

M
A
S
T
E
R
M
-
X

SEGA™

M
A
S
T
E
R
M
-
X



SUPER WONDER BOY™
TURBO OUTRUN™
CRACK DOWN™
DYNAMITE DUX™
THUNDER BLADE™

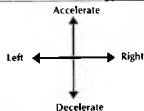


U.S. GOLD®

SEGA™ MASTER MIX

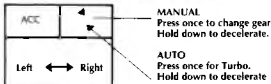
TURBO OUT RUN™

JOYSTICK CONTROLS (ALL COMPUTERS)



Manual - **FIRE BUTTON** - Change Gear. **SPACE BAR** - Turbo
ALT - FIRE BUTTON/SPACE BAR - Turbo

MOUSE CONTROLS ATARI ST/AMIGA ONLY



MANUAL - Press once to change gear. Hold down to decelerate.

AUTO - Press once for Turbo. Hold down to decelerate.

SPACEBAR - Turbo.

KEYS

ATARI ST/AMIGA

J - Joystick, M - Mouse, ESC - Restart/Start Game, ENTER or RETURN - Pause.

W - Accelerate, A, N or J - Decelerate, I or X - Left, O or D - Right, Z or P - Change

Gear B, M, N, V or SPACE BAR - Turbo, ENTER or RETURN - Pause.

DIS - RUNSTOP - Pause, Q - Whirl in Pause, abort game.

ROUTE INFORMATION

New York - A fairly easy trip through this stage to prepare you for the many hazards you face in future stages and a chance to get used to the Turbo.

Washington D.C. - Traced through a storm avoiding a police car and various other cars you may encounter. Watch out for the trees.

Pittsburgh - Snow Slows hinder your path on this stage which makes it very tricky to see the enemies as you approach them. Turbo away from the Police Car but use your gears and brakes until you know the route. Low gears help on tight angled corners.

Indianapolis - A nice stage to defully test your use of the Turbo.

STAGE POST 1

A chance to customise your car, high grip tyres are recommended.

Chicago - Your first chance to drive at night. Watch out for road bumps and sharp corners.

Los Angeles - Once again a police car is in pursuit. Barrels split the road on some points and although your score multiplies these obstacles reduce your chances of completing the stage.

Memphis - A tricky route which takes practice especially through the valleys of rocks.

Atlanta - Sand drifts dog your route to stay as central as you can.

STAGE POST 2

2 options remain. Be careful which you choose.

Miami - Turbo recommended for this extremely fast level.

New Orleans - Watch out for the 5-bends. Use gears and brakes carefully.

San Antonio - The track splits into two. Be careful which side you choose.

Dallas - A rough ground desert terrain looks deviously easy to negotiate. Beware unmarked corners.

STAGE POST 3

Only one remaining option to take. Did you take the correct option at the last stage.

Oklahoma City - Encounter bridges and fighers. Lightning relieves required for sharp corners.

Denver - The most difficult stage of the whole route, very little signposting and blizzards to slow your path.

Grand Canyon - A reasonably simple stage ready for your home run, but narrow roads make it tricky.

Los Angeles - The final stage eases you to the finish.

Are you ready to play once again TURBO OUT RUN?

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved.

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

CRACK DOWN™

CRACKDOWN PLAYERS GUIDE

After breaking through the main gate Ben and Andy now encounter the Replicants barracks. The keen eyed guards are on constant watch. The Orange guards are masters of Kung-Fu, the Green guards are expert shots.

As Ben and Andy pass the track the Kung-Fu masters lead you ready for attack. After making sure they have planned all the bombs they have to set on your trail but to the next level before the barracks are totally destroyed.

New Ben and Andy make their way through the underground caverns which lead to the rest of Dr K's fortress. The Green and Orange guards are still but on your trail but now machine gun carrying bullet proof guards join in the fun. Watch out for the trap doors.

The next level is the refinery, athletic guards with top-of-the-range pistols are out for blood. Things could hot up as some carry flame throwers. Be careful in the water as you could drown.

The fourth level ... you now enter Dr. K's transporter room. Be quick through the electric door. On the far right the guards are transported across the fortresses on the huge transportation grid.

Four levels down, twelve more to go

CONTROLS

CBM

Player 1: Joystick 1

Player 2: Joystick 2

Q - Super Bomb

I - Super Bomb

RUN/STOP - Pause

S - Sound off

RESTORE - Quit when paused.

Spectrum

Keyboard: Q - Up

A - Down

O - Left

P - Right

SPACE BAR - Fire / M

Please note in 2 player mode, if Player 1 uses joystick, Player 2 must use keyboard or vice versa.

Amstrad CPC

Keyboard: Q - Up

A - Down

O - Left

P - Right

SPACE BAR - Fire

Atari ST

Player 1: Joystick 1

ALT - Super Bomb

P - Pause

Joystick compatible

SUPER BOMB - Hold down FIRE

for two seconds

M - Pause

SPACE BAR - Fire

Atari ST

Player 1: Joystick 1

ALT - Super Bomb

P - Pause

ESC - Quit

Extra features are awarded as you progress. Watch the screen.

CBM Amiga

Player 1: Joystick 1

LEFT ALT - Super Bomb

Player 2: Joystick 2

RIGHT ALT - Super Bomb

ESC - Quit

Extra features are awarded as you progress. Watch the screen.

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd, Japan and Crack Down™ and Sega® or SEGA™ are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD.

DYNAMITE DUX

IT'S DYNAMITE ACTION ALL THE WAY!

When little Lucy is stolen by the terrible Achaach, her two friends BIN and PIN really do get angry! They are determined to get her back. You can help either BIN or PIN take on many different types of badde. Be warned ... these baddees are especially evil and very cunning like Suno Guns, Snappy Dogs, Bosting Dogs, Packs of Rats, Rollerstealing Cats and more!

But both BIN and PIN have simply incredible punches! When they land a punch KERPOW! no one stands up! With water spouts, volcanoes and walls of fire to stop you, what do you think will happen when you get your hands on Achaach?

Just remember, Lucy needs you!

