

# HEROES

TM



**DOMARK**



**JAMES BOND 007<sup>®</sup>**  
**LICENCE TO KILL<sup>™</sup>**

**JAMES BOND 007<sup>®</sup>**  
**LICENZA DI UCCIDERE<sup>™</sup>**

# JAMES BOND 007<sup>™</sup>

## LICENCE TO KILL<sup>™</sup>

### THE AIM OF THE GAME

Become James Bond in his latest adventure and destroy the evil drug smuggler Sanchez. Guide 007 as he fights it out on Cray Cay, over Miami bay and underwater on his way to the final confrontation in 18-wheeler fire tankers. Defeat Sanchez and give Bond what he wants – REVENGE.

### SCENE 1

#### PART 1

Bond and Felix Leiter swoop low in their helicopter over Cray Cay to prevent Sanchez escaping with his beautiful girlfriend. Avoid all tall buildings and shoot out the gun emplacements as you gun down his jeep. Remember – the faster you fly the lower you go!

#### PART 2

Bond leaps into action and sets off on foot to catch Sanchez. Watch out – many of Sanchez' henchmen have been deployed to ambush you. Duck and shoot your way through while collecting extra magazines. Watch out for the oil barrels as they explode after four direct hits. Can you make it back to Felix in the waiting helicopter? Your wits and your 15-shot Beretta can make the difference!

#### PART 3

Bond is lowered by rope from the helicopter as Sanchez attempts to escape to Cuba in his aircraft. Guide 007 onto the back of the dodging plane and attach the tow rope. Remember Felix can't guide the pilot if you are in clouds and time is running out! Position Bond directly over the tail of the plane and press the fire button to "lock-on" – it's not as easy as it sounds.

### SCENE 2

#### PART 1

007 dives into the thick of it as he interrupts a 'Drop' by the drugs smugglers. They set off in hot pursuit and Bond must swim for his life as divers are launched against him. Swimming underwater stops the boats from firing, but what about the divers? Destroy the drug caches for a bonus. Armed only with a knife, can you hold out until the 'Drop' plane arrives?

#### PART 2

Harpoon the seaplane's pontoons and you're off in a high speed chase as you waterski barefoot behind the seaplane. Watch out – high speed catamarans have been launched to catch you. Weave your way to the seaplane to gain control and escape!

### SCENE 3

You have destroyed Sanchez' drug factory only to find he has escaped you once again. You must prevent Sanchez reaching the border with his drugs haul stored in 18-wheeler tankers. In the chase sequence to end all chases you must destroy each tanker in turn until you reach the final tanker containing Sanchez. Be on the lookout – Sanchez has Stinger missiles to prevent you using your LICENCE TO KILL.

Once you have mastered each sequence, improve your score by going round again – but this time it will be much harder.

### CONTROLLING BOND

Bond controls a variety of vehicles by moving left and right to dodge/steer. Push forwards and backwards to accelerate and decelerate. When running, aim by pressing the fire button to go into fire mode. Moving left and right moves the aiming reticle and pressing the fire button again shoots in that direction. Push forward to continue running. At certain times a reticle will appear telling you to jump. Shoot etc – press fire to do this.

#### STATUS PANEL

Underneath the 007 logo a systems panel is displayed which changes with each stage. This gives Altimeter/Radar/Ammunition rounds, countdown timer, oxygen level, take-off speed and miles to border in sequence.

The bottom window displays the score/lives panel.

### CONTROLS

Control Bond by Joystick or Keyboard

#### Keys:

Q – Moves forward	O – Moves left
A – Moves backwards	P – Moves right
SPACE – Fire	H – Hold/Pause
Shift & X – Exit	

### LOADING INSTRUCTIONS

Atari ST/Amiga – Reset machine and insert game disk  
Spectrum +3 – Disk: Place disk in drive and use "Loader" option from start up menu.

Commodore 64/128 – Disk: Type LOAD"" ,8,1  
Amstrad – Disk: Insert disk, type RUN "DISC" and press ENTER.  
Spectrum Cassette – Type LOAD"" and press ENTER  
Commodore 64/128 Cassette – Shift/Run Stop  
Amstrad Cassette – Hold down CTRL and press the small ENTER key.

# JAMES BOND 007<sup>ET</sup>

## LICENZA DI UCCIDERE

### PROPOSITO DEL GIOCO

Impersonerai James Bond nella sua ultimissima avventura per distruggere il diabolico contrabbandiere di droga Sanchez. Guida 007 nella sua lotta a Cray Cay, sulla baia di Miami ed in immersione verso la confrontatione finale che si svolgera' su camion per il trasporto di carburante a 18 ruote. Sconfiggi Sanchez e dai Bond quello che vuole - LA VENDETTA.

### SCENA PRIMA

#### PRIMA PARTE

Bond e Felix Leiter volano a bassa quota sul loro elicottero sopra Cray Cay all'inseguimento di Sanchez che sta fuggendo con la sua bellissima ragazza. Evita tutti gli edifici alti, mira e spara alla jeep di Sanchez Ricorda - maggiore e' la velocita' di volo, minore sara' la quota!.

