



© Hit Pak 1987

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited. Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW, England.
Telex: 336130 ELITE G

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

Important

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

	Sp	64	Am
Scooby Doo			
1942			
Duet			
JSW II			
Antiriad			
Fighting Warrior			
Split Personalities			

SCOOBY DOO

In the Castle Mystery

The Mystery Machine arrives at the ruined castle, and the gang climb out, ready to explore. Suddenly, Velma, Shaggy, Daphne and Fred are seized by large hands and a chorus of voices cry out "Our experiments are almost complete. Nothing can stop us now!" Though frightened, Scooby decides to look for his friends, but soon has the feeling that he is not alone. Ghosts and demons of the strangest kind gather on all sides and appear out of doorways, intent to stop him freeing the rest of the gang.

Can you, as Scooby Doo, fight your way through the mad scientists' henchmen to rescue your friends, then seek out their captors? Perhaps the trail of Scooby Snax may help you in your search.

Loading Instructions

Spectrum
LOAD "" at correct counter position.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP at correct counter position.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 – Scooby Doo : LOAD "SCOOBY DOO",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" at correct counter position.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" then select game.

Playing Instructions

Spectrum
Up/Jump – Joystick or redefinable key
Down/Duck – Joystick or redefinable key
Left – Joystick or redefinable key
Right – Joystick or redefinable key
Punch – Joystick or redefinable key
Pause – U
Abort – Y

Commodore 64/128
Move and Punch – Joystick Port 2
Pause – F5

Amstrad/Schneider
Up/Jump – Joystick or redefinable key
Down/Duck – Joystick or redefinable key
Left – Joystick or redefinable key
Right – Joystick or redefinable key
Punch – Joystick or redefinable key
Pause – U
Abort – Y

Scooby Doo © 1986 Hanna-Barbera Productions Inc.

ANTIRIAD

You, Tal, are mankind's last hope against the invaders! Find the sacred armour, discover the secrets of its magic, and use it to destroy the source of the enemy's power.

Loading Instructions

Spectrum
LOAD "" at correct counter position.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP at correct counter position.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 – Antiriad : LOAD "ANTIRIAD",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" at correct counter position.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" then select game.

Playing Instructions

Spectrum
Joystick instructions for operating Tal
JUMP UP LEFT RIGHT CROUCH

Press 'Fire' while running to jump
Press 'Fire' while standing to throw a rock
Press 'Fire' while standing and push joystick in desired direction to throw rock
Crouch to pick up an object
To enter armour walk in front and face outwards
To depart from armour run left or right
Press Q to quit game and restart

Commodore 64/128
Joystick instructions for operating Tal

JUMP UP LEFT RIGHT CROUCH

Press 'Fire' while running to jump
Press 'Fire' while standing to throw a rock
Crouch to pick up an object
To enter armour walk in front and face outwards
To depart from armour run left or right
Press Q to quit game and restart

Amstrad/Schneider
Joystick instructions for operating Tal

JUMP UP LEFT RIGHT CROUCH

Press 'Fire' while running to jump
Press 'Fire' while standing to throw a rock
Crouch to pick up an object
To enter armour walk in front and face outwards
To depart from armour run left or right
Press Q to quit game and restart

Antiriad © 1986 Palace Software

© Hit Pak 1987

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou revente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Elite Systems Ltd.

Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-joint pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante.

Elite Systems SARL
1, Felix Eboué,
Citeil,
94000, Paris.

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement sans frais supplémentaire. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

Important

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

	Sp	64	Am
Scooby Doo			
1942			
Duet			
JSW II			
Antiriad			
Fighting Warrior			
Split Personalities			

SCOOBY DOO

In the Castle Mystery

La machine 'Mystery' vient d'arriver au château en ruines et notre joyeuse équipe se prépare à aller l'explorer. Mais soudain, Velma, Shaggy, Daphné et Fred sont saisis par d'immenses mains et des voix se mettent à chanter en chœur 'nos expériences sont presque terminées. Plus rien ne peut nous arrêter.' Bien qu'effrayé, Scooby se décide à chercher ses amis, mais il a l'impression ne pas être seul. Des fantômes et démons des plus étranges se rassemblent de tous côtés et apparaissent aus seuils des portes, bien décidés à l'empêcher de secourir le reste de l'équipe.

Aiors, Scooby Doo, allez-vous réussir à vous frayer un chemin parmi les hommes de confiance des savants fous et retrouver leurs prisonniers? Peut-être que la piste de Scooby Snax vous aidera dans vos recherches.

Instructions de chargement

Spectrum
LOAD "" sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 – Scooby Doo : LOAD "SCOOBY DOO",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" sur la position correct du compteur.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" ensuite choisissez.

Mode d'emploi pour jouer

Spectrum
Vers le haut/sauter – manette ou touch définissable
Vers le bas/baisser, plonger – manette ou touch définissable
Vers la gauche – manette ou touch définissable
Vers la droite – manette ou touch définissable
Donner ou crouit – manette ou touch définissable
Pause – U
Interruption – Y

Commodore 64/128
Mouvements et coups de poing – manette branchée au port 2
Pause – F5

Amstrad/Schneider
Vers le haut/sauter – manette ou touch définissable
Vers le bas/baisser, plonger – manette ou touch définissable
Vers la gauche – manette ou touch définissable
Vers la droite – manette ou touch définissable
Donner ou coup – manette ou touch définissable
Pause – U
Interruption – Y

Scooby Doo © 1986 Hanna-Barbera Productions Inc.

ANTIRIAD

Toi, Tal, tu es le dernier espoir de l'humanité contre les envahisseurs! Trouve l'armure sacrée, découvre les secrets de sa magie, et emploie-la pour détruire la source de la puissance de l'ennemi!

Instructions de chargement

Spectrum
LOAD "" sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 Antiriad : LOAD "ANTIRIAD",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" sur la position correct du compteur.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" ensuite choisissez.

