

Star Games

OUT

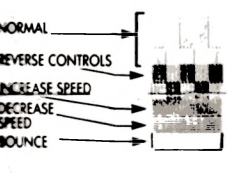
SPECTRUM

6 GAME COMPILATION

LOADING INSTRUCTIONS
SPECTRUM 48K - Type **LOAD** * and press **ENTER** Press **PLAY** on the cassette recorder
SPECTRUM 128K/+2 - Use **TAPE LOADER** as normal

TRAILBLAZER

The aim of the game is to guide the ball down each of the 14 different courses as quickly as possible, whilst avoiding the holes and other obstacles, each course has its own time limit. Differently shaded squares have different effects, these are shown below.



There are two options which can be selected - these are -

a) Play the Arcade - You are limited to four jumps per course and have a time limit on each course. Your aim is to complete as many courses as possible and to accumulate the highest score.

b) Three Course Trial - (press 4 to select this option)
 This gives you the opportunity to practice any three courses with a 99 second time limit on each one.

Scoring
 Your score increases depending on the speed at which you are travelling.

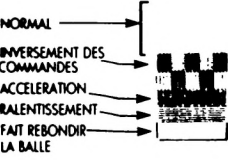
Controls
Q - Left
W - Right
P - Increase speed
L - Decrease speed
SPACE - Jump
BREAK - Abort game

Joystick
 Compatible with Sinclair Interface II and Kempston

TRAILBLAZER

TRAILBLAZER, qui n'est certainement pas un jeu pour les timorés, vous pousse à la limite de vos réflexes. Amenez-vous à garder le rythme!

Le but du jeu est de guider la balle à travers les 14 parcours aussi vite que possible, en évitant les trous et les divers obstacles. Le temps de chaque parcours est limité. Les différents carrés ombrés ont un effet différent.



Vous avez le choix entre deux options:

a) Jeu
 Vous êtes limité à quatre sauts par parcours et à un temps bien précis. Vous devez terminer le plus grand nombre de parcours possible pour obtenir le meilleur score.

b) Entraînement sur Trois Parcours
 (appuyez sur 4 pour sélectionner cette option)
 Elle vous permet de vous entraîner sur trois parcours de votre choix en 99 secondes maximum pour chaque parcours.

Score
 Votre score augmente selon la vitesse à laquelle vous vous déplacez.

Commandes
Q - Vers la gauche
W - Vers la droite
P - Pour accélérer
L - Pour ralentir
BARRE D'ESPACEMENT - Pour sauter
BREAK - Pour suspendre le jeu

Joystick compatible avec Sinclair Interface II et Kempston.

AVENGER

Having successfully completed your training you are now ready to avenge your stepfather and take back the scrolls of Ketsun from the wicked Yoemon to appease the God Kwon and release him from eternal hell. Your quest starts outside Quench Heart Keep where you must find the keys to gain access. Once inside you must kill the three guardians of the Keep. Beware, as they must be killed in a specific way and in a certain order.

Use your Shunken wisely as once used you have only your command combination to rely on. As you fight your way through the many advances you may call on the God Kwon to replenish your endurance and inner force, but beware his timer is short and you may anger him.

To complete the game you must collect the scrolls and escape from the Keep having avenged the death of your Father and releasing Kwon from the power of Yoemon.

Features
 Full colour fourway scroll over a massive 300 screens of playing area within the 6 floors of the Keep

Interactive sound FX. Intelligent enemies, trap doors to go up, gnolls to go down, wells, living floors, informative scrolling messages from Kwon, deadly spiders and numerous other enemies.

Useful Items
 Magic sword, keys, shunken, treasure, crowbar, iron fist, amulet, charms, a container, magic cord

Playing Tip
 Treasure can be collected for your personal gain but do not let greed affect your judgement!