CONTROLS

Pick up cakes and hamburgers to increase energy levels and open the treasure chest to increase score.

A variety of weapons will help you on your way including bombs, water cannons, flame throwers, homing missiles, rocks and bazookas! To pack a real punch, just keep the button depressed then release!

Atari ST

The mouse should be removed before playing the game!

Left or Right SHIFT to start play with Bin (port 1) or Pin (port 0).

CONTROL to toggle pause mode on/off.

Q to quit game (return to desktop).

SPACE (one player game only) - Jump

Left and Right SHIFT (two player game) - Jump for Bin and Pin respectively.

ALTERNATE - Bin's punch.

CAPS LOCK - Pin's punch.

ESC - abandon current game. The high score table is displayed automatically from the title screen. After losing a life with credits remaining press the fire button to continue the game. Pressing SPACE on the title screen toggles between Music and Sound Effects.

Commodore 64

Use a joystick in Port 2

SPACE - Jump

P - Toggle pause.

RUNSTOP - Quit (when the game is paused)

> - Jump

I - Punch/fire

Amstrad CPC

Use a joystick or the following keys:

I - Up

J - Down

Z - Left

X - Right

RETURN - Punch/fire

SPACE - Jump

R - Restart/Quit

H - Pause

ZX Spectrum

Use a joystick or the following keys:

Z - Left

X - Right

O - Up

R - Down

ENTER - Punch/fire

SPACE - Jump

R - Restart

H - Pause

Commodore Amiga

The mouse should be removed before playing the game!

Left or Right SHIFT to start play with Bin (port 1) or Pin (port 0).

CONTROL to toggle pause mode on/off.

SPACE (one player game only) - Jump.

Left and Right SHIFT (two player game) - Jump for Bin and Pin respectively.

ALT - Restart

RIGHT AMIGA KEY - Pin's punch.

ESC - abandon current game.

The high score table is displayed automatically from title screen.

After losing a life with credits remaining press fire to continue the game. Pressing SPACE on the title screen toggles between Music and Sound Effects.

DYNAMITE DUX™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd, Japan © SEGA 1988, 1989.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Your country is being overrun by the marauding rebel forces of a merciless and unforbearing 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.C.H.Q. have summoned you as their last remaining hope to vanquish the enemy using the ultimate flying machine. Thunder Blade, an 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 taken you'll deserve a good rest.

GAMEPLAY

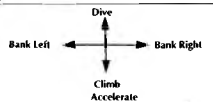
You start the game with five reserve helicopters (two reserve helicopters for C64 version). The game is over once all of your helicopters have been destroyed or once the last stronghold has been taken. An extra helicopter is awarded on achieving a pre-defined number of points.

You advance 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 and Amstrad only). CBM uses please note: both Cannon and Missiles can shoot any target.

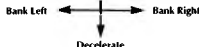
To hit your target on land or sea, position yourself in a direct line with the enemy's vehicle and press FIRE.

JOYSTICK CONTROLS

Joystick Speed Control



FIRE not pressed



FIRE pressed

KEYBOARD CONTROLS

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/ Amiga
Joystick Speed Control	F4			F1
Keyboard Speed Control	F1			F2
Pause	SPACE	H	H	F9
Continue	M			F10
Music On	S			
Sound FX on	M			
Up		Q	Q	
Down		A	A	
Left		O	O	
Right		P	P	
Fire		SPACE/ SHIFT	SPACE/ SHIFT	

Keyboard Speed Control

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST Amiga
Accelerate	F1	E	E	up arrow
Decelerate	F3	D	D	down arrow

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 Mercaat (jet) Fighter Aircraft
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.

THUNDER BLADE SPECIFICATION

Status	Advanced attack helicopter.
Performance	Maximum speed: 202 knots (at 6402 kg) Maximum cruise speed: 163 knots Range: 601 kilometres (internal fuel consumption) Endurance maximum on internal fuel: 3hrs 12 mins. Vertical rate of take off: 1500 R/min Maximum altitude: 6,000 metres.
Armaments	Chain cannon fire 30mm automatic 1,500 rounds. Straight line air to ground missiles (unlimited for game) most suitable for anti tank.
Protection	Pilot's seat is armour protected. Crash resistant fuel tanks. Collapsible chain gun mounting forming energy absorbing process in the event of crash.
Dimensions	Main rotor 15 metres Tail rotor 2.9 metres Fuselage length 15.2 metres Overall height 3 metres.
Engines	2 U.S.G. turbo shaft engines, each rated at 1,700 shp at sea level. © 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

SUPER WONDER BOY

CONTROLS

JOYSTICK	- LEFT	LEFT
	- RIGHT	RIGHT
	- UP	JUMP
	- DOWN	DOWN
	- DOWN+FIRE	SPECIAL WEAPON FIRE
	- FIRE	FIRE
KEYBOARD	- SPACE BAR	ENTER DOOR
	- PAUSE	

ON SPECTRUM/AMSTRAD IT WILL BE PRESS 1/2/3 FOR OPTIONS IN SHOPS INSTEAD OF MOVING CURSOR WITH JOYSTICK AND SELECTING WITH FIRE ON ALL OTHER VERSIONS.

SPECTRUM KEYBOARD CONTROLS

JUMP/UP	- S
LEFT	- N
RIGHT	- M
DOWN	- X
SPECIAL WEAPON FIRE	- DOWN + FIRE
SPACE BAR	- CAPS SHIFT OR SYMBOL SHIFT
P	- KNOCK (USED TO ENTER DOORS)
Q	- PAUSE
	- QUIT

CREDITS

SUPERWONDERBOY™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd, Japan ©SEGA 1987, 1989.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder and follow screen prompts.

CBM 64/128 Disk

Type LOAD "", B, 1 and press RETURN. The game will load and run automatically, and follow on screen prompts.

Spectrum 48/128K, + 2 Cassette
Type LOAD "" and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder, and follow on screen prompts.

Amstrad/Schneider CPC Cassette

Press the CTRL and small ENTER keys together. Press PLAY on the cassette recorder.

Amstrad/Schneider CPC Disk

Type RUN/DISK and press ENTER. The game will load and run automatically.