#### SECONDA PARTE

Bond entra in azione e si mette sulle tracce di Sanchez. Sii molto cauto - Sanchez ha piazzato molti dei suoi uomini alle tue costole! Mentre ti farai strada fra le varie imboscate, collezione giornali-extra Atteno ai barili di petrolio che esploderanno dopo quattro colpi diretti Ce la farai a tornare da Felix che ti aspetta sull'elicottero? Il tuo genio a la tua Beretta a 15 colpi possono tare la differenza!!.

#### TERZA PARTE

Bond viene calato dall'elicottero con una fune mentre Sanchez cerca di scappare a Cuba col suo aereo. Guida 007 verso la coda dell'aereo in fuga e attacca la fune di rinorchio, Ricorda Felix non puo' inserire il pilota automatico se il cielo e' nuvoloso e tu stai muovendoti all'esterno dell'aereo! Posizione Bond direttamente sulla coda dell'aereo e premi il pulsante di fuoco su "Lock on" ("Bloccato"). Non sara' pero' semplice come potrebbe sembrare.

### SCENA SECONDA

#### PRIMA PARTE

007 si butta a capofitto nell'azione. Si verifica un inseguimento "caldissimo" e Bond deve salvarsi la vita a nuoto proteggendosi dai sommozzatori che vengono lanciati contro di lui. Nuotare sott'acqua impedira' alle navi di sparare, ma cosa potrai fare contro i sommozzatori? Distruggi i caches di droga e otterrai un buono. Armato esclusivamente di coltello, riuscirai a resistere fino all'arrivo dell'aereo?

#### SECONDA PARTE

Arpiona il galleggiante dell'idrovolante e ti ritroverai in superficie a far sci d'acqua ad altissima velocita' e . . . a piedi nudi! Attenzione pero' - al tuo inseguimento sono stati lanciati catamarani molto veloci. Cerca di raggiungere l'idrovolante, riprendere il controllo e fuggi.

### SCENA TERZA

Hai distrutto la fabbrica di droga di Sanchez solo per scoprire che ti e' sfuggito un'altra volta. Devi impedire a Sanchez di raggiungere il confine con la sua droga stoccata in camion a 18 ruote Nel corso dell'inseguimento dovrai quindi distruggere ogni singolo camion fino a raggiungere e distruggere quello che trasporta Sanchez. Sta' all'erta - Sanchez ha a disposizione missili Stinger per impedirti di usare la tua LICENZA DI UCCIDERE.

Quando avrai superato con successo ogni singola sequenza del gioco, puoi aumentare il tuo punteggio rifacendolo da capo - attenzione pero', questa volta sara' molto piu' difficile!!.

### CONTROLLARE BOND

Bond controlla una varieta' di veicoli muovendo a destra e a sinistra per schivare/curvare muoversi frontalmente e in retromarcia e inoltre per accelerare e frenare. Quando sei in corsa, per prendere la mira premi il pulsante di fuoco e entra nel modo di fuoco. Il movimento a destra e a sinistra muove il reticolato di mira e una successiva pressione del pulsante di fuoco provochera' una scarica in quella direzione. Spingi in avanti per continuare a correre. In alcuni momenti apparira' un reticolato per mostrarti se saltare, sparare o altro - per eseguire, premi il pulsante di fuoco.

#### PANNELLO DEI COMANDI

Sotto al logo di 007 e' posizionato un pannello di sistemi che cambiera' al cambiare del livello di gioco. Questo ti fornisce l'Altmetro/Radar/Munizioni, timer per il conto alla rovescia, livello dell'ossigeno, velocita' di decollo e miglia da percorrere in sequenza.

La finestrella in alto sullo schermo mostra punteggio e.

### CONTROLLI

Controllerai Bond col joystick o con la tastiera

#### Tasti:

Q - Movimento frontale	A - Retromarcia
O - A sinistra	P - A destra
SPAZIO - fuoco	H - Pausa
Shift e X - Uscita	

### ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Atari ST/Amiga - Riasetta il computer e inserisci il dischetto.

Spectrum - Inserisci il dischetto nel drive e usa l'opzione "Loader" dall'inizio del menu'.

Commodore 64/128 - Digita LOAD \*\*\*,8,1

Amstrad - Inserisci il dischetto, digita RUN "DISC"

e premi ENTER.

Spectrum Cassette - Usa l'opzione "Loader" ("caricatore") dall'inizio del menu'. Assicurati che il drive del dischetto sia vuoto, poi inizia col nastro.

Commodore 64/128 Cassette - Tieni schiacciato "shift" e premi "run stop".

Amstrad Cassette - Tieni premuto CTRL e schiaccia il tastino ENTER.



# BARBARIAN II

THE DUNGEON OF DRAX

## PROLOGUE

At the finale of BARBARIAN - THE ULTIMATE WARRIOR, the barbarian defeated the warriors of Drax and thus freed Princess Mariana from his evil spell.

Drax fled to the dungeons beneath his black castle, vowing to wreak disaster on the Jewelled Kingdom.

