davon zu erzählen.

Sie erhalten gegen Ende einer jeden Stufe Bonuspunkte. Die Größe des Bonusses hängt von der Anzahl der zerstörten Kampffahrzeuge des Feindes ab. Außerdem wird ein Zeitbonus vergeben.

TIPS

Die Angriffe des Feindes erfolgen auf jeder Stufe nach einem bestimmten Muster. Finden Sie dieses Muster heraus, und Sie wissen, wohin Sie sich mit Ihrem Hubschrauber begegen müssen und wann und wo Sie Ihre Waffensysteme abfeuern müssen. Feuern Sie so weit wie möglich alle Feinde ab, um die Bonuspunkte und einen zusätzlichen Hubschrauber zu erhalten.

Nicht alle feindlichen Kampffahrzeuge feuern auch auf Sie, aber man kann nicht vorsichtig genug sein. Sieht ein Kampffahrzeug gefährlich aus oder bewegt es sich, sollten Sie es schnell zerstören.

Anmerkung für Kassettenbenutzer: Sie werden aufgefordert, die Seite 2 der Kassette einzulegen. DIESER AUFFORDERUNG NICHT FOLGEN, da das gesamte Programm von einer Seite geladen wird.

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

SPY HUNTER™

Sie sind ein Meisterspion und sind in einer Mission auf Leben und Tod in Ihren ultramodernen Turbo-Renner unterwegs, der eigens für Ihre Mission ausgerüstet wurde. Die Straßen sind hur so voll von feindlichen Agenten, die Sie töten wollen.

Höchstgeschwindigkeit und genaueste Fahrkunst sind erforderlich. Weichen Sie dem Road Lord, den Switch Blades, den Enforcern und anderen feindlichen Fahrzeugen aus, die sich Ihnen auf Land und zu Wasser in den Weg stellen. Zerstören Sie diese, bevor Sie selber zerstört werden!

Tastatur/Joystick Steuerungen

TASTATUR STEUERUNGUN
Diese werden vom Benutzer definiert–siehe Hauptmenu.
Amstrad version:
Z=Links; X=Rechts; +=Beschleunigen; ?=Bremsen; }=Feuer; Q=Abbrechen.

JOYSTICK-STEUERUNGEN
Kompatibel mit einer Reihe von verschiedenen Joystick-Anschlüssen. Die Funktionen ohne Drücken des FEUERKNOPFES sind:

HOCH–Vorwärts und auf dem Bildschirm nach oben; Beschleunigen bis zur Höchstgeschwindigkeit.

LINKS & RECHTS–Lenken des Fahrzeuges nach links oder rechts.

RUNTER–Auf dem Bildschirm nach unten und Bremsen, bis das Fahrzeug zum Stehen kommt.

Der FEUERKNOPF aktiviert die Wahl der Waffensysteme.

Die folgenden Joystickbewegungen wählen und feuern bestimmte Waffensysteme. Solange der FEUERKNOPF gedrückt ist, läßt sich das Fahrzeug weder lenken noch kann die Geschwindigkeit beeinflußt werden.

HOCH/RUNTER+LINKS/RECHTS–Maschinengewehr oder Rakete, wenn gewählt, während der Hubschrauber sich in unmittelbarer Nähe des 'Spy Hunter'–Autos befindet.

MITTE–Wartet auf die Waffenwahl.

LINKS–Ölpfütze.

RECHTS–Nebelvorhang.

Das Spiel

BILDSCHIRM UND SPIEL
Ihr 'Spy Hunter'–Abentauer beginnt, wenn der Munitionslaster am unteren Bildschirmrand arscheint und auf dem Seitenstreifen der Straße zum Halten kommt. Ihr Spionauto, mit automatischen Feuerwaffen ausgerüstet, erscheint direkt dahinter. Manövrieren sie Ihr Auto auf die Straße, wenn die Action beginnt. Die Straße wird abzweigen und auf andere Straßen treffen. Sie müssen Vorsicht walten lassen, um beim Ausweichen und Verfolgen der Feindagenten nicht von der Straße abzukommen. Sollte dies dennoch passieren, verlieren Sie eines Ihrer Spionautos. Haben Sie bei Verlust eines Spionautos immer noch eines in Reserve, erscheint der Munitionslaster am unteren Bildschirmrand und fährt auf den Seitenstreifen. Er öffnet sich, und ein neues Spionauto für weitere Action rollt heraus. Haben Sie das letzte Auto verloren, ist das Spiel zuende.

Das Terrain ändert sich, wenn Sie den Kurs durchfahren. Der Bildschirmhintergrund ändert seine Farbe, um ein neues Terrain anzuzeigen. Im Verlaufe des Kurses treffen Sie auf eine Wasserstraße. Das Spionauto begibt sich dort zu einem Bootshaus und wird ein Amphibienfahrzeug, das über die Wasseroberfläche gleitet. Doch wiegen Sie sich nicht in einem falschen Sicherheitsgefühl. Im Wasser wimmelt es nur so von Feindagenten.

Auf anderen Bildschirmen gibt es Brücken und eisglatte Straßen.

Waffensysteme

Ein Munitionslaster erscheint auf dem Bildschirm, um Sie mit den passenden neuen Waffen auszurüsten. Um die neuen Waffen zu erhalten, müssen Sie en den Munitionslaster "andocken". Lassen Sie dafür zuerst den Munitionslaster passieren und fahren Sie dann von hinten über die Rampe auf den Laster auf. Der Munitionslaster laßt Sie wieder automatisch hinten rausrollen, wenn die neuen Waffen übergeben wurden.

Die Waffensysteme, die Ihnen zur Verfügung stehen, erscheinen zu jadem Zeitpunkt des Spiels auf dem Bildschirm unten rechts.

Sie können ihr Spionauto außerdem bei einigen Feindagenten dazu benutzen, diese zu rammen und damit von der Straße zu befördern, wofür Sie ebenfalls Funkte erhalten.