Mode de'emploi pour jouer

Spectrum
Instructions pour commander Tal avec le joystick

SAUTEZ GAUCHE DROITE BAISSSE-VOUS

Lorsque le sujet est en train de courir, appuyer sur 'fire' pour sauter
Lorsque le sujet est debout, appuyer sur 'fire' pour jeter un rocher
Baissez-vous pour ramasser un objet
Pour entrer dans l'armure, marcher en avant en regardant vers l'extérieur
Pour sortir de l'armure courir à gauche ou à droite
Appuyer sur Q pour abandonner la partie et pour recommencer

Commodore 64/128
Instructions pour commander Tal avec le joystick

SAUTEZ GAUCHE DROITE BAISSSE-VOUS

Lorsque le sujet est en train de courir, appuyer sur 'fire' pour sauter
Lorsque le sujet est debout, appuyer sur 'fire' pour jeter un rocher
Baissez-vous pour ramasser un objet
Pour entrer dans l'armure, marcher en avant en regardant vers l'extérieur
Pour sortir de l'armure courir à gauche ou à droite
Appuyer sur Q pour abandonner la partie et pour recommencer

Amstrad/Schneider
Instructions pour commander Tal avec le joystick

SAUTEZ GAUCHE DROITE BAISSSE-VOUS

Lorsque le sujet est en train de courir, appuyer sur 'fire' pour sauter
Lorsque le sujet est debout, appuyer sur 'fire' pour jeter un rocher
Baissez-vous pour ramasser un objet
Pour entrer dans l'armure, marcher en avant en regardant vers l'extérieur
Pour sortir de l'armure courir à gauche ou à droite
Appuyer sur Q pour abandonner la partie et pour recommencer

Antiriad © 1986 Palace Software

© Hit Pak 1987

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Verleih, Sendung oder Wiederverkauf ohne vorherige ausdrückliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. streng untersagt.

Garantie: Dieses Software-Produkt wurde aufs sorgfältigste entwickelt und räch strengsten Qualitätsnormen hergestellt. Bitte die beiliegenden Anweisungen für das Laden unbedingt beachten. Läuft das Programm aus irgend einem Grunde nicht und besteht der Verdacht, daß das Band fehlerhaft ist, bitte direkt an nachfolgende Anschrift einsenden:

Elite Systems GmbH,
Am Heerdter Hof, 15
4000, Dusseldorf 11

Unsere Qualitätskontrollteilung prüft das Produkt gerne durch und liefert unverzüglich kostenlosen Ersatz. Wir weisen darauf hin, daß Ihre gesetzlichen Rechte dadurch nicht eingeschränkt werden.

Wichtig

Zum schnelleren Wiederauffinden der Spiele empfehlen wir ihnen, den Zählerstand der Kassettengeräte bei Start jedes Spiels in dem dafür vorgesehenen Feld zu vermerken.

	Sp	64	Am
Scooby Doo			
1942			
Duet			
JSW II			
Antiriad			
Fighting Warrior			
Split Personalities			

SCOOBY DOO

In the Castle Mystery

Die Mystery-Maschine kommt vor der Schloßruine zum Stillstand, und heraus springt unsere frohliche Bande, voller Entdeckergeist und Forscherdrang. Da – ehe sie sich's versehen, werden Velma, Shaggy, Daphne und Fred von riesigen Händen gepackt, und es ertönt ein Chör von unheimlichen Stimmen: "Unsere Experimente sind beinahe abgeschlossen. Nichts kann uns jetzt noch abhalten!"

Scooby, obwohl ihm die Angst im Nacken sitzt, beschließt, seine Freunde nicht im Stich zu lassen. Bald hat er das unliebsame Gefühl, nicht alleine zu sein. Geister und Dämonen der kuriosesten Sorte schneiden ihm von allen Seiten den Weg ab und erscheinen in den Türrahmen. Offensichtlich haben sie es darauf angelegt, Scoobys Rettungsplan zu durchkreuzen.

Traust Du Dir zu, in die Hölle von Scooby Doo zu schlüpfen und Dir einen Weg durch die Henkerrechte der verrückten Wissenschaftler zu kämpfen, um Deine Freunde zu befreien und ihre Kerkermeister zu besiegen? Vielleicht hilft Dir die Spur von Scooby Snax bei dieser kniffligen Aufgabe.

Ladeanleitungen

Spectrum
LOAD "" an der korrekten Zählerposition.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP an der korrekten Zählerposition.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 – Scooby Doo : LOAD "SCOOBY DOO",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" an der korrekten Zählerposition.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" dan das spiel wählen.

Spielanleitung

Spectrum
Auf/Sprung – Joystick oder definierbare Taste
Ab/Kauern – Joystick oder definierbare Taste
Links – Joystick oder definierbare Taste
Rechts – Joystick oder definierbare Taste
Schlag, Hieb – Joystick oder definierbare Taste
Pause – U
Abbruch – Y

Commodore 64/128
Bewegen/Schläge austreten – Joystick in Port 2
Pause – F5

Amstrad/Schneider
Auf/Sprung – Joystick oder definierbare Taste
Ab/Kauern – Joystick oder definierbare Taste
Links – Joystick oder definierbare Taste
Rechts – Joystick oder definierbare Taste
Schlag, Hieb – Joystick oder definierbare Taste
Pause – U
Abbruch – Y

Scooby Doo © 1986 Hanna-Barbera Productions Inc.

ANTIRIAD

Du, Tal, bist der menschheit letzte hoffnung im kampf gegen die eindringlinge! Finde die heilige Rüstung, ergründe das geheimnis ihrer zauberkraft und mache sie dir zunutze, um den quell der feindeskraft zu zerstören!

Ladeanleitungen

Spectrum
LOAD "" an der korrekten Zählerposition.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP an der korrekten Zählerposition.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 – Antiriad : LOAD "ANTIRIAD",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" an der korrekten Zählerposition.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" dan das spiel wählen.