Atari ST/Amiga

Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically.

SEGA™ MASTER MIX

TURBO OUT RUN™

Ein Rennen durch die USA in 16 Stationen, das den außergewöhnlichen Erlös von OUT RUN, von dem eine Millionen Exemplare verkauft wurden, sicher wiederholen wird, nur ist es jetzt bogtgetrieben. Helden, Boswechtige Polizei, ein Porsche '959, tafe- und nachtelanges Fahren, Stürme und Gewitter sind nur einige der Risiken, denen Sie ausgesetzt sind. Zweifeln Sie das Renngesetz des Jahres.

JOYSTICK-STEUERUNG (FÜR ALLE COMPUTERS)



MANUELL - FEUERKNOPF - Gangschaltung, **LEERTASTE** - Turbo
AUTOMATISCH - FEUERKNOPF/LEERTASTE - Turbo
MAUSSTEUERUNG (ATARI ST/AMIGA)



LEERTASTE - Turbo
MANUELL Einmal drücken, um Gang zu wechseln. Niedergedrückt halten, um zu verlangsamen.
LEERTASTE - Turbo
AUTOMATISCH Einmal drücken für Turbo. Niedergedrückt halten um zu verlangsamen.

STASTENSTEUERUNG

ATARI ST/AMIGA
J - Joystick, M - Maus, ESC - Spielanfang/Wiederanfang, ENTER oder RETURN - Pause
SPECTRUM/AMSTRAD
Q oder U - Beschleunigen, A, M oder J - Verlangsamten, I oder X - Links, O oder C - Rechts, Z oder P - Gang wechseln, M, M, M, V oder LEERTASTE - Turbo
COM/STOP - Pause, Q - Spiel abbrechen, wenn in Pause-Modus

STRECKENINFORMATION

New York - Eine relativ einfache Fahrt, um Sie auf die vielen Gefahren, denen Sie begegnen werden, vorzubereiten und Sie mit dem Turbo vertraut zu machen.
Washington D.C. - Fahren Sie durch ein Gewitter, und vermeiden Sie das Polizeizauto und die anderen Autos, denen Sie begegnen. Passen Sie auf die Bäume auf.
Pittsburg - Schneestürme behindern Ihre Sicht. Fahren Sie vom Polizeizauto weg und benutzen Sie Gangschaltung und Bremsen, bis Sie die Strecke kennen. Niedrige Gänge helfen bei engen Kurven.
Indianapolis - Hier können Sie testen, wie gut Sie das Auto beherrschen.

STAGE POSTS

Lassen Sie Ihr Auto überholen. Häufiges sind empfohlen.
Chicago - Die erste Nachtanfall. Passen Sie auf Lächer und engere Kurven auf.
St. Louis - Schon wieder werden Sie von einem Polizeizauto verfolgt. Fasser teilen Sie die Straße an einigen Stellen, und obwohl dadurch Ihr Punktestand erhöht werden kann, verkleinern diese Hindernisse Ihre Chance, die Strecke erfolgreich zu absolvieren.
Memphis - Eine knifflige Route, die viel Übung erfordert, besonders auf der Fahrt durchs Federal.
Atlanta - Sandverwirbelungen behindern Sie, bleiben Sie möglichst in der Mitte der Straße.
STAGE POST 2
Zwei Optionen Meilen Ihnen. Seien Sie vorsichtig bei der Wahl.
Miami - Der Turboantrieb wird Sie durch eine schnelle Strecke empfohlen.
New Orleans - Passen Sie in den S-Kurven auf. Benutzen Sie Getriebe und Bremsen vor jeder Kurve.
San Antonio - Die Straße teilt sich in zwei Spuren. Seien Sie vorsichtig bei der Wahl.
Dallas - Die Wüstenlandschaft läßt glauben, daß Sie einfach zu durchfahren ist. Passen Sie auf unmarkierte Kurven auf.

STAGE POST

Nur noch eine Option ist übrig. Haben Sie beim letzten Stage Post die richtige Entscheidung getroffen?
Oklahoma City - Brücken und Felder. Scharie kurven erfordern blitzschnelle Reaktion.
Denver - Die schwierigste Strecke; durch geringe Beschleunigung und Stürme wird Ihre Fahrt verlangsam.
Grand Canyon - Relativ einfach; nun sind Sie fast zu Hause, aber Vorsicht bei engen Straßen.
Los Angeles - Die letzte Strecke vor dem Ziel.
Möchten Sie noch einmal spielen?
© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spiel wurde unter Lizenz von Sega Enterprises Ltd., Japan hergestellt. TURBO OUT RUN™ und Sega (oder Sega™) sind Markenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

CRACK DOWN™

CRACKDOWN SPIELFÜRER

Nachdem Ben und Andy durch das Hauptort gebrochen sind, treffen sie auf die Kasernen der Republikaner. Die scharfgeschnittenen Wachen sind immer auf der Hut. Die orangenen Wachen sind Meister des Kung-Fu. Die grünen sind Scharfschützen.
Als Ben und Andy in den Wagen vollkommen, springen die Kung-Fu Kämpfer angreifbar heraus. Nachdem sie sich versichert haben, daß sie alle Bomben installiert haben, haben sie nur Sekunden, um zur nächsten Stufe zu gelangen, bevor die Kasernen vollkommen zerstört werden.
Nun wandern Ben und Andy durch die unterirdischen Höhlen, die zu Festung von Doktor K führen. Die grünen und orangenen Wachen sind ihnen auf den Fersen, außerdem schließen sich Maschinengewehren mit kugelsicheren Westen dem Verfolgern an. Auf Fallüren achten.
Die nächste Stufe ist die Raffinerie. Die Wachen dort sehen aus wie Schräke, tragen Waffen mit maximaler Reichweite und wollen Blut sehen! Die Sache könnte heiß werden, da einige Flammenwerfer im Wasser vorsichtig sein, bis man entrinnen können.
Die vierte Stufe... das Beförderungszimmer von Doktor K. schnell durch die elektrischen Türen haben. Ganz rechts befindet sich das riesige Beförderungsgerät, mit dem die Wachen durch die ganze Festung transportiert werden.
Vier Stufen geschafft... noch wohl zu bewältigen.