Feindagenten

Das Spionauto trifft auf seinem Weg auf verschiedene Feindagenten. Jader Feindagent mit Ausnahme des "Road Lords", verfügt über besondere Waffensysteme. Diese sind:

'Road Lord' (kugelsicher)
Muß vom Spionauto gerammt und von der Straße befördert werden.

'Switch Blade'
Ausgedehnte Säge-Radkappen zum Zerfetzen anderer Autos.

'Barrel Dumper'
Schleudert Tonnen in den Weg des Spionbootes.

'Enforcer'
Feuert mit einem Gewehr.

'Copter' (Verrückter Bomber)
Wirft Bomben auf Ihr Spionauto ab.

'Doktor Torpedo'
Feuert mit Torpedos auf das Spionboot.

Das Abkommen von der Straße oder das Steuern in die Bildschirmbegrenzungen kostet Sie ein Spionauto.

Punktwartung:

Sie verlieren Punkte, wenn Sie unschuldige Zivilfahrzeuge zerstören.

Ihre Punkte erscheinen auf dem Bildschirm unten links. Die in dem Spiel erzielte Höchstpunktzahl erscheint auf dem Menu-Bildschirm.

Hier sind die Punkte, die Sie bekommen können:

Fortbewegung auf dem Wasser	15 Punkte pro Bildschirmviertel
Fortbewegung auf der Straße	25 Punkte pro Bildschirmviertel

Wenn Sie Feinde zerstören:

Road Lord	150 Punkte
Switch Blade	150 Punkte
Enforcer	500 Punkte
Copter	700 Punkte
Barrel Dumper	150 Punkte
Doktor Torpedo	500 Punkte

Jedesmal, wenn Sie das Bootshaus betretan oder wieder verlassen (wenn Sie vom Land aufs Wasser wechseln oder ugekehrt), erhalten sie 1500 Punkte.

© 1984 BALLY MIDWAY.

BIONIC COMMANDO™

SCHAUPLATZ UND ORT DER HANDLUNG

Es sind veilleicht schon zehn Jahre her, aber die Unterdrückung und die Zerstörung dauert weiterhin an. Die außerirdischen Mächte haben unsere einst schöne Welt verwüstet und unsere Zivilisation zerstört.

Jetzt, zum ersten mal nach vielen Jahren, erhalten wir wieder die Gelegenheit, Ruhm und Ehre wieder herzustellen und zwar mit den Bionic Commandos (die Übermenschlichen Kommandoeinheiten). Diese Elitekampftruppe ist mit einem "Bionic Arm" (Arm mit übermenschlichen Kräften) augestattet, mit dem sie klettern können und sich von Plattform zu Plattform schwingen können. Sie tun das, indem sie diesen Arm ausfahren und nach allem greifen, das Ihnen gelegen kommt. Der Arm ist auch nützlich, um sich Verpflegung und zusätzliche Waffen, die mit Fallschirmen in der Kampfzone abgeworfen werden, zu ergattern. Als Waffe kann der Arm jedem feindlichen Soldaten, wenn er einem habhaft wird, einen verheerenden Schlag versetzen. Nachdem sich das Kommando durch den Komplex des Hauptquartiers der Aliens gekämpft hat, muß es den Abschußcomputer zerstören und damit verhindern, daß die Außerirdischen ihre Untergangswaffe einsetzen.

Anmerkung für Kassettenbenutzer: Sie werden aufgefordert, die Seite 2 der kassette einzulegen. DIESER AUFFORDERUNG NICHT FOLGEN, da das gesamte Programm von einer Seite geladen wird. Benutzer des SPECTRUM 48K müssen nach jeder Ebene, die geladen wurde, PAUSE drücken. Benutzer von Commodore und Amstrad müssen die PLAY—Taste, wenn eine Ebene fertig geladen wurde, gedrückt halten. Die nächste Ebene lädt sich dann automatisch.

JOYSTICK BEFEHLE

Ohne das Drücken der FIRE-Taste:
Joystick LINKS – nach links gehen
Joystick RECHTS – nach rechts gehen
Joystick ZURÜCK – in die Hocke gehen
Joystick NACH VORNE – kein Effekt
Zum Anlegen des BIONIC ARMS drücken Sie die FIRE-Taste.

Mit Drücken der FIRE-Taste:
Joystick LINKS – nach links schießen
Joystick RECHTS – nach rechts schießen
Joystick ZURÜCK – in die Hocke gehen und im Blickrichtung schießen
Joystick HOCH – den BIONIC ARM ausfahren

Wenn der BIONIC ARM angelegt ist
Joystick LINKS – nach links schwenken
Joystick RECHTS – nach rechts schwenken
Joystick ZURÜCK – mit dem BIONIC ARM greifen
Joystick VOR – mit dem BIONIC ARM klettern.

TASTENBEFEHLE

Schneider CPC
ESC – Pause
Zweimal die ESC-Taste drücken, um neu zu starten. Die Tastenbefehle können vom Benutzer selbst definiert werden.

Commodore 64/128
C – (Commodore Taste) – Pause
Q – Abbrechen,
Joystick wird empfohlen.

DER SPIELVERLAUF

Ihr Bionic Commando ist nicht nur mit einem Bionic Arm ausgestattet, sondern auch mit einem doppelläufigen Schrotgewehr. Im Verlauf des Spiels erhalten Sie per Nachschub mit Fallschirmen weitere Waffen. Als da sind:

Ein Schnellfeuergewehr
Ein Granatenwerfer
Eine Plasmawaffe
Ein Turbolader für den 'bionischen Arm' kann ebenfalls per Fallschirm abgeworfen werden und verhilft Ihnen zu zusätzlicher Schnelligkeit.