It is decided that there is only one way to stop Drax. The barbarian and Mariana - herself an accomplished swordswoman - are the only two warriors skilled enough to survive the perilous journey to Drax's lair. They must stop him before it is too late.

# BARBARIAN · II

## THE DUNGEON OF DRAX

### CHOICE OF CHARACTER

You may choose to play either the barbarian or Princess Mariana. At the beginning of the game the two characters will appear. Choose your warrior by moving the joystick left or right and pressing FIRE.

### LEVELS

You must fight your way through three levels - the Wastelands, the Caverns, and the Dungeons - before arriving at the fourth level, the Inner Sanctum of Drax. These sections must be played in the correct order.

Each of the first three levels is a maze consisting of approximately 28 screens. As you view each screen it is possible to walk left, right, or into doors or caves at the back of the screen.

The direction you are walking, as viewed on a map, is continually changing and therefore a compass (in which the sword always points north) has been provided at the bottom of the screen.

When you reach the exit to the next level the Level Display will pulse as a warning. It is not advisable to leave a level without first collecting all available magical objects (see below).

### MONSTERS

On each of the first three levels you must fight six different types of monster, some of which can be killed with one well-placed blow.

They are:

**The Wastelands** Saurian beasts, Neanderthal men, Apes, Mutant Chickens, Stabbers, Floaters.

**The Caverns** Carnivores, Orc Guards, Crabs, Slithering Things, Cave Trolls, Stingers.

**The Dungeon** Pit Things, Dungeon Masters, Giant Grubs, Gobblers, Eyes, Orclets.

If you survive to the Sanctum of Drax you must face The Living Idol, a great Demon and, finally, the dreaded Drax!

### MAGICAL OBJECTS

In each of the first three levels there are two magical objects that you will need to collect in order to survive throughout the quest.

**The axe** increases your strength;

**The globe** guards against death from Drax's magic;

**The potion** increases your resistance;

**The key** opens portcullis doors;

**The shield** guards against instant death from the Demon's fire;

**The jewel** disables the Living Idol when the idol is reached.



## ENERGY AND LIVES

Your energy is displayed as a bar at the top right of the screen. When it runs out you lose a life.

You start the game with five lives. More lives can be gained throughout the game by collecting any skulls you may find. These contain the life-force of warriors who have preceded you. When you lose all your lives you restart the current level.

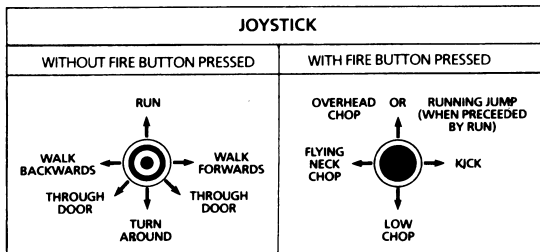
The energy of the current monster you are fighting is displayed as a bar at the top left of the screen. When it runs out the monster is destroyed.

## SCORING

The more difficult fighting moves will score highly and do more damage.

## JOYSTICK MOVES

These are your joystick moves when you are facing right (reverse these when facing left).



AMIGA/ATARI ST KEYBOARD
P = PAUSE SPACE BAR = THROUGH DOOR

COMMODORE 64 KEYBOARD
RUN/STOP = PAUSE SPACE BAR = THROUGH DOOR Q = QUIT

SPECTRUM/AMSTRAD KEYBOARD	
	WITH SPACE BAR PRESSED
Q = RUN  A = TURN AROUND O = WALK BACKWARDS P = WALK FORWARDS N = THROUGH DOOR	Q = OVERHEAD CHOP or RUNNING JUMP when preceded by RUN A = LOW CHOP O = FLYING NECK CHOP P = KICK
SPECTRUM CAPS SHIFT = PAUSE CAPS SHIFT & SPACE BAR = QUIT	AMSTRAD CLR = PAUSE ESC = QUIT

To jump across holes or pits you will need to make a running jump. If you do not jump far enough you will find yourself teetering on the far edge of the hole. By swiftly waggling the joystick left and right you may save yourself.

## PROLOGO

Nel gran finale di *Barbarian the Ultimate Warrior*, Barbarian sconfisse i guerrieri del Drax riuscendo a liberare la Principessa Mariana dall'incantesimo diabolico. Drax riuscì a fuggire dalla prigione sotterranea del suo tetro castello, e giurò a se stesso di soddisfare il suo desiderio di vendetta sul Regno incantato. Esiste un solo modo per fermare Drax. Barbarian e Mariana, un'eccezionale combattente, sono gli unici due guerrieri in grado di superare il pericoloso viaggio verso il rifugio di Drax.

# BARBARIAN II

## THE DUNGEON OF DRAX

### LA SCELTA DEL PERSONAGGIO

Puoi scegliere di giocare sia con Barbarian che con la Principessa Mariana. All'inizio del gioco vedrai comparire entrambi i personaggi. Scegli il tuo guerriero muovendo il joystick a destra o a sinistra e premendo FIRE.