STEUERUNG

COM
Spieler 1: Joystick 1
Spieler 2: Joystick 2
Q: Superbombe
I: Superbombe
RUN/STOP - Pause
S - Sound ein/aus
RESTORE - Verlassen Sie Pause.
Spectrum
Tastatur: Q - Hoch
A - Runter
O - Links
P - Rechts
LEERTASTE - Feuer/M
Wenig Spieler 1 in 2-Spielermodus den Joystick benutzt, muß Spieler 2 die Tastatur verwenden (oder-Analog).
SCHNEIDER CPC
Tastatur: Q - Hoch
A - Runter
O - Links
P - Rechts
LEERTASTE - Feuer
Joystick-kompatibel
II - Pause
SUPERBOMBE - FEUERKNOPF zwei Sekunden lang gedrückt halten.
Atari ST
Spieler 1: Joystick 1
Spieler 2: Joystick 2
ALT - Superbombe
P - Pause
ESC - Abbrechen
Ihre Fortschritte im Spiel werden mit extra Features belohnt. Den Bildschirm gut beachten!
Commodore Amiga
Spieler 1: Joystick 1
Spieler 2: Joystick 2
ALT links - Superbombe
P - Pause
ESC - Abbrechen
Ihre Fortschritte im Spiel werden mit extra Features belohnt. Den Bildschirm gut beachten!

© 1989, 1990 SEGA ENTERPRISES LTD. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Spiel wurde unter Lizenz von Sega Enterprises Ltd., Japan hergestellt. Crack Down™ und Sega (oder Sega™) sind Warenzeichen von Sega Enterprises Limited.

DYNAMITE DUX

DYNAMITE-ACTION AUF DER GANZEN STRECKE!

Als die kleine Lucy vom furchterlichen Achaba entführt wurde, waren ihre beiden Freunde BIN und PIN außer sich! Sie haben sich vorgenommen, Lucy wieder zu befreien. Sie können entweder BIN oder PIN dabei helfen, es mit den verschiedenen Scharen aufzunehmen. Seien Sie gewarnt... diese Scharen sind besonders bösartig und sehr verschlagen. Es gibt Sumo-Schweine, böse Hunde, böwende Krokodile, Armeen von Ratten, Katzen auf Bollwerkstapen und viele mehr!
Doc BIN und Pin teilen beide einen unglaublichen Schach! Wenn sie zugelassen KERPÖW! das hat jeden um! Wasserfontänen, Vulkane und Feuermauern stellen sich ihres in den Weg, aber was erwartet Sie erst, wenn Sie Achaba in die Hände bekommen!

Bedanken Sie, Lucy braucht Ihre Hilfe!

STEUERUNGS

Sammeln Sie Kochen und Hamburger ein, um die Energie zu erhöhen, und öffnen Sie die Schatztruhe, um die Punkzahl zu vergrößern.
Auf ihrem Weg können Sie eine Auswahl an Waffen benutzen, die aus Bomben, Flammenwerfern, Ferngesteuerten Raketen, Stürmen und Bazooken besteht! Um richtig feht zuzuschlagen, halten Sie den Knopf gedrückt und lassen ihn dann los!

Atari ST

Die Maus sollte vor Spielbeginn entfernt werden!!!
Die linke oder rechte SHIFF - Taste zum Starten von Bin (Port 1) oder Pin (Port 2) drücken.
CONTROL zum An-/Ausstellen des Pausenmodus.
G: Hat Spielabbrechen drücken (Rückläufe zum Desktop).
LEERTASTE nur bei einem Spieler / Springen
Linke oder rechte SHIFF - Taste (bei zwei Spielern) - Springen von Bin beschleunigung= Pin.
ALTERNATE - Bin Schlag.
CAPS LOCK - Pms Schlag.
GABS - das gegenwärtige Spiel abbrechen.
Die Tabelle mit den höchsten Punktwertungen erscheint automatisch auf dem Titelschirm.

Wenn Sie ein Leben verlieren und noch weitere übrig haben, einfach den Feuerknopf drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.
Drücken der LEERTASTE während des Titelschirms wechselt zwischen Musik und Soundeffekten.
Commodore 64
LEERTASTE - Springen, wenn im Pausenmodus.
P - Pausen-schalter. 1 - Schlag/Feuer.
SCHNEIDER CPC
Entweder einen Joystick oder die folgenden Tasten benutzen:
I - Hoch. RETURN / Schlag/Feuer.
J - Runter. LEERTASTE - Springen.
O - Links. I - Schlag/Feuer.
X - Rechts. H - Pause.
ZX Spectrum
Z - Links. ENTER - Schlag/Feuer.
X - Rechts. LEERTASTE - Springen.
O - Hoch. I - Schlag/Feuer.
K - Runter. H - Pause.

Commodore Amiga
Die Maus sollte vor Spielbeginn entfernt werden!!!
Die linke oder rechte SHIFF - Taste zum Starten von Bin (Port 1) oder Pin (Port 2) drücken.
CONTROL zum An-/Ausstellen des Pausenmodus.
LEERTASTE nur bei einem Spieler / Springen
Linke oder rechte SHIFF - Taste (bei zwei Spielern) - Springen von Bin beschleunigung= Pin.
LINEAR AMIGA-TASTE - Bias Schlag.
RECHTE AMIGA-TASTE - Pms Schlag.
ESC - das gegenwärtige Spiel abbrechen.
Die Tabelle mit den höchsten Punktwertungen erscheint automatisch auf dem Titelschirm.
Wenn Sie ein Leben verlieren und noch weitere übrig haben, einfach den Feuerknopf drücken, um mit dem Spiel fortzufahren.
Drücken der LEERTASTE während des Titelschirms wechselt zwischen Musik und Soundeffekten.
DYNAMITE DUX™ und **SEGA™** are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd. Japan © SEGA 1988, 1989.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Ihr Land wird von den plündernden Rebellentruppen des gnadenlosen und unversöhnlichen Diktators General Swindells überrannt. Die regulären Truppen sind kampfunfähig und ergeben sich der überlegenen Feuerkraft der feindlichen Waffenysteme. Es ist nur noch eine Frage der Zeit, wann die Regierung gestürzt wird. U.S.C.H.Q. hat Sie als die letzte Hoffnung auserwählt und stellt Ihnen das allerneueste Fluggerät für die Überwindung 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
1. Fluidella
2. Berge/Wüste
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. Celingt Ihnen die Zerstörung der letzten Festung, haben Sie eine längere Pause verdient.