Spielanleitung

Spectrum
Joystick-Anweisungen für Tals Bewegungen:

HOCHSPRINGEN LINKS RECHTS BUCKEN

Soll Tal springen, drücke der "Fire" – Knopf im Laufen
Soll Tal einen Felsen werfen, drücke den "Fire" – Knopf, während er stillsteht
Soll Tal einen Gegenstand aufheben, muß er sich bucken (Joystick nach unten)
Um in die Rüstung zu steigen, bewege Tal davor und lasse ihn nach außen blicken
Um aus der Rüstung zu steigen, lasse Tal nach links oder rechts laufen
Drücke "Q" um ein neues Spiel zu beginnen

Commodore 64/128
Joystick-Anweisungen für Tals Bewegungen:

HOCHSPRINGEN LINKS RECHTS BUCKEN

Soll Tal springen, drücke der "Fire" – Knopf im Laufen
Soll Tal einen Felsen werfen, drücke den "Fire" – Knopf, während er stillsteht
Soll Tal einen Gegenstand aufheben, muß er sich bucken (Joystick nach unten)
Um in die Rüstung zu steigen, bewege Tal davor und lasse ihn nach außen blicken
Um aus der Rüstung zu steigen, lasse Tal nach links oder rechts laufen
Drücke "Q" um ein neues Spiel zu beginnen

Amstrad/Schneider
Joystick-Anweisungen für Tals Bewegungen:

HOCHSPRINGEN LINKS RECHTS BUCKEN

Soll Tal springen, drücke den "Fire" – Knopf im Laufen
Soll Tal einen Felsen werfen, drücke den "Fire" – Knopf, während er stillsteht
Soll Tal einen Gegenstand aufheben, muß er sich bucken (Joystick nach unten)
Um in die Rüstung zu steigen, bewege Tal davor und lasse ihn nach außen blicken
Um aus der Rüstung zu steigen, lasse Tal nach links oder rechts laufen
Drücke "Q" um ein neues Spiel zu beginnen

Antiriad © 1986 Palace Software

© Hit Pak 1987

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

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

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW, England.
Telex: 336130 ELITE G

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

Important

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

	Sp	64	Am
Scooby Doo			
1942			
Duet			
JSW II			
Antiriad			
Fighting Warrior			
Split Personalities			

SCOOBY DOO

I det Mystiska Slottet

Mysteriebiblen kommer till ruinerna av ett slott och hela gänget klättrar ut för att utforska det. Då grips plötsligt Velma, Shaggy, Daphne och Fred av stora händer och en kör av röster säger "Ingenting kan stoppa oss nu, vårt experiment håller på att lyckas." Fastän han är vettskrämd bestämmer sig Scooby Doo för att leta efter sina vänner men snart får han en känsla av att han inlo är onöum. Fråu ullu skrymslen och vrår kommer spöken och gastar för att hindra vår vän att befria sina kamrater.

Kan du som Scooby Doo slå din väg fram till dina vänner och befria dom från den galna vetenskapsmannen. Sedan tillsammans med gänget undersöka deras fångkätare, Kanske kan vägen av Scooby Doo's godis, hjälpa dig i ditt letande.

Laddningsinstruktioner

Spectrum
LOAD "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 – Scooby Doo : LOAD "SCOOBY DOO",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" valg fedan spel.

Scooby Doo © 1986 Hanna-Barbera Productions Inc.

ANTIRIAD

Så här styr du Tal

Laddningsinstruktioner

Spectrum
LOAD "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 2 – Antiriad : LOAD "ANTIRIAD",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" valg fedan spel.

Scooby Doo © 1986 Hanna-Barbera Productions Inc.

HOPPA VÄNSTER HÖGER BÖJ

Tryck på "Fire" medan du springer för att Hoppa
Tryck på "Fire" medan du står för att kasta en sten
Böj dig för att plocka upp ett föremål
För att komma in i stridsdräkt ställ dig framför med ansiktet mot dig
För att komma ut stridsdräkt spring höger eller vänster
För att sluta eller starta nytt spel tryck på Q

Antiriad © 1986 Palace Software

© Hit Pak 1987

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

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

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Anchor House,
Anchor Road,
Aldridge, Walsall,
WS9 8PW, England.
Telex: 336130 ELITE G

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

Importante

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

	Sp	64	Am
Scooby Doo			
1942			
Duet			
JSW II			
Antiriad			
Fighting Warrior			
Split Personalities			

SCOOBY DOO

In the Castle Mystery

1942

It is 1942, and war is raging in the Pacific. The enemy's fleet and airforce are growing in strength. It is up to you to restrict their numbers in a daring solo mission. Your carrier will take you as far as it dares, but from then on you are all alone. Fly your plane over enemy territory and installations, scattered islands and rough terrain. Smart manoeuvring and skilful aerobatics are required to outwit the enemy planes; recovering the mystery "POW"er capsules will give your plane extra capabilities. Be prepared, enemy gunners have their sights set on you, and their pilots are prepared to die to thwart your mission. The carrier awaits your safe return – but have you the skill to survive!??

Loading Instructions

Spectrum
LOAD "" at correct counter position.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP at correct counter position.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 1 – 1942 : LOAD "1942",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" at correct counter position.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" then select game.

Playing Instructions

"1942" can be played on various computer formats using the keyboard and/or joystick(s).

Spectrum
All keyboard and joystick options are displayed on screen. To roll the plane use keys 0, 1, 2, 3 or 4.

Commodore 64/128
Use joystick in port 2 and press the space bar to roll the plane.

Amstrad/Schneider
All keyboard and joystick options are displayed on screen. To roll the plane use keys 0, 1, 2, 3 or 4.

1942 © 1984 Japan Capsule Computers (UK) Ltd.

1942

Nous sommes en 1942, et la guerre fait rage dans le Pacifique. La flotte et les forces aériennes de l'ennemi vont de plus en plus fort. Il vous appartient de réduire leurs nombres en une mission audacieuse solo. Votre porte-avions vous emmènera aussi loin qu'il peut le faire, mais à partir de là vous êtes tout seul. Pilotez votre avion sur le territoire et les installations de l'ennemi, sur des îles dispersées et sur des terrains sommaires. Des manoeuvres ingénieuses et des acrobaties habiles sont nécessaires pour déjouer les avions de l'ennemi, le fait de retrouver les puissants capsules mystérieuses "POW"er donnera à votre avion des capacités supplémentaires. Mais soyez prêt car les mitrailleurs de l'ennemi ont leurs viseurs braqués sur vous, et leurs pilotes sont prêts à mourir afin de faire échouer votre mission. Le porte-avions attend votre retour sain et sauf, mais avez-vous le talent de survivre!??

Instructions de chargement

Spectrum
LOAD "" sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 1 – 1942 : LOAD "1942",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" sur la position correct du compteur.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" ensuite choisissez.

Mode d’emploi pour jouer

"1942" Peut être passé sur différents formats d'ordinateur au moyen du clavier et/ou de la (des) manette(s) de jeu.