### LIVELLI

Devi riuscire a farti strada attraverso tre livelli – le Terre Desolate, le Caverne ed il Labirinto – prima di riuscire a raggiungere il quarto livello, l'Inner Sanctum di Drax. La sequenza del gioco deve essere rispettata. Ognuno dei primi tre livelli è un labirinto di circa 28 scenari. Non appena intravedi il nuovo schermo puoi dirigerti a destra o a sinistra, all'interno di porte o caverne site dietro lo schermo. La direzione in cui cammini come si vede dalla mappa, continua a cambiare, ed è proprio per questo che la bussola in basso sullo schermo è provvista di una spada sempre puntata verso nord. Quando raggiungi l'uscita al livello successivo, l'indicatore di livello comincerà a lampeggiare per avvisarti. Non è consigliabile abbandonare il livello senza prima aver raccolto gli oggetti magici (vedi sotto).

### I MOSTRI

In ognuno dei tre livelli dovrai combattere con sei differenti tipi di mostri, alcuni dei quali potranno semplicemente essere uccisi con un colpo ben piazzato. Essi sono: i sauri delle Terre Desolate, gli uomini di Neanderthal, le scimmie primordiali, i polli mutanti, i pugnatori e le creature galleggianti; i carnivori delle caverne, gli orchi guardiani, i granchi, gli spiriti delle caverne e i pungiglioni. Ed ancora: gli strumenti occulti sparsi nelle celle sotterranee insieme a tacchini, bruchi giganteschi ed altro ancora... Se riesci a sopravvivere al Sanctum di Drax, dovrai affrontare l'idolo vivente, un potente demone, e alla fine... il temuto Drax.

### GLI OGGETTI MAGICI

In ognuno dei primi tre livelli sono contenuti due oggetti magici che dovrai raccogliere, e dei quali avrai bisogno per sopravvivere durante la missione.

– la scure aumenta la tua forza – le guardie del globo per sopravvivere alle magie mortali di Drax – la pozione aumenta la tua resistenza – la chiave apre le saracinesche del castello – lo scudo protegge dalla morte immediata provocata dal fuoco di Drax – la pietra preziosa rende inerte l'idolo vivente una volta che lo si è raggiunto.

### ENERGIA E VITE

Il tuo livello di energia è rappresentato da una barra in alto a destra sullo schermo. Quando l'energia si esaurisce, significa che hai perso una vita. All'inizio del gioco si hanno a disposizione 5 vite. Altre vite possono essere guadagnate durante il gioco raccogliendo i teschi lungo il percorso. Questi contengono l'energia dei guerrieri che ti hanno preceduto. Quando una vita si esaurisce, devi ricominciare nuovamente dall'inizio il quadro in corso. L'energia del mostro che stai

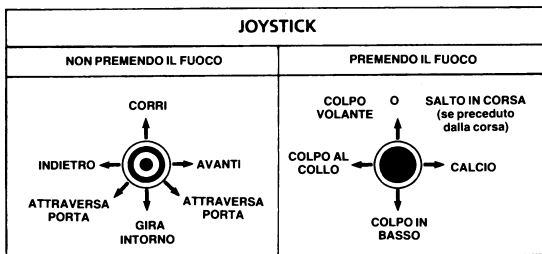
completamento e rappresentata da una barra in alto a sinistra sullo schermo. Quanto in più energia e tutta esaurita, il mostro è sconfitto.

## IL PUNTEGGIO

Le mosse di combattimento più difficili sono quelle che ti faranno acquistare più punti, ma soprattutto quelle che provocheranno maggiori danni ai tuoi avversari.

## I MOVIMENTI DEL JOYSTICK

Questi sono i movimenti del joystick quando manovri verso destra (l'inverso quando la manovra verte verso sinistra).



Per saltare sui fossi devi fare un salto in corsa. Se non salti abbastanza da lontano ti ritroverai sbilanciato sul bordo del fosso. Muovendo velocemente il joystick a destra ed a sinistra ti potresti salvare dalla caduta.

## CONTROLLO DA TASTIERA

### AMIGA/ATARI ST

P = pausa

SPACE BAR = attraversare porta

### COMMODORE 64

RUN/STOP = pausa

SPACE BAR = attraversare porta

Q = abbandono

Per le versioni Spectrum ed Amstrad CPC le seguenti differenze:

### SPECTRUM

CAPS SHIFT = pausa

CAPS SHIFT & SPACE BAR = abbandono

### AMSTRAD CPC

CLR = pausa

ESC = abbandono

## JOYSTICK KEYBOARD

AMIGA/ATARI ST COMMODORE 64



# THE **RUNNING MAN**

---

INSTRUCTIONS FOR PLAY  
ISTRUZIONI PER IL GIOCO

## The Running Man Scenario

The year is 2019 and the USA has become a totalitarian state. Personal freedoms no longer exist and only television distracts the people from their plight.

One show is more popular than any other, The Running Man, a deadly cat-and-mouse carnival in which the contestants battle for the ultimate prize: survival.

After refusing to fire on un-armed demonstrators Ben Richards is wrongly convicted and labeled "Butcher of Bakersfield", this is the start of a chain of events which lead to him becoming the 'Star' runner on 'The Running Man'.

No contestant has ever won. All have perished within the 'Game Zone' of a destroyed Los Angeles, hunted down by four lethal 'Stalkers'.