How to Move
Q - Up **W** - Down **P** - Fire/Kick/Punch
Z - Left **X** - Right **SPACE** - Call on Kwon
1 - Pause On/Off
2 - Call on Kwon
3 & 4 simultaneously - Quit

Joystick
 Compatible with a Kempston Interface II and cursor joystick

If you own a 128K Spectrum, load using the built-in tape loader. DO NOT SELECT 48K mode.

© 1986. All rights reserved.
 Gremlin Graphics Software Limited
 Alpha House, 10, Carver Street, Sheffield S1 4FS

Vous êtes prêt à venger votre beau-père en représentant les parents éternels de Ketsun? Si c'est le cas, vous êtes prêt à affronter le terrible pouvoir de Yoemon le terrible pour apaiser la colère de Kwon et le sortir de l'enfer éternel. Vous commencerez votre quête dans le donjon du désespoir, "Quench Heart", où vous devez trouver les clés qui vous ouvriront la voie. Une fois à l'intérieur, vous devez tuer les trois gardiens du donjon. Mais prenez garde car ils deviennent très durs d'une façon bien précise et selon un certain ordre.

N'utilisez vos Shunkens que lorsque c'est vraiment nécessaire, car une fois qu'ils seront épuisés vous devrez vous battre à mains nues.

En combattant vos adversaires, votre force va naturellement diminuer mais vous pouvez demander au Dieu Kwon de vous aider à recouvrer votre endurance et votre puissance. N'oubliez cependant pas qu'il a mauvais caractère et que vous risquez de le mettre en colère.

Pour terminer le jeu, vous devez reprendre les parchemins et vous échapper du donjon afin de venger la mort de votre père et de libérer Kwon du pouvoir de Yoemon.

Caractéristiques du Jeu
 Défillement dans les quatre sens sur 300 écrans de jeux aux couleurs intégrales dans les 6 étages du donjon

Effets sonores interactifs. Ennemis intelligents, trappes pour remonter, gnolls pour descendre, puits, planchers animés, messages secrets de Kwon défilant sur l'écran, ennemis redoutables et toutes sortes d'armes.

Objets Utiles
 Épée magique, clés, shunken, trésor, barre de mine, ping de fer, amulette, fétiches, récipient corde magique

Conseil
 Le trésor que vous amassez vous reviendra mais vous laissez pas aveugler par la cupidité!

Pour se Déplacer
Z - Vers la gauche
X - Vers la droite
Q - Vers le haut

THE IDOLON

The Agon Mansion

More than a hundred years ago, the eccentric scientist and inventor Dr. Josef Vincent Agon lived here - a recluse who shut himself up behind locked iron gates and the tall shuttered windows of the great Victorian mansion. In his studies of the powers of the human mind, Agon distinguished himself as one of the world's greatest scientists. But the nature of the experiments remains a mysterious secret for Agon disappeared without a trace. His relatives closed the mansion, and it has remained locked and deserted. Until now.

For tonight, walking nearby, you discover the iron gate stands ajar. Cautious, you push the gate open, cross the front path and as you touch the brass knob, the door yawns open. At the end of the front hallway a mysterious glow emanates from below - a light that draws you, almost against your will. Step by step you descend into Dr. Agon's laboratory!

A fantastic machine faces a glowing mirror, a device that looks as if it may have been designed for travel - but what kind of travel? The ornate timepiece in the centre of its control panel is frozen in time, both hands at twelve o'clock.

On a small writing desk nearby, you discover an old leatherbound diary. Perhaps this will explain the mysterious device. Breathless with curiosity, you begin to read the yellowed pages.

My hands still tremble with excitement as I write these words. For today I have tested "The Idolon" - the device that represents the sum of a lifetime's research into the mystical powers of the mind. Whether I have failed or triumphed I cannot say. I can only describe the strange mysteries I have seen.

Seated in the Idolon, with the power reserve at its peak, I pressed the trigger at the side of the main operating lever. Across the room the mirror itself began to glow. This is my new chamber until I am released from the room. I found myself within the light, transported by it, into a series of caverns that opened in many directions.