Spectrum
Toutes les options de clavier et de manettes sont affichées sur l'écran. Pour faire basculer le plan, utiliser les touches, 0, 1, 2, 3 ou 4.

Commodore 64/128
Utiliser la manette dans la port d'accès 2, et appuyer sur la barre d'espacement pour fair basculer le plan.

Amstrad/Schneider
Toute les options de clavier et de manettes sont affichées sur l'écran. Pour faire basculer le plan, utiliser les touches 0, 1, 2, 3 ou 4.

1942 © 1984 Japan Capsule Computers (UK) Ltd.

1942

In der deutschen Version nicht verfügbar

Das Jahr ist 1942. Im Pazifik wütet der Krieg. Flotte und Luftstreitkräfte des Gegners werden jeden Tag stärker. Es bleibt Dir überlassen, die Übermacht mit mutigen Sondereinsätzen einzuschränken. Dein Flugzeugträger ist so nah am Feind wie er es wagt, aber danach bist Du ganz alleine. Mit Deinem Jäger überfliegst Du jetzt feindliche Gebiete und Anlagen, verstreute Inseln und unzugängliches Terrain. Zur Vermeidung der Jäger des Gegners mußt Du geschickt und mit großer Sachkenntnis fliegen. Gelingt es Dir, die geheimnisvollen "POW"-Kraft kapseln zu holen, dann kannst Du mit Deiner Maschine ganz besondere Leistungen vollbringen. Aber paß auf! Der Feind hat Dich schon auf der Kippe, und die Piloten seiner Kampfflugzeuge sind bereit zú sterben, damit Dein Einsatz erfolglos bleibt. Dein Flugzeugträger wartet auf Deine unversehrte Rückkehr – aber hast Du das Zeug, das fürs Überleben notwendig ist?

Ladeanleitungen

Spectrum
LOAD "" an der korrekten zählerposition.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP an der korrekten zählerposition.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 1 – 1942 : LOAD "1942",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" an der korrekten zählerposition.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" dan das spiel wählen.

Spielanleitung

"1942" – Kann mit unterschiedlichen Compute-formaten gespielt werden. Sowohl Tastatur als auch Steuerknüpel können verwendet werden.

Spectrum
Alle Tasten- und Steuerknüpfelfunktionen werden auf dem Bildschirm dargestellt. Nach dem Drücken einer de Tasten 0, 1, 2, 3 oder 4 rollt die Maschine

Commodore 64/128
Steuerknüppel an Steckbuch-e 2 anschließen. Nach dem Drücken der Leertaste rollt di Maschine.

Amstrad/Schneider
Alle Tasten- und Steuerknüpfelfunktionen werden auf dem Bildschirm dargestellt. Nach dem Drücken einer de Tasten 0, 1, 2, 3 oder 4 rollt die Maschine

1942 © 1984 Japan Capsule Computers (UK) Ltd.

1942

Året är 1942, kriget i Stilla havet rår för fullt. Fiendens flotta och flygstyrkor växer för varje dag. Fienden har slagit ut alla andra plan på Ditt hangarfartyg. Endast Du är kvar för att decimera fienden. Hangarfartyget för Dig så nära fienden som möjligt – sedan är Du ensam. Flyg Ditt plan över fiendens territorium och befästningar. Använd Dina kunskaper för att bekämpa fiendens plan. Forsök att ta de mystiska "POW"-kapslarna – dessa ger Ditt plan extra eldkraft mm. Var beredd, fiendens skyttar har sina sikten inställda på Dig och dess piloter är redo att dö för att stoppa Dig. Hangarfartyget väntar på Dig – frågan är: Är Du så skicklig att Du överlever.

Laddningsinstruktioner

Spectrum
LOAD "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 1 – 1942 : LOAD "1942",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" valg fedan spel.

1942 © 1984 Japan Capsule Computers (UK) Ltd.

1942

E' il 1942 e la guerra sta divampando nel Pacifico. Le forze nemiche di terra e d'aria stanno aumentando in forza. Tocca a te ridurle di numero con una coraggiosa missione solitaria. La tua portaerei ti accompagnerà il più lontano possibile, ma poi sarai da solo. Sorvolta con il tuo aeroplano sopra le installazioni e il territorio nemico, sopra le isole e la terra ferma. I requisiti per farla in barba ai nemici: manovre abili e acrobazie vertiginose. Il tuo aeroplano avrà capacità extra se recuperi il misterioso "POW"er. Preparati, gli aeroplani nemici hanno messo gli occhi su di te, e i loro piloti hanno l'ordine di boicottare la tua missione. La tua portaerei aspetta il tuo ritorno, sarai bravo abbastanza da ritornare tutto intero?

Istruzioni di caricamento

Spectrum
LOAD "" al numero giusto sul contagiri.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP al numero giusto sul contagiri.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 1 – 1942 : LOAD "1942",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" al numero giusto sul contagiri.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" scegliere poi il gioco.

1942 © 1984 Japan Capsule Computers (UK) Ltd.

DUET

Choose your tactics. Either go it alone and rely on your stealth and cunning to penetrate enemy territory or be part of a human machine – a crack Commando pair where survival means co-operation and teamwork. Whatever your method, the brief remains the same – collect vital documents from each area and return safely. The task is not an easy one. With minefields to avoid, tanks and foot patrols to out-maneuvre, the odds are heavily against you. So grit your teeth and prepare for combat!

Loading Instructions

Spectrum
LOAD "" at correct counter position.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP at correct counter position.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 1 – Duet : LOAD "DUET",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" at correct counter position.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" then select game.

Playing Instructions

Spectrum
Keyboard or most joysticks.

- Up – Redefinable
- Down – Redefinable
- Left – Redefinable
- Right – Redefinable
- Fire – Redefinable
- Abort – Redefinable
- Hold – Redefinable

Commodore 64/128
Joystick – Ports 1 & 2
Pause – F5/F7

Amstrad/Schneider
Keyboard or Joystick

- Up – Redefinable
- Down – Redefinable
- Left – Redefinable
- Right – Redefinable
- Fire – Redefinable
- Abort – Redefinable
- Hold – Redefinable

Duet

DUET

Choisissez votre tactique. Vous pouvez partir seul en vous faisant à votre usage et à votre clandestinité pour pénétrer dans le territoire ennemi, ou faire partie d'une machine humaine – un commando de choc composé uniquement de deux personnes qui doivent faire preuve de coopération, et d'esprit d'équipe pour pouvoir survivre. Quelle que soit la méthode choisie, la mission reste la même: s'emparer de documents vitaux et rentrer sain et sauf. Votre tâche est loin d'être facile. La chance n'est pas en votre faveur avec tous ces champs de mines à éviter et les chars et patrouilles dont vous devez vous méfier. Alors serrez les dents et préparez vous au combat.