SPIELPHASE 1

Der sterbende Wald:
Das ist der einzig begehbare Weg zur Basis der Aliens, aber das wissen die Außerirdischen natürlich ebenfalls. Wenn Sie auf den Komplex zugehen, werden Ihnen die Wachen der Aliens, bewaffnet mit Gewehren und Granaten, den Weg versperren. Benutzen Sie den Bionic Arm, um auf einen Baum zu klettern. Aber Vorsicht: die größeren Soldaten sind mit einem Seil und mit Kletterhaken ausgerüstet, mit denen sie ebenfalls klettern können und Sie verfolgen können. In den unteren Ästen der Bäume halten sich auch Killerbienen auf und weiter oben warten auf Sie teuflische Flugwesen. Die müssen entweder zerstört werden oder Sie müssen Ihnen unter allen Umständen aus dem Weg gehen.

SPIELPHASE 2

Das Schloß:
Wenn Sie es durch den Wald geschafft haben, dann ist Ihre nächste Aufgabe, das Schloß zu neutralisieren. Denn unter dem Schloß befindet sich der Komplex des Hauptquartiers der Aliens. Kämpfen Sie sich durch über die Zugbrücke und weichen Sie so gut Sie können Kanonen- und Schießtürme aus, die eine Welle nach der anderen mit tödichen Granaten und Geschosse ausspucken. Elektrischen Drähte sind über Ihren Weg gespannt und sie müssen zerstört werden. Bei Berühren geben sie tödliche Stromschläge ab. Wenn das noch nicht schlimm genug ist–wenn sie einmal über der Zugbrücke sind, dann müssen Sie die mit Sprengstoff beladenen Kamikazesoldaten zerstören, um den Gipfel des Schlosses zu erreichen. Sie werden alles tun, Sie aufzuhalten. Weiter oben haben die Aliens ihre besten Soldaten plaziert. Mit großen Gegenständen, die sie herabrollen lassen, werden sie versuchen, Sie plattzu drücken.

SPIELPHASE 3

Infiltration:
Es wird nicht leicht sein, einen Zugang zu dem unterirdischen Komplex zu erhalten. Jetzt wo die ersten beiden Verteidigungslinien zerstört sind, haben die Aliens Ihren Komplex abgeriegelt. Da kommt nichts mehr durch, außer man wagt einen wahnsinniger Angriff. Es gibt auch noch eine geringe Chance durchzukommen–das Abwassersystem. Das wiederum ist voller tödlicher Kreaturen. Kämpfen Sie sich durch und zerstören Sie nicht nur die schrecklichen Kreaturen, sondern auch die riesigen Roboter, die, wenn auch nur teilweise einsatzfähig, immer noch extrem gefählich sein können. Hinzu kommen noch tödliche Maschinen die Sie anspringen werden. Wenn Sie sie mit einem Schuß treffen, dann schleudern sie ihren Fahrer heraus, der dann gegen Sie weiterkämpfen wird.

SPIELPHASE 4

Der Kommandostand:
Wenn Sie schließlich drin sind, dann müssen Sie schnellstens die Rakete erreichen. Dazu müssen Sie durch den Kommandostand, aber Ihr Weg ist versperrt durch eine Reihe unverrückbarer Tiren. Damit haben Sie leichtes Spiel, wenn Sie den Riegelmechanismus wegschießen. Damit Sie beim kampf ganz nach oben in den Kommandostand zu kommen, müssen Sie die Soldaten aus dem Weg räumen, die Ihnen den Weg versperren. Sie müssen auch die Hubschrauber zerstoren, die über Ihnen kreisen und Bomben abwerfen. Aber gleichzeitig müssen Sie dem unzerstörbaren Stampfer ausweichen, mit dem man Sie platt drücken will, falls man ihnen die Gelegenheit gibt.

SPIELPHASE 5

Das Silo:
Die letzte und schwierigste Spielphase von Bionic Commando. Jetzt brechen Sie durch die letzten Verteidigungslinien aber sie haben noch ein paar tödliche Überraschungen auf Lager. Wenn Sie oben auf dem Solo sind, dann müssen Sie den Abschußcomputer der Aliens zerstören. Das verhindert den Abschuß der der Untergangsrakete und beendet gleichzeitig Ihre Mission.... vielleicht.

CAPCOM USA © 1987. Alle Rechte vorbehalten.

ROAD BLASTERS™

SCENARIO

Das größte Rennen der Zukunft, Road Blasters, ist sowohl ein Straßenrennen als auch ein Überlebenstraining wie im Kreig.

Sie werden durch eine Reihe von Ländern reisen, wechseinde Checkpoints passieren und verschiedene Rallypunkte anfahren. Wenn Sie an den Checkpoints vorbeirasen (Ziele in der Mitte eines Rennens), erhalten Sie zusätzlichen Treibstoff. Rallypunkte entsprechen den Ziellinien einer normalen Rally und zeigen das Ende eines Rennabschnitts an. Eine Rangliste erscheint und wertet die Leistungen des Spielers an jedem Rallypunkt. Das Spiel endet, wenn dem Spieler der Treibstoff ausgeht, weil er zu langsam gefahren ist, wenn er von Gegnern zerstört wurde oder wenn er zu viele Unfälle baut.

SPIEL

Am Straßenrand befinden sich grüne und rote Kugeln zum Auftanken von Treibstoff. Wenn der Spieler diese Kugeln erhaschen kann, wird das Auto aufgetankt. Als zusätzlichen Preis erhalten Sie Extra-Treibstoff an jedem erreichten Checkpoint und Rallypunkt. Vier einzigartige und vom Computer kontrollierte, gegnerische Fahrzeuge treten gegen die Spieler an. Diese sind:

Schnittige und schnelle STINGERS.
50 Punkte.

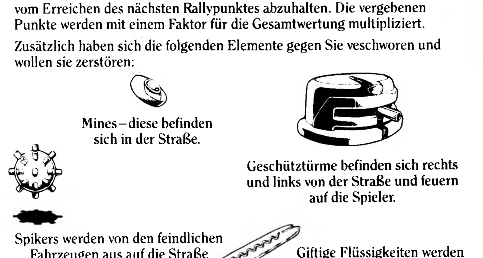
COMMAND CARS sind schwer bewaffnet. 100 Punkte.

RAT JEEPS weichen aus und verhalten sich unvorhersehbar.
50 Punkte.