Strange glowing spheres of energy - red, blue, green and gold rushed past. I hardly knew whether to dodge or chase them! Then the strangest vision occurred - a statue of a troll-like creature appeared, then came to life and began to walk towards me. No sooner had this curious apparition appeared than I found myself back in the laboratory, the power reserve of the Idolon abruptly depleted.

I am exhausted. Tomorrow, with the Idolon's power reserves replenished, I shall return.

April 22, 1850
 I find myself fascinated by the strange and extraordinary creatures of this world. These inhabitants appear to be attracted to the power of the Idolon. Indeed, almost to feed off its energy. Thus, if one touches the device, the power is depleted and I am transported back to my laboratory.

May 1, 1850
 I have begun to investigate the strange physical nature of the spheres of energy. Their colours appear to indicate something of the type and level of their enemy.

RED. The red fireballs are the most destructive. When one strikes the Idolon, its energy drains the power reserves. When I launch a red fireball at one of the underground inhabitants, the creature is thrown backwards by the impact, its powers weakened. The effect is only temporary, however, for the creature soon recovers and attacks with renewed vigour.

GOLD. Gold fireballs recharge the Idolon's power reserve. I have encountered them at irregular intervals throughout the caves, suspended in the air. To tap their energy, I must simply approach and collect them.

K - Vers le bas
O - Pour tirer
1 - Pour suspendre/reprendre le jeu
2 - Pour appeler Kwon
3 et 4 simultanément - pour abandonner le jeu

Mannette de Jeux
 Compatible avec un Kempston, Interface II et cursor Mannette de jeux

L'EIDOLON

La Demeure d'Agon

Dans cette grande demeure anglaise de l'époque de la reine Victoria, vivait il y a plus de cent ans, l'écritain, l'écritain savant Dr. Josef Vincent Agon, cloître derrière des grilles ce fer verrouillées et des hautes fenêtres aux persiennes fermées. Ses recherches sur les pouvoirs de l'esprit humain assisient Agon un des plus grands savants du monde. Mais la nature de ses expériences demeure un secret mystérieux car Agon disparut sans laisser de traces. Sa famille ferma la demeure et elle est restée verrouillée et déserte. Jusqu'à maintenant.

Car ce soir, en passant près de la demeure, vous vous apercevez que la grille d'entrée est entrouverte. Votre curiosité vous pousse à l'ouvrir, vous traversez l'allée et, dès que vous touchez la poignée en cuivre de la porte, elle s'ouvre lentement. A l'extrémité du couloir, une lumière mystérieuse émane du bas des escaliers, une lueur qui vous attire en dépit de vous-même. Marchez après, vous descendez dans le laboratoire de Dr. Agon!

Devant un miroir, se trouve une machine fantastique qui semble avoir été conçue pour un voyage - mais quel genre de voyage? L'horloge compliquée placée au centre de son panneau de commande est arrêtée, ses deux aiguilles sur midi.

A côté, sur un petit bureau, vous découvrez un vieux carnet relié en cuir. Peut-être contient-il l'explication de la fonction de la mystérieuse machine? Devote de curiosité, vous commencez à lire les pages jaunies

BLUE. These fireballs have the astounding power to alter the flow of time. When I have managed to catch one, the Idolon's clock suddenly lights up with blue energy, and I gain time to explore the caves. The Idolon itself can also generate blue fireballs, which have an even more amazing effect. Creatures struck by a blue fireball immediately freeze in their tracks. The effect lasts only a short time - long enough, perhaps, to deal with troublesome creatures.

GREEN. Green fireballs transform one creature into another. There is no way to know whether the new creature will be more or less dangerous than the one before. Generating fireballs quickly drains the power reserves. But by targeting and capturing fireballs - with the exception of the destructive red fireballs - I can recharge the Idolon's power reserve.

May 14, 1850
 Today, I encountered a new creature. When I directed a red fireball at this guardian of the caverns, it disappeared - and a mysterious glowing jewel of energy appeared. I collected the jewel and stored it in the Idolon. Exactly what it is or how it functions I don't know yet.