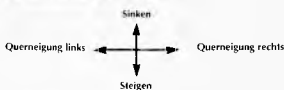
DAS SPIEL

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 den 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 Kampfluftzeug. Ein kurzes Streuzerstreut. 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: Beide Waffen können auf jedes Ziel schießen.

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

JOYSTICKSTEUERUNGEN

Geschwindigkeitsteuerung mit dem Joystick



FEUERKNOPF

nicht gedrückt



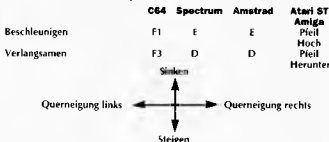
FEUERKNOPF gedrückt

TASTATURSTEUERUNGEN

C64 Spectrum Schneider Atari ST Amiga

Joystick			
Geschwindigkeitsteuerung	F7		F1
Tastatur			
Geschwindigkeitsteuerung	F1		F2
Pause	LEER-	H	F9
Special Fortsetzen			F10
Mask on Sound FX on	M		
Hoch	Q	Q	
Herunter	A	Q	
Links	A	Q	
Rechts	P	P	
Feuer	LEER-	LEER-	
	TASTE/	TASTE/	
	SHIFT	SHIFT	

Geschwindigkeitsteuerung mit der Tastatur

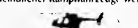


Anmerkung für Benutzer eines Spectrum/Schneider: Nachdem ein Joystick angeschlossen wurde, können Sie die Geschwindigkeitsteuerung für Joystick oder Tastatur wählen.

PUNKTWERTUNG

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

1. AH-6NS "Sparrow Hawk"
- Angriffs-hubschrauber.



2. Tsp-64 "Bengal Tiger" - Panzer.



3. F-14 "Maerclat" - Jäger.



4. A4U-N2 "Corsair" - Kampfluftzeug.



5. ASH-07 "Baracuda" - Torpedobomber.



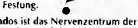
6. Stufe 1 - Bewegliche Festung: SKS 78A1 "Blackbird"



7. Stufe 2 - Bewegliche Festung: "Marauder" - Truppentransporter



8. Stufe 3 - Festung: BA 001 "Nemaster" - Angriffskreuzer.



9. Stufe 4 - Hauptkommando - Festung.

Die Festung des Hauptkommandos ist das Nervenzentrum der Rebellen. Bei der Zerstörung dieses Bistriten, Balwarkes wird Ihr Land zugleich befreit. Über das Aussehen der Festung ist nicht allzuweit 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 Bonusse hängt von der Anzahl der zerstörten Kampffahrzeuge des Feindes ab. Außerdem wird ein Zeitbonus vergeben.

BESCHREIBUNG DES THUNDER BLADE

Modell	Moderner Angriffs-hubschrauber.
Daten	Höchstgeschwindigkeit: 202 Knoten (bei 6402 kg) Maximale Reisegeschwindigkeit: 16,3 Knoten. Flugreichweite: 601 Kilometer (interner Treibstoffverbrauch) Höchstflughöhe bei internem Treibstoffverbrauch: 3 Std. 12 Min. Vertikale Aufstiegsrate bei Abflug: 1500 Fuß/Min. Maximale Flughöhe: 6.900 Meter.
Bewaffnung	Die Schnellfeuer-Kanone feuert 1500 Runden automatisch mit 30mm - Projektilen. Die gerade fliegende Luft-Boden-Raketen unbegrenzt im Spiel und besonders zur Panzerabwehr geeignet.
Schutzeinrichtung	Gepanzertes Pilotensitz. Widerstandsfähige Treibstofftanks gegen Absturz. Zusammenklappbare Aufhängung der Schnellfeuer-Kanone, funktioniert als Parabrill bei einer Sturzlandung.
Abmessungen	Hauptrotor 15 Meter Schwanzrotor 2,9 Meter Länge des Flugzeugrumpfs 15,2 Meter Cremöhöhe 3,3 Meter
Motoren	2 U.S.G. Turboshaft-Motoren mit jeweils 1.700 shp auf Meereshöhe.

© 1988 SEGA ENTERTAINMENT LTD.

SUPER WONDER BOY

STEUERTASTEN

JOYSTICK	- LINKS	LINKS
"	- RECHTS	RECHTS
"	- AUF	SPRINGEN
"	- AB	AB
"	- AB + FEUEREN	SCHNELLWEFF FEUEREN
"	- FEUEREN	FEUEREN
TASTATUR	- LEERTASTE	"DOOR" EINGEBEN
P	- PAUSE	

BEI SPECTRUM/AMSTRAD IN GESCHAFTEN IST ES "WÄHREND 1/2/3 DRÜCKEN" ANSTATT WIE BEI ALLEN ANDEREN VERSIONEN DEN CURSOR MIT DEM JOYSTICK ZU BEWEGEN UND MIT "FEUEREN" AUSZUWÄHLEN.

SPECTRUM-TASTATUR STEUERUNGS

SPRINGEN/AUF	- N
LINKS	- S
RECHTS	- M
AB	- X
SCHNELLWEFF	- AB + FEUEREN
FEUEREN	- CAPS-SHIFT-ODER SYMBOL-SHIFT-TASTE
LEERTASTE	- KOPFEN
"	(WIRD BENUTZT, UM DURCH TÜREN ZU GELANGEN)
P	- PAUSE
Q	- SPIEL ENDEEN

LADESCHWIERIGKEITEN

Wir sind ständig bestrebt, die Qualität unserer Produkte zu verbessern und haben hohe Anforderungen in unserer Qualitätskontrolle entwickelt, bevor.