In Tonight's show Ben Richards must survive, prove he is innocent and expose the corrupt propaganda of the ICS network.

Ben is launched into the game zone by Damon Killian, the host and inventor of 'The Running Man'. He promises Killian "I'll be back!" — no other contestant has ever come close.

You are Ben Richards, you must run for your life.

### The GAME

The Running Man is a one player game in which you must manoeuvre Ben Richards through 4 game zones and a TV studio. You must defeat all the stalkers and guards, fight off the attack dogs and fulfill your promise to Killian.

The first zone is the 'Ice rink'.

#### Zone 1 — Ice rink

Here you will encounter your first human obstacle, SUBZERO. This ex-ice hockey champion carries a razor-sharp hockey stick and launches exploding pucks.

#### Zone 2 — Suburbs

If you survive SUBZERO's attentions you will meet the deadly BUZZSAW whose tri-teflon coated chainsaw can finish Ben's run right here.

#### Zone 3 — City lights

The third game zone was once the bright lights of Los Angeles, it's now illuminated by the flash of lightening bolts from the human christmas tree, DYNAMO. You must use all your cunning to overcome this opponent.

## Zone 4 — the Complex

Inside this labyrinth of pipes and ducts you must avoid the red hot flames of FIREBALL. His flame-thrower also functions as a jet pack enabling him to fly.

### The studio

If your skill is such that no stalkers can stand in your way you will return to the TV studio. Here armed guards will attempt to halt your progress to Killian. If you succeed in reaching him the reward will be freedom and revenge.

## Basic Play

The joystick is used to control Ben as follows:

*Without the fire button pressed*

Centre — Stands still

Down — moves into a crouch if standing

Up/left/right — Jumps up if standing, stands up if crouching

Left/right — turn/move left or right. If the joystick is moved twice quickly in the same direction Ben will run in that direction (he will make a higher/longer jump whilst running)

Down/left/right — crawl

*With the fire button pressed*

Centre — kicks in the direction faced.

Down — moves into a crouch if standing. If crouching collects/drops weapon.

Up — jumps

Left/right — turns/punches if facing in that direction. If holding a weapon uses it.

## Weapons

In the game zone you may find various objects which you may use as weapons. These include bricks, pipes and guns. You can kill some stalkers without using weapons but this will require greater skill.

## Health

If you are struck by a stalker or fall into a trap your health will suffer. Your health is displayed at the bottom of the screen together with that of any stalker you are fighting.

Your health can be improved by two methods, medi-packs which are in various locations throughout the game and by completing the UP-LINK CODE.

If your health gets below a certain level you are deemed as unconscious and the game ends.

## Loading instructions for your computer

### Amiga

If you have one drive.

Place disk 1 in drive 0 and switch the computer on.

If you have two drives.

Place disk 1 in drive 0 and disk 2 in drive 1, then switch the computer on.

### Atari ST

If you have one drive.

Place disk 1 in drive A and switch the computer on.

If you have two drives.

Place disk 1 in drive A and disk 2 in drive B, then switch the computer on.

### C64

Tape:

Shift/Run-stop — and press play on tape deck.

(an intro sequence is on side B of the tape)

Disk:

Enter LOAD """,8,1 and press return

(an intro sequence is on the flip side of the disk)

### Spectrum

Tape:

Enter LOAD "" and press return, or use inbuilt loader on Plus 2 or Plus 3.

Disk:

Use loader option from main menu.

In addition to Joystick this game may also be played with the following keys on the Spectrum.

- Q — Up
- A — Down
- O — Left
- P — Right
- M — Fire
- 1 — Pause

### Amstrad CPC range

Tape:



Enter RUN "" and press return.

Disk:

Enter RUN "DISK" and press return.

In addition to Joystick this game may also be played with the following keys on the Amstrad.

- Q — Up
- A — Down
- O — Left
- P — Right
- M — Fire
- 1 — Pause

### **The UP-LINK CODE**

Between each game zone you must try to attain the UP-LINK CODE. This involves a simple coordination game, in which you must match two sets of symbols.

You are presented with two sets of 8 symbols, the left set is then mixed up.

Two highlights will appear, these can be moved with the joystick. If the fire button is pressed the two symbols that are marked will swap position. Using the right hand symbols as a guide you must put all the symbols in the correct position. If this is achieved in the allocated time then your health is restored for the next game zone.

### **Score**

The score is based on the money bet by the viewers. If you fight well then the more money they bet. Bonus betting occurs when you complete a zone and for killing a stalker.

If you get a good score you will be invited to record your name on the high score table — showing today's best Running Men.

### **Hints and Tips for The Running Man**

- \* The hardest part of the game to master initially is the control mode and its effects on the environment around you. Careful judgement is required to make sure you know how far you can jump when walking and how far you can jump when you are running. It is a combination of the two that will take you through the levels. You can only jump onto or over the higher obstacles if you are running. However, some platforms in the middle of chasms need to be jumped onto with a walking jump, and jumped off with a running jump.