CYCLES sind pfeilschnell und bewegen sich in alle Richtungen. 100 Punkte.

Diese Fahrzeuge schließen sich zusammen in ihrem Versuch, die Spieler vom Erreichen des nächsten Rallypunktes abzuhalten. Die vergebenen Punkte werden mit einem Faktor für die Gesamtwertung multipliziert.

Zusätzlich haben sich die folgenden Elemente gegen Sie veschworen und wollen sie zerstören:



Mines–diese befinden sich in der Straße.

Geschütztürme befinden sich rechts und links von der Straße und feuern auf die Spieler.

Spikers werden von den feindlichen Fahrzeugen aus auf die Straße geworfen.

Giftige Flüssigkeiten werden ausgeschüttet–und sollten so weit wie möglich vermieden werden.

Die obigen Bilder stellen nür skizzenhafte Darstellungen der einzeinen Objekte auf dem Bildschirm dar. Entsprechend den Speicherfähigkeiten Ihres Computers können diese verschieden aussehen.

Der Spieler erhält Spezialwaffen, wenn er ein besonderes Zusatzpacket von Unterstützungsflugzeug andockt. Die zusätzlichen Waffen beinhalten: 'Cruise Missiles', die alles Sichtbare auf dem Bildschirm im Weg des Spielers zerstören: 'Nitro-Injektoren', die das Rennfahrzeug beschleunigen: 'U.Z. Kanonen', die schnell feuern; und 'Elektro-Schilder' die das Rennfahrzeug des Spielers vor Einschüssen, Kollisionen, Minen und 'Spikers' schützen.

MODUS FUR DIE HOCHSTEN PUNKTWERTUNGEN

Sollten Sie sich unter den Spielern mit den höchsten Endergehnissen befinden, wenn das Spiel beendet ist, so können Sie sich in der Tabelle für die höchsten Punktewertungen mit drei Initialbuchstaben eintragen. Sie wählen die Initialen, indem Sie sich zu den entsprechenden Buchstaben bewegen und dann den Feuerknopf für die Eingabe drücken. Die Initialen lassen sich korrigieren, indem Sie die Pfeiltaste nach links drücken und den Vorgang für die Eingabe wiederholen. Die Tabelle bleibt während den Spielsitzungen erhalten.

BILDSCHIRMANWEISUNGEN

RALLY STATS
Sie müssen 50 Schritte in der richtigen Reihenfolge ausführen. Diese werden 'Rally Stats' (für die verschiedenen 'Stationen') genannt.

CBM 64/128 KASSETTE/DISKETTE
Es wird in 5 Blöcken zu je 10 Schritten geladen. Der 'Rally Stats' Bildschirm erscheint nach jedem Ladevorgang eines Blockes. Durch Steuern nach rechts oder links bestimmen Sie, in welcher Richtung Ihre Rennroute verläuft. Je niedriger die 'Stat'-Nummer, desto einfacher die Rennstrecke. Drücken Sie den FEUERKNOPF, um das Spiel zu beginnen. Nach Beendigung aller 10 Schritte eines Blocks wird der nächste Block geladen und der 'Rally Stats'-Bildschirm erscheint wieder, damit Sie Ihre Reise fortsetzen können.

AMSTRAD CPC KASSETTE
Die 50 Schritte werden einer nach dem anderen geladen, während Sie im Spiel fortschreiten. Folgen Sie den Befehlen auf dem Bildschirm, die angeben, wann Sie die Kassette stoppen und wann Sie sie wieder starten müssen. Beachten Sie: In dieser Version erscheint des "Rally Stats" Bilderschirm nicht.

AMSTRAD CPC DISKETTE
Die 50 Schritte werden je nach Bedarf von der Diskette und während dem Spiel geladen. Belassen Sie die Diskette während dem Spiel im Laufwerk. Die 'Rally Stat'-Optionen für Blocke (siehe unten) gelten für diese Version.

Die 'Rally Stat'-Optionen für Blöcke sehen wie folgt aus

Levels	Rookie (Anfänger) (leicht)	Veteran (hart)	Experte (sehr schwer)
Block 1	1	4	7
Block 2	11	14	17
Block 3	21	24	27
Block 4	31	34	37
Block 5	41	41	41

Ein 'Experte' kann das Spiel in 26 Schritten beenden.

DIE OPTISCHE ANZEIGENEINHEIT

Dieser Bildschirm erscheint nach Beendigung eines jeden einzelnen Schrittes. In der oberen rechten Ecke befindet sich die Gesamtpunktzahl gegen Ende des zuletzt beendeten Schrittes. In der linken oberen Ecke erscheint die höchste Punktzahl des vorhergehenden Spiels.

TASTATURKONTROLLEN

CBM 64/128
CTRL – Links
2 – Rechts
← – Aktivieren der Spezialwaffen
1 – Beschleunigung
LEERTASTE – Feuern der Hauptkanone

SCHNEIDER
O – Links
P – Rechts
Z – Aktivieren der Spezialwaffen
A – Beschleunigung
H – Pause
LEERTASTE – Feuer
Lassen Sie die A-Taste los, um die Geschwindigkeit zu verringern.

JOYSTICK-KONTROLLEN

Zum Steuern des Rennfahrzeuges bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links.
Bewegen Sie den Joystick nach vorne, um zu beschleunigen.
Bewegen Sie den Joystick in seine Mittelposition, um die Geschwindigkeit zu verringern.
Ziehen Sie den Joystick schnell nach hinten, um die Spezialwaffen zu zünden.
Feuerknopf=Feuern der Hauptkanone.

© 1986 Atari Games Corporation.
© 1988 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Spielsammlung ©1989 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte Vorbehalten.
Die Spiele in dieser Sammlung sind lizensiert an U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: (UK) 021-625 3388.

Das Copyright gilt für diese Spielsammlung. Die unautorisierte übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verlieh, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch–oder Weitervkaufsystem, weicher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

COIN OP HITS

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM64/128 CASSETTA
Premere contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premere poi PLAY sul registratore.