Hinweise zum Urheberrecht

SUPERWONDERBOY™ und SEGA® sind Warenzeichen der SEGA ENTERPRISES LTD. Dieses Spiel ist in Lizenz hergestellt worden von Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1987, 1989.

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette

Die SHIFT und RUN/STOP. Tasten gleichzeitig drücken und dann RETURN. PLAY auf dem Kassettene recorder drücken.

CBM 64/128 Diskette

LOAD ""*, 8, 1 eintippen und RETURN drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Spectrum 48/128K, + 2 Kassette

LOAD ""* eintippen und die ENTER. Taste drücken. PLAY auf dem Kassettene recorder drücken.

Schneider CPC Kassette

Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER. Taste drücken. PLAY auf dem Kassettene recorder drücken.

Schneider CPC Diskette

RUN/ DISK eintippen und ENTER drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

Atari ST/Amiga

Diskette einlegen und Computer einschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

SEGA™ MASTER MIX

TURBO OUT RUN™

Una corsa in 16 tappe attraverso gli Stati Uniti, destinata ad emulare lo strepitoso successo del milione di copie vendute di OUT RUN ma questa volta con Turbo carica il motore e i cavi, le macchine della Polizia, una Porsche 959, guida diurna e notturna, tempeste e tormento, sono solo alcuni dei tanti pericoli a cui vai incontro.

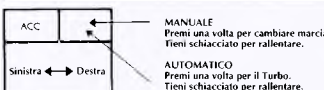
Senza dubbio, la game dell'anno.

CONTROLLI JOYSTICK (TUTTI I COMPUTER)



MANUALE - Botone di **FUOCO** - Cambio Marcia **BARRA SPAZIATRICE** - Turbo **AUTOMATICO** - Botone di **FUOCO/BARRA** - Turbo

CONTROLLI MOUSE (SOLO PER ATARI ST/AMIGA)



MANUALE - Premi una volta per cambiare marcia. Tieni schiacciato per rallentare.
AUTOMATICO - Premi una volta per il Turbo. Tieni schiacciato per rallentare.
BARRA - Turbo

TASTI

ATARI ST/AMIGA

J - Joystick, M - Mouse, ESC - Inizio/Ripresa, INVIO - Pausa

SPECTRUM/AMSTRAD

O o U - Accelerata, A, R o J - Rallenta, I o X - Sinistra, O o C - Destra, Z o P - Cambia Marcia, B, N, M o V - **BARRA** - Turbo, INVIO - Pausa

CGA

RUN/STOP - Pausa, Q - Quando in Pausa, Abbracciate il gioco

INFORMAZIONI SUL PERICOLO

New York - Una tappa relativamente facile, per prepararti a tutti i pericoli sei troverai nelle tappe seguenti e per darti modo di familiarizzarti con Turbo.

Washington D.C. - Affronta una tempesta, cercando di evitare l'auto della polizia e le altre macchine che incontrerai. Stai attento agli alberi.

Pittsburgh - In questa tappa, tempeste di neve, ostacolano la tua strada, rendendo precaria la visibilità delle macchine che ti vengono incontro. Scappa a tutto Turbo dalla macchina della Polizia, ma se la marcia è freni fino a quando non s'innesci la strada. Le marce basse sono utili nelle sterzate a secco.

Indianapolis - Una bella tappa per collaudare la tua bravura col Turbo.

3 RIPOSO

Una buona opportunità per mettere a punto la macchina. Si consigliano gonfiare ad alta pressione.

Chicago - La prima occasione di guida di notte. Stai attento ai dossi e alle curve ad alta velocità.

St. Louis - Ancora una volta la macchina della Polizia ti insegue. In alcuni punti la strada è spartita e devi guidare a anche se il tuo punteggio si moltiplica, questi ostacoli rendono le possibilità di finire la tappa.

Memphis - Una tappa difficile in cui ci vuole grande pratica, specie nelle valli molto basse.

Atlanta - Vortici di sabbia complicano il percorso, per cui cerca di stare più al centro che fuori.

2 RIPOSO

Ti rimangono 2 opzioni. Stai attento a quale scegli.

Miami - In questo livello velocissimo, ci consiglia il Turbo.

New Orleans - Stai attento alle curve a Z. Usa le marce e i freni con attenzione.

San Antonio - La pista si divide in due. Stai attento a quale scegli.

Dallas - Il terreno desertico appare fabulosamente facile da percorrere. Stai attento alle curve non segnalate.

3 RIPOSO

Rimane una sola opzione. Avevi scelto quella giusta l'ultima volta?
Oklahoma City - Incontrerai ponti e campi. Ci vogliono riflessi fulminei per fare le curve a strapiombo.

Denver - La tappa più difficile di tutto il percorso. Scarsa segnalazione e tormento rallentano l'andatura.

Grand Canyon - Una tappa semplice per prepararti allo scatto finale.

Los Angeles - L'ultima tappa verso il traguardo.

Sei pronto a giocare di nuovo **TURBO OUT RUN™**?

© 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. Tutti i diritti riservati. Il gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd. Giappone e TURBO OUT RUN™ e SEGA™ (o SEGA™) sono marchi della Sega Enterprises Ltd.

CRACK DOWN™

CRACKDOWN GUIDA PER IL GIOCATORE

Dopo aver superato la porta principale, Ben & Eddy incontrano gli alloggiamenti dei Replicanti. Lo sguardo acuto delle guardie è sempre vigile. Le guardie Arancioni sono maestri nel Kung-Fu, quelle Verdi sono tiratori scelti.

Come Ben e Andy superano i camions, i maestri di King-Fu balzano fuori pronti ad attaccare. Dopo essere assicurati di aver piazzato tutte le bombe, i nostri eroi hanno solo pochi secondi per andare sul prossimo livello, prima che l'intera baracca venga completamente distrutta.