Instructions de chargement

Spectrum
LOAD "" sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 1 – Duet : LOAD "DUET",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" sur la position correct du compteur.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" ensuite choisissez.

Mode d’emploi pour jouer

Spectrum
Clavier ou la plupart des manettes de jeu.

- Vers le haut – définissable
- Vers le bas – définissable
- Vers la gauche – définissable
- Vers la droite – définissable
- Interruption – définissable
- Suspension – définissable

Commodore 64/128
Manettes de jeu – Ports 1 & 2
Pause – F5/F7

Amstrad/Schneider
Clavier ou manettes de jeu.

- Vers le haut – définissable
- Vers le bas – définissable
- Vers la gauche – définissable
- Vers la droite – définissable
- Tir – définissable
- Interruption – définissable
- Suspension – définissable

Duet

DUET

Entscheide Dich für eine Taktik: Wähle den Alleingang und verlaß Dich allein auf Deine List und Schärfe, um ins Feindesland vorzudringen, oder schleppe in die Rolle einer menschlichen Maschine – eines waghalsigen Kommandopaars, dessen Überleben von Kooperation und Teamgeist abhängt. Wie immer Deine Strategie, der Auftrag bleibt derselbe: das Herausheilen lebenswichtiger Dokumente aus jeder Zone und die sicher: Rückkehr. Keine leichte Aufgabe, das ist sicher! Es gilt, Minenfelder zu umgehen, Tanker und Fußpatrouillen in die Irre zu führen – alles hat sich gegen Dich verschworen. Beiß auf die Zähne und mach' Dich fertig zum Einsatz.

Ladeanleitungen

Spectrum
LOAD "" an der korrekten za hlposition.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP an der korrekten zählerposition.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 1 – Duet : LOAD "DUET",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" an der korrekten zählposition.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" dan das spiel wählen.

Spielanleitung

Spectrum
Tastatur oder die meisten Joysticks.

- Auf – definierbar
- Ab – definierbar
- Links – definierbar
- Rechts – definierbar
- Tir – definierbar
- Feuer – definierbar
- Abbruch – definierbar
- Halten – definierbar

Commodore 64/128
Joystick – Ports 1 & 2
Pause – F5/F7

Amstrad/Schneider
Tastatur oder Joystick

- Auf – definierbar
- Ab – definierbar
- Links – definierbar
- Rechts – definierbar
- Feuer – definierbar
- Abbruch – definierbar
- Halten – definierbar

JET SET WILLY II

Verrückte welt

Willy, der sich bei einem sturz im treppenhäus einen knochenbruch zugezogen hat und sich im krankenhäus erholt, bestellt die handwerker ins haus. Zugegeben, er ist etwas erstaunt, daß sie eine grüne hautfarbe haben – aber was soll's, er will die lebensgefährliche treppe in ordnung bringen lassen, und zwar schnell. Kurioserweise haben die handwerker wie die wahnsinnigen gearbeitet und die villa von Willy um mehrere raume erweitert. Aber es kommt noch verrückter: sie wollen für ihre arbeit nicht mal'ne rechnung schicken. Maria ist sauer und besteht darauf, daß Willy die ganze unordnung aufräumt – wo er nich nicht mal alle zimmer gefunden hat. Wer waren bloß diese seltsamen bauleute? und weshalb haben sie in Willy's stättliche villa noch einen raketenhangar eingebaut?

Man braucht ausdauer und nerven, um das unfreiwillig vergrößerte haus zu erkunden und die elementare einföhrung in die raumfahrt' ist empfohlene lektüre für jeden, der es wagt. Willy beim saubermachen zu helfen. Besondere vorsicht ist in den abwasserkanälen geboten und mit dem glöckner im turm ist nicht gut kerschen essen.

In manchen zimmern gibt es vielleicht ein deja-vu erlebnis, und wer den original – Jet Set Willy kennt, ist seinen konkurrenten beim spielen dieses spannungsgeladenen, ausgedehnten spiels mit über 100 räumen um eine nasenlänge voraus.

Ladeanleitungen

Spectrum
LOAD "" an der korrekten zählerposition.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP an der korrekten zählerposition.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 1 – Jet Set Willy 2 : LOAD "JSW2",8, RUN

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" an der korrekten zählerposition.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" dan das spiel wählen.

Jet Set Willy II © 1984 Software Projects Ltd.

JET SET WILLY II

Den Yttersta Gränsen

Medan Willy återhämtar sig på sjukhuset sedan han har fallit nedför några trappor, anställdt han några byggnadsarbetare för att ta bort ett antal stötande hörn i sina trappor.

Han tyckte det var en smula konstigt att dom hade grön hud och värre skulle det bli. Dom gjorde inte bara arbetet, dom byggde också flera nya rum och vägrade att få betalt!

Maria kräver att Willy städar upp i röran, han som inte ens har hittat alla rummen an. Vilka var dom konstiga byggnadsarbetarna? Varför byggde dom ett raketrum i Willys redan stora herrgård.

Mycket tålmod och uthållighet och kanske till och med NASAs guide för enkla rymdresor behövs, för dom som är tillräckligt därektiga att hjälpa Willy att städa upp i röran.

Var försiktig i kloakerna och se upp för ringaren i klocktornet! LYCKA TILL!!!

Laddningsinstruktioner

Spectrum
LOAD "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 1 – Jet Set Willy 2 : LOAD "JSW2",8, RUN

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" valg fedan spel.

Jet Set Willy II © 1984 Software Projects Ltd.

JET SET WILLY II

Mentre Willy si trovava in ospedale per una brutta caduta dalle scale, decise di chiamare dei muratori. Gli sembrò strano che questi avessero la pelle verde ma aveva urgente bisogno di qualcuno che sistemasse le scale. Il problema fu che questi fecero molto più lavoro di quanto era stato richiesto, infatti costruirono nuove stanze e non vollera essere pagati!