CBM64/128 DISCHETTO
Battere LOAD "*", 8, 1 e premere RETURN.

SPECTRUM 48/128, +2 CASSETTA
Battere LOAD "", e premere RETURN. Poi premere PLAY sul registratore.

SPECTRUM +3 DISCHETTO
Accendere il computer, inserire il dischetto e premere RETURN.

AMSTRAD CPC CASSETTA
Premere contemporaneamente CTRL ed ENTER piccolo. Poi premere PLAY sul registratore.

AMSTRAD CPC DISCHETTO
Battere RUN"DISK e premere ENTER.

Si ricorda agli utenti di cassette che ogni gioco viene caricato individualmente, per cui, ad esempio, se si vuole caricare il secondo gioco da un nastro, occorre fermare il registratore appena finito di caricare il primo gioco. Poi spegnere e riaccendere il computer, e ripetere in procedura di caricamento. E utile, inoltre, annotare i riferimenti del contatore. A questo proposito, sono state aggiunte le caselle che seguono.

OUT RUN™ ☐ **ROAD BLASTERS™** ☐
THUNDER BLADE™ ☐ **BIONIC COMMANDO™** ☐
SPY HUNTER™ ☐

OUT RUN™

IL GIOCO

Come in nessun altro gioco prima di questo, dovrai correre contro il tempo per raggiungere il tuo obiettivo di tagliare uno dei cinque traguardi e vincere. Il percorso è tutto di tua scelta. Metti in moto, afferra i comandi e gareggia nella corsa, più veloce che hai mai visto. Preparati ai tuffi, alle curve, alle accelerate, durante tutta questa corsa massacrante. Familiarizzati con i comandi e TIENTI PRONTO!

Usa la tua destrezza e il tuo intuito, in questo capolavoro di coordinamento manuale e visivo, per manovrare attorno ai tanti ostacoli che incontri sulla strada. Evita le collisioni e cerca di non andare fuori strada.

Uso delle Marce: Queste ti pormettono di accelerare, rallentare e abbordare le curve. Per partire, usa una marcia bassa, fino a quando non hai preso velocità, poi vai su per ottenere una tremenda accelerazione. Quando abbordi una curve, stai sulla marcia bassa per mantenere la tenuta di strada, poi passa alla marcia alta sui rettilinei per ottenere la massima accelerazione.

Indicazioni sullo schermo:

Punteggio: Mentre guidi tra le varie scene, ottieni punti se guidi bene. Come potrai vedere, i punti si accumulano instantaneamente.

Tempo: Ogni scena deve essere completata entro un tempo stabilito. Il tempo conta alla rovescia iniziando dalla partenza.

Velocità: La velocità della tua macchina viene visualizzata in chilometri all'ora.

Tempo massimo: Se non riesci a completare le rispettive scene nel tempo stabilito, vieni squalificato e devi ricominciare da capo. Il tempo limite varia, ma è sempre visualizzato sullo schermo sotto "TIME" (Tempo).

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta: OUT RUN si divide in cinque diversi percorsi con cinque tappe, come indicato nel diagramma più avanti.

Puoi scegliere di gareggiare in qualsiasi percorso. Ognuno dei percorsi presenta un diverso scenario ed è un gioco totalmente indipendente, che va caricato separatamente. Quando hai completato un percorso, o sei andato fuori tempo massimo, puoi gareggiare su un altro percorso. Per questo, devi prima spegnere il computer e poi riaccenderlo.

Quando giochi per la prima volta, carica ciascun percorso nella sequenza in cui si trova sul nastro. Azzera il contagiri all'inizio e annota l'inizio di ogni percorso sullo specchietto qui sotto. Poi, usando l'avanzamento o riavvolgendo, posiziona il nastro all'inizio del percorso che desideri, annotando per un uso futuro.

Percorso A 000 **Percorso C** ☐
Percorso B ☐ **Percorso D** ☐
Percorso E ☐

CARICAMENTO: Per caricare un percorso, posiziona il nastro all'inizio del percorso desiderato. Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP, poi premi PLAY sul registratore. Appare la videata titolo, sequita dal percorso indicato.

CBM 64/128 DISCO: Batti LOAD"MENU", 8, 1 e premi RETURN. Appare un menu. Scegli il percorso appropriato che viene caricato automaticamente. Completato un dato percorso a scaduto il tempo e desideri caricare un altro percorso, spegni ilcomputer, poi riaccendilo e ripeti la procedura di caricamento.

SPECTRUM CASSETTA: TASTI: Q–Accelera; A–Frena; O–Sinistra; P–Destra; M–Cambio Marcia; H–Sospende/Pausa; R–Reseta il gioco.

SPECTRUM+2: Come per lo Spectrum. Su particolari macchine, può essere possibile utilizzare il contagiri, altrimenti premi PLAY e poi ferma o pausi il nastro, quando indicato. Per cariare la sezione appropriata, premi PLAY ed esegui.

Gli unteni di cassette notino che, quando sono sollecitati ad inserire il Lato 2 della cassetta, NON DEVONO FARLO, dato che il programma viene caricato interamente da un solo lato.

NOTE PER GLI UTENTI SPECTRUM/AMSTRAD A CASSETTA

È stata inclusa un a griglia su cui registrare la lettura del contagiri, dopo essersi assicurati di aver azzerato il contatore prima di caricare.

Il nastro contiene 15 brevi periodi di dati registrati in sequenza (da l a 15 inclusi). Vi sono diversi modi di viaggiare dalla PARTENZA ad uno dei dati punti di arrivo (A, B, C, D, E). Il viaggio avviene sempre in avanti. Al termine di ciascun breve tratto, incontri una biforcazione, dove devi scegliere se andare a destra o a sinistra (ad esempio, al termine della tappa (1) puoi sceqliere la tappa (2) o la (3). Scelte le rispettive direzioni, il computer ti sollecita a caricare la porzione appropriata della strada. Premi PLAY sul registratore e il programma troverà automaticamente il dato appropriato. Dopo aver caricato i dati, premi immediatamente STOP o PAUSA sul registratore. Nota: Quando il programma trova la strada giusta, il bordo diventa azzurro.