May 21, 1850
 There are mysteries within mysteries in the world I have discovered. Having reached the end of the cavern, I came upon a stone statue of a dragon. The statue was protected by a magical barrier of energy, shimmering red. All my attempts to breach the barrier so far have failed.

May 25, 1850
 I have discovered a way to capture red fireballs! Launching a red fireball at another causes their energies to combine to form a gold fireball which is then safe to capture. In general, fireballs of equal energy will combine, but higher energy always absorbs lower energies.

One by one I have gathered up three jewels of energy - red, green and blue. Today, as I approached the statue of the dragon, I realised the barrier's true purpose. It glowed red, my red jewel vanished, and the barrier dissolved! The dragon was awakened. In a moment its furious attack depleted the energy reserves of the Idolon, and I was back in my laboratory. Tomorrow I shall confront the dragon again.

May 27, 1850
 Facing the dragon with all the energy I had left, I attempted to subdue the writhing creature with fireballs. I used every combination of red, green, blue and gold. Suddenly, the energy from one of the spheres fired overwhelmed the creature. In that instant I experienced a great surge of energy and was transported onto another level with caverns more twisted and maze-like, fireballs more numerous, and more new and strange creatures.

June 2, 1850
 The mystical world is composed of many levels, each a maze of caverns more twisted and complicated than the deeper I go. The entrance to each level is defended by a fierce dragon. No two dragons are alike. Each has its own vulnerabilities, which I must discover in order to pass. Every level has its own guardians as well, strange creatures that hoard the glowing jewels of energy.

So far I have counted five levels. If my suspicions are correct, there will be seven levels - seven the mystical number. Past the seventh level, who knows what awaits?

June 13, 1850
 Last night, I had a strange vision. I imagined I had made it through the seventh level, past the final guardians. Then, against an immense and limitless sky, I beheld a myri-headed dragon more fearful than anything I have encountered.

Today I intend to discover the great secret so fiercely guarded by the dragons. My excitement combines with a sense of dread, for each time I venture into the mystical

realm, I find it harder to return to the real world. Something irresistible and compelling awaits me. I have no choice but to follow, wherever it may lead.

Controlling the Idolon
1 Begin Game. Press **FIRE BUTTON** on joystick or **CAPS, N, M** or **SYMBOL SHIFT**.
2 Movement through the Caverns. Push Joystick in desired direction - forward, backward, left or right. Alternatively you may use the keyboard **Q** - up, **Z** - Down, **9** - Left, **O** - Right.
3 Shoot Fireballs. First choose the colour of the fireball by pressing **1** Red, **2** Gold, **3** Green, or **4** Blue. To fire, press the **FIRE BUTTON** button on your joystick or the **CAPS, N, M** or **SYMBOL SHIFT** keys.
4 Capture Fireballs. Approach fireballs, centering them in the diamond-shaped cursor, and press the **X, C, V, or B** keys.
5 Collect Jewels. Approach jewels, centering them in the diamond-shaped cursor, and press the **X, C, V, or B** keys.
6 Release Jewels. Approach the dragon barrier. If you have the correct jewel, the barrier will dissolve. If not, the barrier will glow the colour of the jewel you require.
7 To raise the game press **P**.
8 To Restart the Game. On the cassette version this is not possible. You will need to reload the game as detailed in the **LOADING INSTRUCTIONS**.

Hints
 Red fireballs are deadly! To avoid them, try to move out of their way or shoot a fireball at them to discharge their energy. When you have defeated the guardians and collected as many of the jewels as you can before your time runs out, approach the energy barrier in front of the dragon. When you have defeated the dragon, the gate behind him will open and you may proceed to the next level.

To replenish the Idolon's energy, capture as many gold fireballs as jewels as you can. There are three different colours on each level. Each one is guarded by a jewel of a different colour. Try to find all three of them before waking up the dragon.