- \* On the early levels you will be attacked by dogs who run on from either side of the screen. These dogs can be stunned for a short while by kicking them.
- \* Once you reach the first Stalker, SUBZERO, you must use judgement and cunning to kill him. He will attack you first from one side then from another. At other times he will fire an exploding ice puck at you. Jump to avoid it and then attack him with punches and kicks, or weapons if you have managed to discover any.

Get ready to play The Running Man, the game show of the century.

IT'S SHOWTIME!

## The Running Man

### Istruzioni per il gioco

E' l'anno 2019 e l'America diventa uno stato totalitario. Le liberta' personali non esistono piu' e solamente la televisione distrae la gente dalla loro condizione.

Lo show piu' popolare di qualsiasi altro e' "The Running Man" ("L'Uomo che fugge") una saga mortale stile gatto e topo in cui i partecipanti combattono per lo scopo finale: sopravvivere.

Dopo essersi rifiutato di sparare contro un dimostrante disarmato, Ben Richards e' ingiustamente dichiarato colpevole e soprannominato "Il Macellaio di Bakersfield" questo e' l'inizio di una serie di evnti che lo conducono a diventare l'"Idolo" dei fuggiaschi su "The Running Man".

Nessun partecipante ha mai vinto. Tutti sono morti nei pressi della "Zona Gioco" di una distrutta Los Angeles, uccisi da quattro letali "Cacciatori". Nello show di stasera Ben Richards deve sopravvivere, provando la sua innocenza e mostrando la propaganda di corruzione della VCS Network.

Ben e' lanciato nella zona gioco da Damon Killian, il conduttore e l'inventore di "The Running Man".

Egli promette a Killian che ritornera' — nessun altro partecipante ci e' mai riuscito. Siete Ben Richards, dovete fuggire per la vostra vita.

## II GIOCO

The Running Man e' un gioco per giocatore singolo in cui dovrete condurre Ben Richards attraverso 4 zone gioco ed uno studio televisivo. Dovete sconfiggere tutti i cacciatori e le guardie, respingendo l'attacco dei cani e mantenendo la promessa fatta a Killian.

La prima zona e' la "Pista di ghiaccio".

Zona 1 — La pista di ghiaccio

Qui incontrerete il vostro primo ostacolo umano, SOTTOZERO. Egli ha un rasoio, una mazza da hockey tagliente e lancia foletti che esplodono.

Zona 2 — I sobborghi

Se sopravvivete agli attacchi di SOTTOZERO, incontrerete il mortale SEGA-CIRCOLARE la cui arma rivestita di una sega a catena puo' far cessare la corsa di Ben.

### Zona 3 — Luci della oitta'

La terza zona di gioco una volta era costituita dalle brillanti luci di Los Angeles, ora e' illuminata dai flash delle frecce luminose dell'albero di natale umano, DINAMO.

Dovete usare tutta la vostra abilita' per sopraffare questo avversario.

### Zona 4 — Il complesso

All'interno di questo labirinto di tubi e canali dovete evitare le fiamme roventi di PALLA DI FUOCO. Il suo lancio di fiamme puo' trasformarlo in un jet pack ed abilitarlo a volare.

### Lo studio

Se la vostra abilita' e' tanta che nessun cacciatore puo' fermarvi durante il peroorso, ritornerete allo studio televisivo. Qui guardie armate tenteranno di fermare la vostra avanzata verso Killian. Se riuscite a raggiungerlo il compenso sara' la liberta' e la vendetta.

## Comandi gioco

Il joystick serve a controllare Ben nel modo seguente:

### *Con il tasto fuoco rilasciato*

- Posizione centrale — sta' fermo.
- Basso — si china stando fermo.
- Diagonale alto sx/dx — salta se fermo, si alza se ohinato.
- Sinistra/Destra — gira/muove sinistra o destra. Se il joystick e' mosso per due volte in modo rapido nella stessa direzione Ben correrà in quella direzione (fara' un salto piu' alto/lungo mentre sta' correndo).
- Diagonale basso sx/dx — striscia.

### *Con il tasto fuoco premuto*

- Posizione centrale — da' un calcio nella direzione in cui si trova.
- Basso — si china stando fermo. Se chinato colleziona/cede armi.
- Alto — salta.
- Sinistra/Destra — si gira/colpisce nella direzione in cui si trova. Se possiede un'arma la usa.

## **Armi**

Nella zona di gioco potete trovare diversi oggetti ad usarsi come armi. Questi comprendono mattoni, tubi e pistole. Potete uccidere qualche cacciatore senza usare armi ma cio' richiedera' una grande abilita'.

## **Condizione**

Se siete colpiti da un cacciatore o cadete in una trappola la vostra condizione salutare ne risentira'. La condizione e' visualizzata nella parte bassa dello schermo insieme a quella del cacciatore con cui state combattendo.

La vostra salute puo' essere incrementata da due metodi, pacchetti medici che sono situati in vari posti attraverso il gioco e completando il CODICE.

Se la vostra condizione scende al di sotto di un certo livello vi sentirete sfiniti ed il gioco terminera'.

## **Il Codice**

Tra ogni zona del gioco dovete tentare di ottenere il CODICE. Questo implica un semplice gioco di coordinate, in cui dovete accoppiare due set di simboli.