Procedi ad eseguire la strada prescelta. Ripeti questa procedura quando arrivi ad ogni biforcazione prescelta. Completato uno dei traguardi, riavvolgi il nastro e rieseguilo oppure scegli un altro percorso.

Se il tempo per il tuo percorso scade, riavvolgi e ricomincia da capo.

COM ACCELERARE IL CARICAMENTO DEI DATI

(Spectrum/Amstrad)

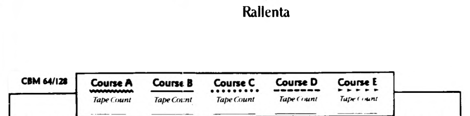
Registrando i riferimenti del contatore sulle caselle della griglia, disponi di un accesso veloce all strade che hai usato in precedenza. Ti suggeriamo che la prima volta che scegli una nuova strada fino al traguardo, tu non faccia un avanzamento veloce o un riavvolgimento, poiché i dati sono registrati sequenzialmente (1, 2, 3, 4, 5, ecc fino a 15). Quando te lo dice il computer, premi PLAY e aspetta che si carichino i dati appropriati. (Nota: Quando il codice giusto viene trovato, il bordo diventa azzurro, altrimenti è rosso). Quindi premi immediatamente PLAY o STOP. Annota la lettura del contagiri nella apposita casella.

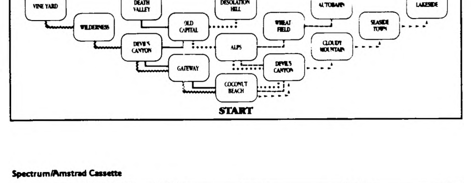
Esempio: Quando arrivi allo stadio 9, incontri la biforcazione che deve caricare gli stadi 13 o 14. Per cui, dovrai attendere un pò perché vengono scandagliati i dati degli stadi 10, 11 e 12, prima di arrivare al 13 o 14. Annotando i riferimenti del contatore, sarai in grado di avanzare il nastro al punto desiderato, quando vuoi scegliere un percorso che comprende gli stadi 13 o 14.

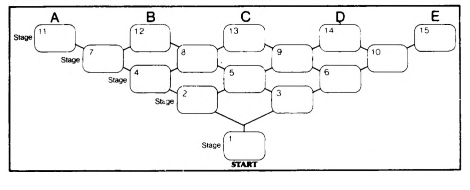
Alla fine, avrai tutti i riferimenti del contatore per i vari stadi e sarai in grado di trovare un nuovo percorso all svelta, avanzando il nastro.

CONTROLLI JOYSTICK

Per tutti i computer







Controlli Supplementari

COMMODORE 64

SINISTRA e DESTRA–Accende o spegne la musica (Videata Radio).
SINISTRA e DESTRA–Seleziona le iniziali (Tabella Punteggio Elevato).
BOTTONE DI FUOCO–Invia le iniziali (Tabella Punteggio Elevato).

© SEGA 1986. Il programma è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd, Giappone, e OUT RUN e SEGA sono marchi registrati della Sega Enterprises Ltd.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Il tuo paese sta per essere sopraffatto dalle forze ribelli di un dittatore spietato e implacabile, il Generale Swindells. Le truppe stanche, stanno cedendo all superiore potenza della sofisticate armi dei ribelli, ed è solo questione di tempo prima che lo stesso governo venga fatto cadere. U.S.G.H.Q. ti ha convocato come l'ultima speranza rimasta di battere il nemico per mezzo del velivolo difinitivo: Thunder Blade, un avanzatissimo elicottero d'assalto. Tu sei un veterano esperto di molte campagne, potrai riuscire a fare l'impossibile?

I particolari della missione ti vengono dati in varie fasi strategiche:

1. Città dei Grattacieli
2. Montagna/Deserto
3. Delta del Filume
4. Raffineria

In ogni settore te la devi vedere control forze aeree e terrestri, tutte a difesa delle loro superfortezza che devono essere distrutte a tutti i costi. Una volta eliminata l'ultima roccaforte, ti sei meritato un lungo riposo.

IL GIOCO

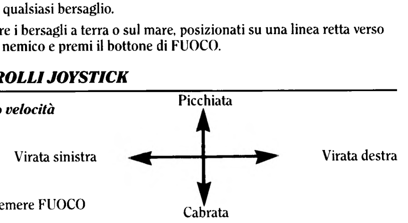
Inizi a giocare con cinque elicotteri di riserva (dua nella versione C64). Il gioco finisce quando tutti gli elicotteri sono stati distrutti oppure quando l'ultima roccaforte è caduta. Quando hai fatto un certo numero di tunti, ti viene assegnato un altro elicottero.

Il nemico lo attacchi sia in verticale che in orizzontale. Il sistema avanzato d'arma del Thunder Blade comprende un Cannone a Ripetizionel da usare su bersagli aerei, quali elicotteri ed aeroplani nemici. Tutto quello che occorre fare è una scarica rapida. I missili aria terra sono dedicati al bersagli navali e terrestri. Ricorda però, che i missili non sono utilizzabili a fuoco rapido, per cui ci vogliono accuratezza e sincronizzazione. Inoltre, non possono colpire altri aerei, ma solo mezzi terrestri, quindi ricorda: il Cannone per bersagli aerei. I Missili per quelli terrestri. CBM–Canoni e Missili perssono sparare a qualsiasi bersaglio.

Per colpire i bersagli a terra o sul mare, posizionati su una linea retta verso il veicolo nemico e premi il bottone di FUOCO.