To get a higher score, try to lure the creature away from its jewel then, without destroying the creature, go back and capture the jewel. To get through the mazes faster, draw a map of each level by utilising the "Sector Indicator".

Control Screen
 Atan Screen Version shown
A Proximity Meter - Shows how close you are to the dragon.
B Energy Meter - Shows your energy reserve.
C Time Clock - Shows remaining time in fractions of a minute.
D Time Counter - Shows whole minutes left.
E Level Counter - Shows which level you are on.
F Fireball Indicators - Shows which colours are available. Flashing indicator shows which colour is selected.
G Power Jewels - Indicators glow when jewels have been collected.
H Direction Indicator - Helps you find your way through the caves.

TM and © 1986 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Activision, Inc. Authorized user. Biter Bird, Botmenick, Grrp, Dr. Josef Vincent Agon, Puffer Bird, Rotofol, The Idolon and all other elements of The Idolon game fantasy are trademarks of Lucasfilm Ltd.

heute l'Idolon, son énergie épuisée la réserve de puissance. Le risque je lance une boule rouge sur l'un de tablians de ce monde souterrain. Les sphères lumineuses que représente toute une vie de recherches. L'effet n'est cependant que temporaire, car elle recupere bientôt et attaque avec une vigueur renouvelée.

OR. Les boules de feu rechargent la réserve d'énergie de l'Idolon. Je les ai rencontrées à intervalle: régulières, dans les caves, flottant dans l'air. Pour soulever leur énergie, je dois simplement m'en approcher et les ramasser.

HIGHWAY ENCOUNTER

THE ALIENS have invaded earth. There's only one road left to travel, before they reach their final goal - total world domination.

Your mission, to halt their advance, and ultimately destroy their alien stronghold, "Zone Zero". Under your control are five Vortans. And the Lasertron - the world's most advanced weapon system, which must be taken to Zone Zero to complete your mission. Fail. And Face the deadly consequences as the future of earth rests in your hands. So prepare yourself for battle. Prepare yourself for the Highway Encounter.

Keyboard Control
1 - Accelerate **(SPACE)** - Fire
Q - Decelerate **H** - Hold
O - Left **A & G** - Abort Game
P - Right

Joystick Control
 Push forward to accelerate
 Pull back to decelerate
 Move either side to turn left or right
 Other functions use the keyboard

Compatible with ZX INTERFACE TWO
 KEMPSTON PROTECTOR
 © Copyright 1985 Vortex Software

CYBERUN

In the dark reaches of the Amabeus Nebula stands the isolated series of stars and planets, the Beta Gamma System.

But to those who have taken the Space, the Zebarema.

A tightly bound cluster of planets and dark stars, totally unique in the Whole Universe, bound together by a lattice of Plasmic Energy, extending between one and all Planets in the System.

Each Planet is composed of Anti-element Cybertron, it is the only known source in the whole universe and such is its value that many such civilizations have devoted their entire resources to prying off one of the smaller outer planets from the main cluster, in a futile bid to gain access to the untold wealth it would bring, once free from its Anti-elemental Nest. For once the Cybertron is free from the Anthropolic Lattice, and becomes exposed to positive matter Space, it crystallises to form Cybermite, the hardest substance in the known Universe, resistant to all forms of heat and energy, allowing the welders to mine the greatest form of energy ever - the stars. For who can control the Zebarema, can control the Galaxy.

But the Beta Gamma System "Zebarema" is reluctant to give up its Cybermite Crystals and exerts an almost unbearable magnetic pull on all matter trying to escape its protective envelope.

Thus the undertaking of construction of an enormous carter of the precious Cargo, the Crystal Ship.

Many years and many lives have been spent on this vast Space Sailer and the time draws near for the ship's destined function, for only the Superative Power of one such vessel can resist the magnetic pull exerted by the system on any leaving body.

Due to its immense size, the ship has been constructed in stages which have already been shipped out to the Zebarema System. These propulsion units are of little use elsewhere in the Galaxy and have been constructed solely for use as escape Engines and Auxiliaries which obey the strange physical laws particular to the Beta Gamma System.