Maria sta chiedendo a Willy di ripulire la casa, ma non ha ancora trovato tutte le stanze. Chi erano quelle strane persone? Che necessità avevano di aggiungere una Stanza Missili ad una casa già abbastanza grande?

Ci vuole molta pazienza per esplorare tutta la casa con le nuove stanze aggiunte, e hai anche bisogno della guida della NASA "Guida Semplificata al Viaggio Spaziale", se sei pazzo abbastanza da voler aiutare Willy a ripulire la casa. Attenzione alle fognie e guardati dalla campana nel campanile! BUONA FORTUNA.

Questo gioco è per quelli che avrebbero desiderato che Jet Set Willy fosse più grande e migliore, alcune stanze ti saranno familiari, ma ne troverai ben 100 nuove.

Istruzioni di caricamento

Spectrum
LOAD "" al numero giusto sul contagiri.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP al numero giusto sul contagiri.

Commodore 64/128 Disc
Disc 1 Side 1 – Jet Set Willy 2 : LOAD "JSW2",8, RUN

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" al numero giusto sul contagiri.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" scegliere poi il gioco.

. Jet Set Willy II © 1984 Software Projects Ltd.

Jet Set Willy II © 1984 Software Projects Ltd.

SPLIT PERSONALITIES

How to play the game

The idea is simple – just build up a split picture of the character by arranging the squares in the right order. The spinning cursor is controlled with the direction keys/ joystick. At the start of the game you'll find it in the top lefthand corner under the arrow. You can make pieces of the picture or bonus items appear by pressing fire while the cursor is in this box. You'll have noticed by now that the little screen on the righthand side is lighting up as you pass over each piece of the picture. This shows the correct position for the piece that the cursor is spinning over. If you want to move a piece or item then put the spinning cursor on that particular piece hold down fire and press down whichever direction you wish to move it. Notice you can only push a piece until it either hits the wall or another square, watch out for the black cracks in the border or you're in for a surprise. Have you noticed that there are several little doors opening and closing automatically? If they are closed, they act like the normal wall of the playing area, however, if they are open then the moving piece will disappear through the hole. If it is a piece of the picture then this is put to the end of the "queue" of pieces waiting to be brought onto the playing area. If it is a bonus item then it disappears forever. (To "You'll find it helpful to get rid of the pieces that are not required by throwing them through the little doors!) When you have completed a level the computer waits until the fire button is pressed before continuing onto the next stage. If you're in doubt try it out.

Items and their meaning

Bonus Score Each level has several items associated with the person whose picture you are trying to create. If these are pushed together they will give you the bonus points. However, if you push the wrong items together they will both be destroyed with no bonus points being given.

Clues

- The Bomb: Explodes after 5 seconds. Destroy it by pushing it away through one of the doors.
- Water tap: Push it against a bomb to destroy it and earn 5,000 bonus points.
- Diamond: Push it against another diamond and your time limit will be raised by a maximum of one minute.
- Fuel: Don't throw it against a match, it's explosive.
- Match: Don't throw it against the fuel, it's explosive.
- Pistol: Throw it against a bullet and your bonus points will be multiplied by two.
- Bullet: Throw it against a pistol and your bonus points will be multiplied by two.
- Hammer/Ice Cream/Cup of Coffee: Mystery items! Remember if you throw the wrong items together they will disappear with no bonus being given.

Lives

You have three lives during the whole game, these are shown by the black squares in the bottom righthand corner. However, After an explosion of an item or if your time runs out (shown by the marker at the bottom of the screen) your lives will be decreased by one. If you reach a score of 100,000 you are awarded one extra life.

Scoring

If you complete a level within the time limit you will be awarded bonus points. Otherwise bonus points will be awarded from throwing the correct items together.

Loading Instructions

Spectrum
LOAD "" at correct counter position.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP at correct counter position.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" at correct counter position.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" then select game.

Playing Instructions

Spectrum
Keyboard Controls:
O = left
P = right
Q = up
A = down
Cap/shift to space = fire
R + T = Abort Game
H = Hold (Pause)
J = Continue
Joystick Options:
2 Kempston
3 Cursor, Protek or AGF
4 Interface II
5 = starts the game

Commodore 64/128
Keyboard Controls:
Default = left
Z = right
X = up
/ = down
Return = fire
P = pause & continue
= abort game
Keys are user selectable
Joystick
Either port

Amstrad/Schneider
Default Controls:
O = left
P = right
Q = up
A = down
Space = fire
ESC = Abort Game
H = Hold (Pause)
J = Continue
Keys are redefinable

Split Personalities ©1986 Domark

SPLIT PERSONALITIES

Comment jouer

L'idée est simple – il suffit de construire une image morcelée d'un personnage en ordonnant des carrés. Le curseur est contrôlé à l'aide des touches de direction et du joystick. Au début du jeu vous le trouverez dans l'angle en haut à gauche de l'écran, sous la flèche. Vous pouvez faire apparaître des fragments de l'image ou des bonus en appuyant sur fire lorsque le curseur se trouve dans cette case. Vous aurez sans doute maintenant remarqué que le petit écran sur le côté droit s'allume lorsque vous passez le curseur sur chaque morceau d'image. Ceci indique la position correcte de la pièce sur laquelle est placé le curseur. Si vous voulez déplacer une pièce ou un objet, alors positionnez le curseur sur cette pièce en particulier, appuyez sur Fire quelque soit la direction souhaitée. Notez que vous pouvez pousser une pièce seulement quand elle frappe un mur ou un autre carré, surveillez les craquelures dans le cadre noir ou vous pourriez avoir une surprise. Avez vous remarqué qu'il y a plusieurs petites portes à la fermeture et à l'ouverture automatique? Si elles sont fermées, elles agissent comme le mur habituel de la zone de jeu. Cependant, si elles sont ouvertes la pièce en mouvement disparaître dans le trou. Il s'agit là d'une morceau d'image, aussi ira-t-il se placer à la fin de la "file" des pièces attendant leur tour d'entrer dans la zone de jeu. S'il s'agit d'un bonus, il disparaîtra pour toujours (un tuyau: vous apprécierez sûrement de vous débarrasser des pièces inutiles en les jetant par les petites portes). Quand vous aurez terminé un niveau, l'ordinateur attendra jusqu'à ce que vous ayez appuyé sur le bouton fire pour passer à l'étape suivante. En cas de doute, essayez.