CONTROLLI JOYSTICK

Controlo velocità Joystick

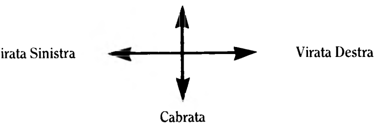


CONTROLLI TASTIERA

	C64	*Spectrum*	*Amstrad*
Velocità Joystick	F7		
Velocità Tastiera	F1		
Pausa	BARRA	H	H
Continua			
Musica accesa	M		
Effetti sonori acc.	S		
Su		Q	Q
Giu		A	A
Sinistra		O	O
Destra		P	P
Fuoco		BARRA/ SHIFT	BARRA/ SHIFT

Controllo velocità Tastiera

	C64	*Spectrum*	*Amstrad*
Accelera	F1	E	E
Rallenta	F3	D	D



Avvertenza per utenti Spectrum/Amstrad: Una volta selezionato il joystick, si può scegliere il controllo velocità joystick o tastiera.

PUNTEGGIO

I punti sono assegnati quando vengono distrutti i seguenti mezzi nemici:

1. Elicottero d'Attaco AH-6NS Sparrow Hawk.
2. Carro Tipo-74 Tigre del Bengala.
3. Caccia a reazione F-14 Meercat.
4. Caccia A4U-N2 Corsair.
5. Cacciatorpediniera ASH-07 Barracuda.
6. Fortezza Mobile Fase 1:
7. Fortezza Mobile Fase 2: Trasporto Truppe Marauder.
8. Fortezza Fase 3: Mezzo da sbarco BA-001 Mermaster.
9. Fortezza Comando Fase 4.

La Fortezza Comando è il centro nevralgico dei ribelli e distruggendola. Il tuo paese verrà liberato. La sua identita, però non è ben conosciuta, dato che quelli che l'hanno vista non sono mai tornati indietro a raccontarilo.

Alla fine di ogni livello, vengono assegnati punti premio. Il premio dipende **dal numero dei mezzi nemici distrutti. Viene, inoltre, assegnato anche un** tempo-premio.

SUGGERIMENTI

In ogni fase, il nemico attacca in formazioni. Identificandole, saprai dove muoverti, dove sparare e quando. Per guadagnare punti premio ed elicotteri, abbatti tutti i nemici che puoi.

Non tutti i nemici ti spareranno addosso, ma tu non puoi fidarti. Qualunque cosa si muova e appala pericolosa, spara.

AVVERTENZA AGLI UTENTI CON CASSETTE

Si fa notare a questi utenti che, quando verranno sollecitati ad inserire il Lato 2 della cassetta, NON DEVONO FARLO, poiché il programma viene caricato interamente da un lato solo.

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

SPY HUNTER™

COME GIOCARE

SCHERMO E GIOCO

Il tuo gioco d'avventura inizia il Furgone di Armi che sale sal fondo dello schermo e si fermae sul bordo della strada il furgone si ferma e la tua Auto Spia scivola da dietra, armata di mitra. Tu, allora ti metti alla guida e vai in strada, dove inizia l'azione. La strada si biforca mentre cammini. Devi stare attento, mentre eviti o insegui agenti nemici, a non uscire di strada. Se ti succede, perdi una Auto Spia. Quando ne perdi una, ma ne hai un'altra in riserva il Furgone di Armi appare dal fondo dello schermo e si ferma di nuovo sul bordo della strada per scaricare un'altra Auto Spia per un altro po di azione. Quando non hai più macchine, il gloco termina. Il terreno cambia, mentre percorri il tragitto. Lo sfondo dello schermo cambia colore per indicare un nuova terreno. Col procedere del percorso, arrivi ad un corso d'acqua. Qui la tua Auto Spia entra in una rimessa per barche e si trasforma automaticamente in anfibio, scivolando sulla superficie dell'acqua. Ma non credere di essere al sicuro. La acque sono piene di Agenti Nemici.

In altre videate ci sono anche tratti di ponti e di strade ghiacciate.

ARMI

Un Furgone di Armi appare sulla strada, pronto a fornire la tua Auto Spia di nuove armi adatte. Per avere accesso alle nuove armi, devi, "attraccare" al Furgone di Armi. Per farlo, fai passare il Furgone, poi mettiti dietro e vagli dentro. Un volta trasferite le armi, Il Furgonse scarica l'Auto Spia. Le armi di cui disponi in ogni dato momento, sono visualizzate alla destra in basso dello schermo.

Puoi anche usare la tua Auto Spia per distruggere alcuni agenti nemici, speronandoli fuori strada per guadgnare punti.

Agenti Nemici

L'Auto Spia deve vedersela con vari Angenti Nemici lungo la strada. Ogni Agente Nemico, eccetto il Signore della Strada, dispone di sue proprie, uniche armi. Queste sono:

Il Signore della Strada (a prova di proiettile) Deve essere speronato fuori strada.

La Lama
Mozzi retrattili a lama per tagliare macchine.

Geta Barili
Getta barili in acqua davanti alla Auto Spia.

L'Esecutore
Spara con la doppietta.

L'Elicottero (Bombardiere matto)
Sgancia bombe sull'Auto Spia.

Dottor Siluro
Lancia siluri contro l'Auto Spia.

Se vai fuori stada o contro i bordi dello schermo, ti costa una macchina.

Joystick

Compatibile con una serie di interface Senza premere il bottone di FUOCO i movimenti del joystick sono:

SU–Avanti su per lo schermo, accelerando a velocità massima.
SINISTRA & DESTRA–Muove veicolo a sinistra e destra.
GIU–Giu per lo schermo, rallentando fino a fermare.

Il bottone de FUOCO inizia le selezione dei sistemi d'arma. I movimenti joystick qui sotto, selezionano e sparano alcune armi, se raccolte, ma non controllano la velocità o la direzione del veicolo fino a che non viene lasciato il bottone di FUOCO.

SU/GIU & SINISTRA/DESTRA–Mitra, o Razzo, se raccolto e l'elicottero è vicino alla vettura del Cacciatore di Spie.

META–Attende scelta armi.

SINISTRA–Macchia d'olio.

DESTRA–Cortina di fumo.

Punteggio

Se distruggi qualsiasi veicolo di innocenti civili, perdi punti.