The command module is ready and awaits only the pre-launch computer checks to secure Lift Off.

Cette statue était protégée par une barrière mystique d'énergie, rouge et chatoyante. Toutes mes tentatives pour la franchir ont échoué jusqu'à présent.

J'ai découvert une méthode pour capturer les boules rouges! Le lancement d'une boule rouge sur un autre fait que leurs énergies se combinent pour produire une boule de feu ou que je peux alors capturer sans danger. D'une façon générale, des boules de feu d'énergie égale se combinent mais une boule de haute énergie absorbe toujours une boule d'énergie moindre.

J'ai pris l'un après l'autre trois joyaux d'énergie - rouge, vert et bleu. Aujourd'hui, en approchant de la statue du dragon, je suis entré en collision avec la barrière. A ma grande surprise, mon joyau rouge disparut et la barrière fondit! Le dragon se réveilla. Son attaque foudroyante épuisa immédiatement les réserves d'énergie de l'Idolon et je fus transporté dans mon laboratoire. Demain, j'affronterai de nouveau le dragon.

Aujourd'hui, j'ai l'intention de découvrir le grand secret si ferocement gardé par les dragons. Mon excitation est mêlée de terreur, car chaque fois que je m'aventure dans ce royaume mystique, il me est plus difficile de retourner dans le monde réel.

Je maintiens compte cinq niveaux. Si mes soupçons sont corrects, il y a sept niveaux, sept étant un nombre mystique. Qui sait ce que cela signifie pour les sphères lumineuses?

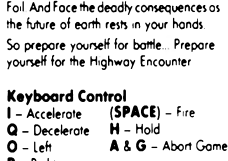
13 juin 1850
 J'ai eu une étrange vision la nuit dernière. J'ai imaginé que j'étais arrivé au septième niveau, au-delà des derniers gardiens. J'ai alors vu, se découvrant sur un ciel sans limites, un dragon à plusieurs têtes, encore plus effrayant que tout ce que j'ai rencontré jusqu'alors.

Aujourd'hui, j'ai l'intention de découvrir le grand secret si ferocement gardé par les dragons. Mon excitation est mêlée de terreur, car chaque fois que je m'aventure dans ce royaume mystique, il me est plus difficile de retourner dans le monde réel.

TRAILBLAZER

TRAILBLAZER, qui n'est certainement pas un jeu pour les timorés, vous pousse à la limite de vos réflexes. Amenez-vous à garder le rythme!

Le but du jeu est de guider la balle à travers les 14 parcours aussi vite que possible, en évitant les trous et les divers obstacles. Le temps de chaque parcours est limité. Les différents carrés ombrés ont un effet différent.



Vous avez le choix entre deux options:

a) Jeu
 Vous êtes limité à quatre sauts par parcours et à un temps bien précis. Vous devez terminer le plus grand nombre de parcours possible pour obtenir le meilleur score.

b) Entraînement sur Trois Parcours
 (appuyez sur 4 pour sélectionner cette option)
 Elle vous permet de vous entraîner sur trois parcours de votre choix en 99 secondes maximum pour chaque parcours.

Score
 Votre score augmente selon la vitesse à laquelle vous vous déplacez.

Commandes
Q - Vers la gauche
W - Vers la droite
P - Pour accélérer
L - Pour ralentir
BARRE D'ESPACEMENT - Pour sauter
BREAK - Pour suspendre le jeu

Joystick compatible avec Sinclair Interface II et Kempston.

© 1986. All rights reserved.
 Gremlin Graphics Software Limited
 Alpha House, 10, Carver Street, Sheffield S1 4FS

Vous êtes prêt à venger votre beau-père en représentant les parents éternels de Ketsun? Si c'est le cas, vous êtes prêt à affronter le terrible pouvoir de Yoemon le terrible pour apaiser la colère de Kwon et le sortir de l'enfer éternel. Vous commencerez votre quête dans le donjon du désespoir, "Quench Heart", où vous devez trouver les clés qui vous ouvriront la voie. Une fois à l'intérieur, vous devez tuer les trois gardiens du donjon. Mais prenez garde car ils deviennent très durs d'une façon bien précise et selon un certain ordre.