Adesso Ben e Eddy percorrono le grotte sotterranee che portano al resto, della fortezza del Dr. K. Le guardie Verdi e Arancioni sono sempre all'insediamento, ma adesso si sono aggiunte anche altre guardie con mitra e giubbotti antiproiettile. Stai attento alle botole.

Il prossimo livello è la raffineria, dove guardie munitissime armate di modernissime pistole fucilate il sangue. Le cose si possono anche surriscaldare visto che alcune portano anche lanciabombe. Stai attento in acqua, perché potresti affogare.

Il quarto livello... adesso entri nella sala trasporto del Dr. K. fai alla svelta a passare per le porte le porte elettriche. Sulla destra, le guardie vengono trasportate per la fortezza su una enorme rete di trasporto.

Quattro livelli fatti e dodici ancora da fare...

CONTROLLI

CBM

Giocatore 1: Joystick

Giocatore 2: Joystick 2

Q - Super Bombe

I - Super Bombe

RUN/STOP - Pausa

S - Sonoro acceso/spento

RESTORE - Uscire dopo la pausa.

Spectrum

Tastiera: A - Giù

Sinistra e Kempson compatibile.

O - Sinistra

M - Pausa

P - Destra

SUPER BOMBA - Tieni schiacciato il pulsante per due secondi.

BARRA - FUOCO/M

NOTA: Nel gioco a due: se il Giocatore 1 usa il joystick, il Giocatore 2 deve usare la tastiera, e vice versa.

Amstrad CPC

Tastiera: Q - Su

Joystick compatibile.

A - Giù

M - Pausa

O - Sinistra

SUPER BOMBA - Tieni schiacciato il pulsante per due secondi.

P - Destra

BARRA - FUOCO

Atari ST

Giocatore 1: Joystick 1

Giocatore 2: Joystick 2

ALT - Superbomba

CAPS - Superbomba

P - Pausa

ESC - Abbandona

Andando avanti, vengono assegnate altre cose. Osserva lo schermo!

CBM Amiga

Giocatore 1: Joystick 1

Giocatore 2: Joystick 2

ALT - Superbomba

ALT - Superbomba

P - Pausa

ESC - Abbandona

Andando avanti, vengono assegnate altre cose. Osserva lo schermo!

© 1989, 1990 della SEGA ENTERPRISES LTD. Tutti i diritti riservati. Il programma è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd. Giappone, e Crack Down™ e SEGA™ (o SEGA™) sono marchi depositati della SEGA ENTERPRISES LTD.

DYNAMITE DUX

UN'AZIONE TUTTA ALLA DINAMITE!

Quando il terribile Achata rapisce la piccola Lucia, i suo due amici BIN e PIN si arrabbiano sul serio! E giurano di andarla a liberare.

Tu puoi aiutare sia BIN che PIN ad affrontare diversi tipi di cattivi.

Ma stai attento... questi figure sono particolarmente malvagi e molto astuti. Come i Porci Suroi, i Cami Azzurrini, i Cocodrilli Pugnili, le Frote di Ratti, i Gatti Puntinatori e tanti altri!

Ma sia BIN che PIN sono dotati di pugni incredibili! Quando colpiscono, KAPOV! nessuno resisti! Con sargenti, vulcani e muri di fuoco che cercano di fermarli, che credi che ti aspetti quando metti le mani su Achata?

Ricorda, Lucy ha bisogno di te!

CONTROLLI

Raccogli i dollari e ambighe per aumentare i livelli di energia e aprì lo scrigno del tesoro per incrementare il punteggio.

Per aiutarci nel tuo cammino, troverai una serie di armi, incluse bombe, idranti, lanciafiamme, missili guidati, razzi e bazooka!

Per incrementare la potenza, tieni schiacciato il bottone e poi rilascialo!

INSERIRE QUI LE ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Atari ST

Prima di cominciare a giocare, togli il mouse!!

Per iniziare a giocare con Bin (porta 1), o con Pin (porta 0), usa SHIFT di sinistra o di destra.

Per fare la pausa/ripresa, usa CONTROL.

Per abbandonare, usa Q (ritorni al desktop).

BARRA - Salta (solo nei giochi a un giocatore).

SHIFT di sinistra e di destra - Salto rispettivamente per Bin e Pin (nel gioco a due).

ALTERNATO - pugno di Bin.

CAPS LOCK - pugno di Pin.

ESC - abbandona il gioco in corso.

La tabella punti appare automaticamente dalla videata titolo.

Per continuare a giocare dopo aver perso una vita e avendo crediti residui, premi il bottone di fuoco.

Prendiamo la **BARRA** sulla videata titolo, passi dalla Musica agli Effetti Sonori.

Comodore 64

Usa un joystick nella PORTA 2. RUN/STOP - Abbandona (quando sei in pausa).

BARRA - Salto.

> - Salta.

P - Aziona la pausa.

I - Pugno/spara.

Amstrad CPC

Usa il joystick o i tasti seguenti:

I - Su

RETURN - Pugno/Spara

J - Giù

BARRA - Salto

Z - Sinistra

R - Riprendi/abbandona

X - Destra

M - Pausa

ZX Spectrum

Z - Sinistra

INVIO - Pugno/Spara

X - Destra

BARRA - Salta

O - Giù

R - Ripresa

M - Pausa

Comodore Amiga

Prima di cominciare a giocare, togli il mouse!!

Per iniziare a giocare con Bin (porta 1), o con Pin (porta 0), usa SHIFT di sinistra o di destra.

Per fare la pausa/ripresa, usa CONTROL.

BARRA - Salta (solo nei giochi a un giocatore).

SHIFT di sinistra e di destra - Salto rispettivamente per Bin e Pin (nel gioco a due).

TASTO AMIGA DI SINISTRA - pugno di Bin

TASTO AMIGA DI DESTRA - pugno di Pin

ESC - abbandona il gioco in corso.

La tabella punti appare automaticamente dalla videata titolo.

Per continuare a giocare dopo aver perso una vita e avendo crediti residui, premi il bottone di fuoco.

Prendiamo la **BARRA** sulla videata titolo, passi dalla Musica agli Effetti Sonori.

DYNAMITE DUX™ e SEGA™ are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan © SEGA 1988, 1989.