Vi trovate di fronte con due set di 8 simboli, il set di sinistra e' poi mescolato.

Ne appariranno due illuminati, questi possono essere spostati con il joystick. Se il tasto fuoco viene premuto i due simboli selezionati cambieranno posizione. Usando la parte destra dei simboli come guida, dovete collocare tutti i simboli nella corretta posizione. Se cio' accade nel tempo stabilito la vostra salute si ristabilira' per la prossima zona gioco.

## **Punteggio**

Il punteggio e' basato sul denaro scommesso dagli spettatori. Se combattete bene, allora scommetteranno piu' denaro. Acquisirete bonus scommesse quando completate una zona o uccidete un cacciatore. Se ottenete un buon punteggio, potrete registrare il vostro nome nella classifica dei migliori "Running Men".

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### Amiga

Se avete un drive inserite il disco 1 ed accendete il computer. Se avete due drive inserite il disco 1 in DFO: ed il disco 2 in DF1: quindi accendete il computer.

### Atari ST

Se avete un drive inserite il disco 1 ed accendete il computer. Se avete due drive inserite il disco 1 in A: ed il disco 2 in B: quindi accendete il computer.

### C64

Cassetta:

SHIFT/RUN-STOP — poi premete PLAY sul registratore.

(sul lato B della cassetta una sequenza introduttiva)

Disco:

LOAD ""\*,8,1 e poi premete RETURN.

(sul lato B del disco una sequenza introduttiva)

### Spectrum

Cassetta:

LOAD "" poi ENTER, o usate il caricatore interno sui modelli Plus 2 o Plus 3.

Disco:

Usate l'opzione di caricamento dal menu' principale.

Note Spectrum: il gioco puo' essere controllato anche dalla tastiera.

- Q — Alto
- A — Basso
- O — Sinistra
- P — Destra
- M — Fuoco
- 1 — Pausa

## **Amstrad CPC**

Cassetta:

digitare RUN "" e premere Return

Disco:

digitare RUN "DISK"

Nota: il gioco può essere controllato anche dalla tastiera.

Q — Alto

A — Basso

O — Sinistra

P — Destra

M — Fuoco

1 — Pausa

### **The Running Man: Trucchie Curiosità**

La parte più difficile del gioco è impadronirsi dei controlli e degli effetti conseguenti sull'ambiente circostante.

Una acuta capacità di giudizio è la condizione necessaria per accertare quanto lontano tu possa saltare quando cammini o quando corri.

E' la combinazione di queste due possibilità che ti permetterà la continuazione del gioco e la sua fine.

Mentre stai correndo puoi soltanto saltare sugli ostacoli o al di sopra degli stessi. Tuttavia dovrai raggiungere alcune piattaforme situate a metà dei baratri con un salto effettuato mentre cammini, e superarle con un salto in corsa.

Nei primi livelli sarai circondato ed attaccato da cani provenienti da ogni parte dello schermo. Questi cani possono essere storditi per un breve periodo tramite un calcio ben assestato.

Una volta raggiunto il primo cacciatore, Subzero, dovrai usare tutto il tuo giudizio e la tua astuzia per ucciderlo. Ti attaccherà per primo da un lato, poi dall'altro. Ti lancerà poi un disco di ghiaccio che esploderà. Salta per evitarlo e poi attacca Subzero con pugni e calci, o con le armi, se ti è stato possibile trovarle.

Preparati a giocare The Running Man, il gioco del secolo

E' ora!





**STAR  
WARS®**

# GAME INSTRUCTIONS

## INTRODUCTION

This game is the official home computer version of the famous Atari STAR WARS coin-op. It is an interactive action game for one player.

## LOADING INSTRUCTIONS

*Spectrum 48k (128k in 48k mode)*

Load " " and press ENTER. Start tape.

*Spectrum +3:*

Use "LOADER" option.

*Commodore 64/128*

Cassette: Hold down SHIFT and press RUN/STOP key. Start tape.

Disk: Insert disk. Type LOAD " ",8,1 and press RETURN.

*Amstrad CPC*

Cassette: Hold down CTRL and press small ENTER key. Start tape and press any key.

Disk: Type / CPM and press ENTER (/ is obtained by holding down SHIFT and pressing the @ key.)

*Atari ST & Amiga:*

Insert disk into drive and switch on or reset computer. Game will load automatically.

## THE GAME STRUCTURE

You take the place of Luke Skywalker, steering your X-Fighter space ship from one attack wave to another, in order to eliminate the Death Star.

Each attack wave consists of three sequences:

*Sequence 1 – Dogfight in Deep Space*

Approaching the Death Star, you must shoot down the defending Empire's Tie-Fighters, while avoiding their deadly missiles.

*Sequence 2 – Through the Towers*

After reaching the Death Star's surface, you have to survive the attack of various laser towers, which grow up from the ground.

*Sequence 3 – Down the Trench*

At last, you dive into the trench searching for your final aim: the exhaust port. Hitting the exhaust port causes the Death Star to explode, and your mission has ended successfully.