Les objets et leur signification:

Le Score Bonus Chaque niveau comporte plusieurs objets en relation avec la personne dont vous essayez de créer l'image. Si vous parvenez à les rassembler, ils vous donneront des bonus. Mais si vous rassemblez les mauvais objets, ils seront détruits sans pouvoir accorder de bonus.

Quelques indications:

- La bombe: explose après 5 secondes. Détruisez-la en la poussant par l'une des portes.
- Robinet à eau: poussez le contre une porte pour le détruire et gagner 5000 bonus.
- Diamant: Poussez le contre un autre diamant et le temps dont vous disposez augmentera d'une minute au maximum.
- Le carburant: ne le jetez pas sur une allumette, c'est explosif!
- L'allumette: ne la jetez pas dans du carburant, c'est explosif!
- Pistolet: lancez-le sur une balle et votre capital de bonus sera multiplié par deux.
- Balle: lancez-la contre un pistolet et votre capital de points bonus sera multiplié par deux.
- Marteau/Glace Crème/Tasse de café: des icônes mystérieux! Souvenez-vous que si vous lancez de mauvais objets, ils disparaîtront et aucun bonus ne sera accordé.

Les vies

Vous disposez de trois vies tout au long du jeu, elles sont représentées par des carrés noirs dont l'angle à droite de l'écran. Cependant: Après l'explosion d'un objet, ou si vous manquez de temps (indicateur en bas de l'écran) vous perdez une vie. Si vous atteignez un score de 100,000 vous gagnerez une vie supplémentaire.

Le Score:

Si vous terminez un niveau dans les temps, vous gagnerez des bonus. Autrement les bonus seront accordés pour avoir rassemblé les bons objets.

Instructions de chargement

Spectrum
LOAD "" sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" sur la position correct du compteur.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" ensuite choisissez.

Mode d'emploi pour jouer

Spectrum
Control du clavier:
O = à gauche
P = à droite
Q = vers le haut
X = vers le bas
A = Caps/shift jusqu'à la barre espace = fire
R + T = Arrêt du jeu
H = maintenir (pause)
J = continuer
Options joystick:
2 Kempston
3 Curseur, Protek ou AGF
4 Interface II
5 = recommencer la partie

Commodore 64/128
Contrôles du clavier par défaut:
Z = à gauche
X = à droite
Q = vers le haut
A = vers le bas
Space = fire
Return = pause et continuer
P = interrompre le jeu
Les touches peuvent être sélectionnées par l'utilisateur
Joystick
N'importe quel port

Amstrad/Schneider
Contrôles par défaut:
O = à gauche
P = à droite
Q = vers le haut
A = vers le bas
Space = fire
ESC = interrompre le jeu
H = maintenir (Pause)
J = continuer
Les touches peuvent être redéfinies.

Split Personalities ©1986 Domark

SPLIT PERSONALITIES

Spiekonzept

Die Idee ist puppeneinfach: durch zusammensetzen der Quadrate in der richtigen Reihenfolge ergibt sich bald einer "gespaltenen" Persönlichkeit. Der rotierende Cursor wird mithilfe der Richtungsstasten bzw. mit dem Joystick gesteuert. Bei Spielbeginn befindet er sich in der oberen linken Ecke, unter den Pfeil. Man kann sich Gildfragmente und Bonusobjekte auf dem Bildschirm holen, indem man den Feuerknopf drückt, wenn der Cursor in diesem Feld sitzt. Inwiefern Sie haben Sie vermutlich gemerkt, daß der kleine Monitor rechts immer dann aufleuchtet, wenn sie über eines der Puzzleteile fahren. Dieser Monitor zeigt die richtige Position des betreffenden Fragments. Zum bewegen eines Puzzleteils oder eines Objekts steuern Sie den Cursor dorthin, halten die Feuer Taste gedrückt und wählen die gewünschte Richtung. Die Fragmente können nur so weit geschoben werden, bis sie entweder an eine Wand oder an eine anderes Quadrat stoßen. Wer keine böse Überraschung erleben will, sei vor den schwarzen Rissen gewarnt: Sind ihnen die Türchen schon aufgefallen, die sich automatisch öffnen und schließen? In geschlossenem Zustand verhalten sie sich genau wie der rest der Wand im Spielbereich. Wenn jedoch ein Fragment an einer geöffneten Tür vorliegt, wird es buchstäblich verschluckt. Bildfragmente müssen sich dann ans Ende der Warteschlange stellen, bis sie wieder ins Spiel kommen: Bonusobjekte verschwinden auf immerwiedersehen. Ein kleiner Tipp: überflüssige Objekte kann man auf diese Weise leicht loswerden, indem man sie einfach durch eine offene Tür schießt. Nach Abschluß einer Spielrunde wartet der Computer, bis der Feuerknopf gedrückt wird, und geht dann über zur nächsten. Im Zweifelsfalle gehen Sie probieren über Studieren.

Die Objekte und ihre Bedeutung

Bonuswertung

In jeder Spielbene gibt es verschiedene Objekte, die zu der Person gehören, deren Bild Sie zu konstruieren versuchen. Wenn Sie richtige kombiniert werden, gibt's Bonuspunkte. Der Versuch, zwei falsche Objekte zu planen, bewirkt die Vernichtung beider Objekte, und die Bonuspunkte gehen dann auch verloren.

Hinweise

- Bombe: Explodiert nach 5 Sekunden. Muß zerstört werden, indem man sie durch eine Tür hinaus stößt.
- Wasserhahn: Schieben Sie den Wasserhahn gegen eine Bombe, um diese zu zerstören. 5000 Bonuspunkte einzuheimsen.
- Diamant: Schieben Sie diesen gegen einen zweiten diamanten. Dies bringt extra 5000 Punkte ein, und zwar maximal 1 Minute.
- Leuchtstoff: Darf auf keinen Fall gegen ein Zündholz geschoben werden – hochexplosiv.
- Zündholz: Darf auf keinen Fall gegen den Treibstoff geschossen werden – explosiv: gefährlich.
- Schiessessen: Werfen Sie diese gegen eine Kugel, und ihre Bonuspunkte verdoppeln sich.
- Kugel: Werfen Sie diese gegen ein Schiessessen und ihre Bonuspunkte verdoppeln sich.
- Hammer/eis/kaffeetasse: dies sind die geheimnisvollen Objekte. Schreiben sie sich's nochmals hinter die Ohren: wenn zwei falsche Objekte kombiniert werden, lösen sie sich beide in Luft auf, und Bonuspunkte gibt's auch keine.