Il punteggio del giocatore viene indicato nell'angolo basso sinistra dello schermo.

Il punteggio si calcola come segue:

Viaggiare sull'acqua	15 punti per ogni ¼ di schermo
Viaggiare su Strada	25 punti per ogni ¼ di schermo

Se distruggi:

Il Signore della Strada	150 punti
La Lama	150 punti
L'Esecutore	500 punti
L'Elicottero (Bombardiere matto)	700 punti
Getta Barili	150 punti
Dottor Siluro	500 punti

Ogni volta che entri o esci dalla rimessa per barche, guadagni 1500 punti

SPYHUNTER–Copyright 1983 Bally Midway Manufacturing Corp Tutti diritti riservati.

BIONIC COMMANDO™

SCENARIO

Saranno passati dieci anni, ma l'oppressione e la devastazione continuano. Le forze aliene che hanno distrutto il nostro mondo hanno quasi devastato la nostra civiltà.

Adesso, per la prima volta in molti anni, abbiamo la possibilità di rivendicare la nostra gloria I Commando Bionici. Ciascuno dei componenti di questo reparto speciale di truppe d'assalto d'elite è dotato di un braccio bionico con il quale può arrampicarsi e dondolarsi da piattaforma a piattaforma allungando il braccio per afferrare oggetti utili che stanno sopra.

Il braccio è anche utile per prendere al volo rifornimenti e armi che vengono lanciati nella zona di combattimento. Come arma, il braccio bionico dà colpi tremendi a qualsiasi soldato nemico con cui si scontra. Dopo essersi fatti strada lottando attraverso il complesso base degli alieni, il commando deve distruggere il computer di lancio, così impedendo agli alieni di utilizzare la loro arma finimondo.

Avvertenza agli utenti di cassette. Si prega di notare che al sollecito di inserire il Lato 2 della cassetta, NON DEVE ESSERE FATTO, dato che il programma viene interamente caricato da un solo lato.

Gli utenti di SPECTRUM 48K, devono premere PAUSA dopo che è stato carico ciascun livello. Gli utenti COMMODORE e AMSTRAD devono tenere il tasto PLAY schiacciato, dato che quando si è completato un livello, il prossimo viene caricato automaticamente.

COMANDI DEL JOYSTICK

Senza premere FUOCO:
Joystick a Sinistra – Vai a sinistra
Joystick a Destra – Vai a destra
Joystick Indietro – Accovacciato
Joystick In Avanti – Nessun effetto

Premendo FUOCO:
Joystick a Sinistra – Fuoco a sinistra
Joystick a Destra – Fuoco a destra
Joystick a Indietro – Da accovacciato spari diritto
Joystick Su – Allungare braccio bionico

Con braccio bionic collegato:
Joystick a Sinistra – Dondolare a sinistra
Joystick a Destra – Dondolare a destra
Joystick Indietro – Staccare braccio bionico
Joystick In Avanti – Arrampicarsi con braccio bionico

COMANDI DI TASTIERA

Spectrum
Comandi di tastiera sono ridefinibili dall'utente.

Amstrad CPC
ESC – Pause
Premere ESC due volte per reset. Comandi di tastiera sono ridefinibili dall'utente.

Commodore 64/128
C – (Commodore Tasto) – Pause
Q – Quit
È consigliato l'uso del Joystick.

MODALITÀ DI GIOCO

Il tuo commando bionico è munito non solo di un braccio bionico, ma anche di un fucile a doppietta. Col procedere del gioco altre armi ti saranno paracadutate, tra le quali:

Un fucile a fuoco rapido
Lancia granate
Une cannone a plasma
Per maggiori velocitá si potrá lanciare dal braccio bionico una bomba turbo.

LIVELLO 1

La Foresta Morente:
Questa è l'unica bia accessibile per arrivare al complesso base degli alieni. Però, questo lo sanno anche gli alieni! Quando ti avvicini al complesso, guardie aliene armate di fucili e granate ti sbarreranno la strada. Usa il tuo braccio bionico per arrampicarti sugli alberi, ma attenzione, le guardie più grosse sono munite de corde, e grappino con i quali possono arrampicarsi sugli alberi e darti la caccia. Nota anche che negli alberi vivono delle api assassine nei rami inferiori, e nei rami superiori si celano perfide creature volanti. Queste devono essere o distrutte o evitate a ogni costo.

LIVELLO 2

Il Castello:
Appena attraversata la foresta il tuo prossimo compito è di neutralizzare il castello sotto il quale si trova il complesso base nemico. Fatti strada lottando sul ponte levatoio cercando di far saltare in aria o di evitare i cannoni e le torrette che sputano ondata su ondata di proiettili mortali e di missili. Fili elettrici che intralciano il tuo cammino devono essere distrutti. Toccarli significherebbe essere fulminati immediatamente. Se questo non ti bastasse, una volta passato il ponte levatoio, per raggiungere il punto più alto del castello devi distruggere i soldati kamikaze che sono carichi di esplosivi e che cercheranno di farti saltare in aria, mentre sopra di te gli alieni hanno messo i loro soldati più robusti che cercheranno di spiaccicarti contro il suolo tirandoti addosso oggetti enormi mentre passi.

LIVELLO 3

Infiltrazione:
Accedere al complesso sotteraneo non sarà un gioco da bambini. Con le prime due linee di difesa espugnate, gli alieni hanno isolato il complesso contro tutto tranne un assaltro ferocissimo. Comunque c'é una possibilità minima di entrare, tramite le fogne, infestate da creature micidiali delle quali si sa molto poco. Apriti la strada facendo saltare non solo queste creature, ma anche robot giganteschi che, benché siano solo parzialmente funzionanti, sono sempre estremamente pericolosi. E per completare la battaglia, macchine diaboliche ti rimbalzano contro, e se ti colpiscono, catapultano fuori il guidatore per continuare il combattimento.

LIVELLO 4

La sala di controllo:
Adesso che sei all'interno devi affrettarti a raggiungere [illegible]