At the beginning, you start out with a number of shield points. Each hit by an enemy missile, or collision with a Tie-Fighter, Laser Tower or Laser Barrier will decrement the shield strength by one point. At the end of each wave, you will get extra shield points, and bonus points for each remaining shield.

If you lose all your shield points, your X-Fighter explodes, and the game is finished.

## **SCORING**

Hitting and destroying the various targets increments your score during the play. Here is a list of the different values:

Missile	33 Points
Tie-Fighter	1,000 Points
Laser Tower	200 Points
Trench Turret	100 Points
Exhaust Port	25,000 Points

The ten best players are recorded in the highscore list.

## **CHOOSE THE LEVEL OF DIFFICULTY**

At the very start of each new game, you have the possibility to choose between starting at wave 1,3 or 5, with a different starting score of 0, 400,000 or 800,000 points.

(Beginners are recommended to start at wave 1).

To choose the starting wave, you simply point with your cursor at the appropriate icon, and press the FIRE button.

## **CONTROL**

Your space ship will be steered by moving the Joystick, the lasers of your X-Fighter are fired by pressing the FIRE button. See keyboard control instructions on the screen.

***Good luck, and may the Force be with you! Always.***

© **DOMARK** ● **PROGRAMMED BY VEKTOR GRAFIX**

® & © 1987 Lucasfilm Ltd. & Atari Games.

All Rights Reserved. Used Under Authorization.

The game is sold subject to the following conditions: all unauthorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited.

# STAR WARS – ISTRUZIONI

## INTRODUZIONE

Questo gioco è la versione ufficiale per home computer del famoso coin-op dell'ATARI.  
E' un action game interattivo per un giocatore.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### *Spectrum:*

Digita LOAD "" e premi ENTER. Fai partire la cassetta

### *Spectrum +3:*

Inserisci il disco nel drive e usa l'opzione "LOADER" dal menu iniziale.

### *C64/128*

#### *- Cassetta:*

Tieni premuto SHIFT e premi RUN/STOP.

Fai partire la cassetta.

#### *- Disco*

Inserisci il disco. Digita LOAD """,8,1 e premi RETURN.

### *Amstrad:*

#### *- Cassetta:*

Tieni premuto CTRL e premi ENTER.

Fai partire la cassetta e premi un tasto qualsiasi.

#### *- Disco:*

Digita/CPM e premi ENTER. Fai partire la cassetta e premi un tasto qualsiasi.

/ si ottiene premendo SHIFT e @ insieme.

### *Atari ST/Amiga*

Inserisci il disco nel drive ed accendi o resetta il computer. Il gioco caricherà automaticamente.

## LA STRUTTURA DEL GIOCO

Impersonerai LUKE SKYWALKER, e dovrai guidare il tuo stormo di attacco in varie missioni, al fine di eliminare la Stella della Morte.

Ogni attacco consiste di 3 sequenze:

### *Sequenza 1:*

Attacco nello spazio profondo

Nell'avvicinarti alla Stella della Morte, dovrai abbattere i Caccia dell'Impero, evitando i missili mortali.

### *Sequenza 2:*

Attraverso le Torri

Una volta raggiunta la superficie della Stella, devi sopravvivere all'attacco delle torri laser, che emergono dalla superficie.

### *Sequenza 3:*

Attraverso la trincea

Finalmente, il destino finale:

Colpendo la chiusura ermetica che impedisce la fuoriuscita dei gas, causerai l'esplosione della Stella, completando in tal modo la tua missione.

Al principio, inizi con un numero di punti del campo di forza. Ogni missile numero di punti del campo di forza. Ogni missile nemico, collisione con un caccia, torre laser o barriera laser causerà un decremento di 1 punto.

Alla fine di ogni sferramento d'attacco ti saranno dati dei punti addizionali, e dei punti extra per ogni campo di forza rimanente.

Nel momento in cui perderai tutti i punti del campo di forza, il tuo stormo X esploderà e terminerà il gioco.

## PUNTEGGIO

Ogni qualvolta che si colpiscono o distruggono i targets si ottengono i seguenti punti.

Missili	33 punti
Caccia	10000 punti
Torre Laser	200 punti
Torre Trincea	100 punti
Fuga Di Gas	25000 punti

I MIGLIORI PUNTEGGI APPAIONO NELLA LISTA D'ONORE.

**LIVELLO DI DIFFICOLTA**

All'inizio di ogni nuovo gioco, hai la possibilità di scegliere con quale stormo d'attacco iniziare (1,3,5) con un punteggio iniziale di 0, 400.000 o 800.000 punti.

(Si raccomanda ai principianti di cominciare dallo stormo 1).

Per iniziare l'attacco, posiziona il cursore sulla icona appropriata e premi FIRE.

**CONTROLLI**

Il tuo stormo d'attacco si controlla tramite il joystick, mentre i lasers sono utilizzabili premendo FIRE.

Le istruzioni per la tastiera sono visualizzate nel Menù.

**BUONA FORTUNA, ...e POSSA LA FORZA ESSERE SEMPRE CON TE.**



**PIRACY  
IS THEFT**

**WARNING**

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, +44 (0) 71-240-6756