Leben

In jedem Spiel sind sie mit drei Leben ausgestattet. Diese werden in Form der schwarzen Quadrate in der unten rechten Ecke symbolisiert. Aber Achtung: Nach einer Explosion eines Objekts oder wenn Ihnen die Zeit ausspieht (Anzeige am unteren Bildschirmrand) verlieren sie ein Leben. Andererseits gewinnen sie bei jeweils 100000 Punkten ein extra Leben.

Punktwertung Bei Abschluß einer Stufe in der vorgegebenen Zeit werden sie mit Bonuspunkten belohnt. Punkte gibt's außerdem für die Kombination richtiger Objekte.

Ladeanleitungen

Spectrum
LOAD "" an der korrekten Zählerposition.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP an der korrekten Zählerposition.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" an der korrekten Zählerposition.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" dann das Spiel wählen.

Split Personalities ©1986 Domark

SPLIT PERSONALITIES

Hur man spelar spelet

Ideen är enkel bygg upp en bild av en splittrad karaktär genom att ordna bitarna i rätt ordning. Den snurrande cursorn är kontrollerad genom riktningstangenterna/joysticken. Vid spelets början kommer du att finna den vid övre vänstra hörnet under pilen. Du kan göra att bitar av bilden eller bonus föremål visas sig genom att fire knappen trycks ner medan cursorn visar sig i denna ruta. Du kommer att märka vid det här laget att den lilla skärmen till höger lysas upp när varje bit passerar rätt ruta på skärmen. Om du vill flytta en bit eller föremål placera den snurrande cursorn över den biten tryck på fire och dra i den riktning du vill flytta den. Observera att du kan bara flytta en bit tills antingen den träffar en vägg eller en annan ruta akt dig för svarta sprickor i ramen du kan råka ut för en överraskning. Här du observerat de små dörrarna som öppnas och stängs automatiskt? Om dom är stängda kommer de att öppna sig som en normal vägg på spelbrädet, men är den öppna så kommer den flyttade. Om det är en bit av bilden kommer den att placeras sist i den "ko" av bitar som väntar på att tas fram på spelbrädet. Om det är ett bonus föremål försvinner det för alltid. Tips: Du kan dra nytta av att bli av med de bitarna du för ögonblicket inte behöver genom att knuffa dom genom dörrarna! När du är färdig på en nivå väntar datorn tills du trycker på fire knappen innan den går över till nästa nivå.

Föremåls betydelse

- Bonus poäng** Varje nivå har flera föremål som man associerar med den personen du försöker skapa. Om de sätts samman rätt kommer de att ge bonus poäng. Men satts fel föremål samman förstors de och ingen bonus ges.
- Ledträdar**
- Bomber: Exploderar efter 5 sekunder. Förstör dem genom att knuffa in dem genom dörrarna.
 - Vattenkran: Knuffa det mot en bomb för att förstöra den och få 5000 bonuspoäng.
 - Diamanter: Knuffa dom mot en annan diamant och tiden kommer att gå upp på maximum en minut.
 - Bränsle: Knuffa inte det mot en tändsticka – det är explosivt.
 - Tändsticka: Knuffa inte den mot bränsle – det är explosivt.
 - Pistol: Knuffa den mot en kula så förökas din bonus.
 - Kulor: Knuffa den mot en pistol så förökas din bonus.
 - Hammare/Glass/Kaffekopp: Mystiska föremål.
- Liv**
- Du har tre liv i spelet. De visas i den svarta rutan i nedre högra hörnet. Men: Efter en explosion eller att din tid går ut (visas genom markeringen i rutans nederdel) kommer dina liv att minska med ett. Om du når en poäng av 100.000 belönas du med ett extra liv.
- Poäng**
- Bonuspoäng fås om en nivå är klaras inom tidsgränsen. Annars får du poäng genom att knuffa samman rätt föremål.

Laddningsinstruktioner

Spectrum
LOAD "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP ved rakneverkets korrekta nummer.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" ved rakneverkets korrekta nummer.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" valg fedan spel.

Kontroller

Spectrum
Tangentbords kontroller:
O = vänster
P = höger
Q = upp
A = ner
Cap/shift till space = fire
R + T = Sluta spela
H = Stilla (Paus)
J = Fortsatt
Joysticks möjligheter:
2 Kempston
3 Cursor, Protek eller AGF
4 Interface II
5 = Starta spel

Commodore 64/128
Tangentbordskontroller
Z = vänster
X = höger
Q = upp
/ = ner
Return = fire
P = paus & fortsatt
= avsluta spel

Joystick
Både portarna
Amstrad/Schneider
Tangentkontroller:
O = vänster
P = höger
Q = upp
A = ner
Space = fire
ESC = sluta spel
H = paus
J = fortsatt
Tangenterna kan definieras om.

Split Personalities ©1986 Domark

SPLIT PERSONALITIES

Spectrum
Controlli:
tastiera:
O = sinistra
P = destra
Q = su
A = giù
CAP/SHIFT SPACE = fuoco
R + T = Cancellà il gioco
H = pausa
J = continua
5 = comincia il gioco

Commodore 64/128
Controlli con tastiera:
Z = sinistra
X = destra
Q = su
/ = giù
Return = fuoco
P = Pausa/continua
J = Cancellà il gioco

Joystick in uno dei due port.

Amstrad/Schneider
Controlli:
O = sinistra
P = destra
Q = su
A = giù
Space = fuoco
ESC = Cancellà il gioco
H = Pausa
J = Continua
I tasti possono essere ridefiniti.

Split Personalities ©1986 Domark

Istruzioni di caricamento

Spectrum
LOAD "" al numero giusto sul contagiri.

Commodore 64/128 Cassette
SHIFT – RUN/STOP al numero giusto sul contagiri.

Commodore 64/128 Disc
Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette
RUN "" al numero giusto sul contagiri.

Amstrad/Schneider Disc
RUN "MENU" scegliere poi il gioco.