THUNDER BLADE™

SCENARIO

Il tuo paese sta per essere sigillato dalle forze ribelli di un dittatore spietato e implacabile: il Generale Swindells. Le truppe siano che stanno cedendo alla superiore potenza delle sofisticate armi di ribelli, ed è solo questione di tempo prima che lo stesso governo venga fatto cadere. U.S.G.H.H. ha convenuto con come l'ultima speranza rimasta di battere il nemico per mezzo del velivolo delirativo: Thunder Blade, un avanzatissimo elicottero di 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. Delta del Fiume
3. Montagna/Deserto
4. Raffineria

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

IL GIOCO

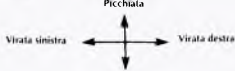
Inizi a giocare con cinque elicotteri di riserva (due nella versione C64). Il gioco finisce quando tutti gli elicotteri sono stati distrutti oppure quando l'ultima roccaforte è caduta. Quando hai fatto un certo numero di turni, ti viene assegnato un altro elicottero.

Il nemico lo attacca sia in verticale che in orizzontale. Il sistema avanzato d'arma del Thunder Blade comprende il Cannone a Ripetizione da usare su bersagli aerei, quali elicotteri ed aereoporti nemici. Tutto quello che occorre fare è una scarica rapida. I missili anti terra sono dedicati ai bersagli navali e terrestri. Ricorda però, che i missili non sono utilizzabili a basso 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-Canon e Missili possono sparare a qualsiasi bersaglio.

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

CONTROLLI JOYSTICK

Controllo velocità Joystick



Senza premere FUOCO



Con FUOCO premuto

CONTROLLI TASTIERA

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga
Velocità joystick	F7			F1
Velocità Tastiera	F1			F2
Piana	BARRA	H	H	F9
Confine				F10
Musica accessa	M			
Effetti sonori acc.	S	Q	Q	
Su	G	A	A	
Sinistra	O	O	O	
Destra	P	P	P	
Fuoco	BARRA/SHIFT	BARRA/SHIFT		

Controllo velocità Tastiera

	C64	Spectrum	Amstrad	Atari ST/Amiga
Accelera	F1	F	E	Frecce SU
Rallenta	F3	D	D	Frecce GIÙ



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'Attacco 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 ANH-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 identità, però non è ben conosciuta, dato che quelli che l'hanno vista non sono mai tornati indietro a raccontarlo.

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

SPECIFICHE DEL THUNDER BLADE

 Tipo 	Elicottero avanzato d'attacco
 Prestazioni 	Velocità Max: 202 nodi (con peso di 8402kg). Velocità crociera: 163 nodi. Autonomia: 601km (consumo carburante interno) Max durata con carburante esterno: 3 ore, 12 m Ascesa verticale: 1300 piedi/min. Max Altitudine: 6900 metri
 Armamento 	Cannone a ripetizione da 30mm con tiro rapido automatico di 1500 colpi. Missili anti-terra (illuminati) ideali per colpire i carri armati.
 Protezione 	Il sedile del pilota è cozzato. Serbatoio a prova di urto. Supporto cannone pieghevole che funziona da ammortizzatore in caso di caduta.
 Dimensioni 	Rotore principale: 15 metri Rotore di coda: 2,9 metri Lunghezza fusoliera: 15,2 metri Altezza complessiva: 3 metri
 Motori 	2 motori turbolubro U.S.G. da 1700 cavalli ciascuno (al livello del mare).

© 1988 SEGA ENTERPRISES LTD.

SUPER WONDER BOY

comandi JOYSTICK	- SINISTRA	SINISTRA
	- DESTRA	DESTRA
	- SU	SALTO
	- GIÙ	GIÙ
	- GIÙ + FIRE	FA FUOCO UN'ARMA SPECIALE
	- FIRE	FUOCO
TASTIERA	- BARRA SPAZIATRICE	PORTA ENTRATA
P	- PAUSA	

SU SPECTRUM/AMSTRAD CI SARA DA PREMERE 1/2/3 PER OPZIONI NEL NEGOZI INVECE DI MOUVRE IL CURSORE CON LO JOYSTICK E DI SELEZIONARE CON FIRE SU TUTTE LE ALTRE VERSIONI.

COMANDI TASTIERA SPECTRUM

SALTO/SU	S
SINISTRA	-N
DESTRA	-M
GIÙ	-X
ARMA SPECIALE	-DOWN & FIRE
FUOCO	-CAPS SHIFT OPPURE SYMBOL

BARRA SPAZIATRICE	-KNOCK (BUSSARE) (PER ENTRARE DALLE PORTE)
P	-PAUSA (PAUSA)
Q	-QUIT (ABBANDONARE)

DIFFICOLTA DI CARICO

Noi siamo sempre alla ricerca di migliorare la qualità della serie dei nostri prodotti e abbiamo sviluppato alti livelli di controllo di qualità per essere in grado di offrirti questo prodotto. Se si verificano delle difficoltà mentre si procede al carico è molto probabile che il difetto non sia da attribuire a questo prodotto. Suggeriamo pertanto di spegnere il computer per qualche secondo in modo di ricominciare le...

merci

SUPERWONDERBOY™ e SEGA'S sono marchi SEGA ENTERPRISES LTD. Questo gioco è stato prodotto su licenza della Sega Enterprises Ltd., Giappone © Sega 1987, 1989.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

CBM 64/128 Cassetta

Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT + RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore.

CBM 64/128 Disco

Batti **LOAD ***, 8, 1** e premi **RETURN**. Il gioco si carica automaticamente.

Spectrum 48/128K, + 2 Cassetta

Batti **LOAD**** e premi **INVIO**. Premi **PLAY** sul registratore.

Amstrad/Schneider CPC Cassetta

Premi contemporaneamente **CTRL** e **INVIO** piccolo. Premi **PLAY** sul registratore.

Amstrad/Schneider CPC Disco

Batti **RUN/DISK** e premi **INVIO**. Il gioco si carica e gira automaticamente.

Atari ST/Amiga

Inserisci il dischetto e accendi il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.



U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366.