N'utilisez vos Shunkens que lorsque c'est vraiment nécessaire, car une fois qu'ils seront épuisés vous devrez vous battre à mains nues.

En combattant vos adversaires, votre force va naturellement diminuer mais vous pouvez demander au Dieu Kwon de vous aider à recouvrer votre endurance et votre puissance. N'oubliez cependant pas qu'il a mauvais caractère et que vous risquez de le mettre en colère.

Pour terminer le jeu, vous devez reprendre les parchemins et vous échapper du donjon afin de venger la mort de votre père et de libérer Kwon du pouvoir de Yoemon.

Caractéristiques du Jeu
 Défillement dans les quatre sens sur 300 écrans de jeux aux couleurs intégrales dans les 6 étages du donjon

Effets sonores interactifs. Ennemis intelligents, trappes pour remonter, gnolls pour descendre, puits, planchers animés, messages secrets de Kwon défilant sur l'écran, ennemis redoutables et toutes sortes d'armes.

Objets Utiles
 Épée magique, clés, shunken, trésor, barre de mine, ping de fer, amulette, fétiches, récipient corde magique

Conseil
 Le trésor que vous amassez vous reviendra mais vous laissez pas aveugler par la cupidité!

Pour se Déplacer
Z - Vers la gauche
X - Vers la droite
Q - Vers le haut

heute l'Idolon, son énergie épuisée la réserve de puissance. Le risque je lance une boule rouge sur l'un de tablians de ce monde souterrain. Les sphères lumineuses que représente toute une vie de recherches. L'effet n'est cependant que temporaire, car elle recupere bientôt et attaque avec une vigueur renouvelée.

OR. Les boules de feu rechargent la réserve d'énergie de l'Idolon. Je les ai rencontrées à intervalle: régulières, dans les caves, flottant dans l'air. Pour soulever leur énergie, je dois simplement m'en approcher et les ramasser.

BLEU. Ces boules de feu ont l'étonnant pouvoir de modifier le passage du temps. Lorsque je réussis à en attraper une, l'horloge de l'Idolon s'allume soudainement et une énergie bleue et je gagne du temps pour explorer la cave. L'Idolon peut lui-même produire des boules de feu bleues, qui ont un effet encore plus étonnant! Les mouvements des créatures frappées par une boule de feu bleue sont immédiatement figés. L'effet ne dure que peu de temps mais ce court délai me suffit peut-être pour me débarrasser de ces ennuyeuses créatures.

VERT. Les boules de feu vertes transforment les créatures en d'autres créatures. Il est impossible de savoir si une nouvelle créature sera plus dangereuse ou moins dangereuse que la créature initiale.

La production de boules de feu épuise rapidement les réserves d'énergie. Mais en visant et capturant les boules de feu - à l'exception des boules rouges destructrices - je peux recharger la réserve de l'Idolon.

May 14, 1850
 Today, I encountered a new creature. When I directed a red fireball at this guardian of the caverns, it disappeared - and a mysterious glowing jewel of energy appeared. I collected the jewel and stored it in the Idolon. Exactly what it is or how it functions I don't know yet.

May 21, 1850
 There are mysteries within mysteries in the world I have discovered. Having reached the end of the cavern, I came upon a stone statue of a dragon. The statue was protected by a magical barrier of energy, shimmering red. All my attempts to breach the barrier so far have failed.

May 25, 1850
 I have discovered a way to capture red fireballs! Launching a red fireball at another causes their energies to combine to form a gold fireball which is then safe

HIGHWAY ENCOUNTER

DES ENVAHISSEURS ont débarqué sur la terre. Il ne leur reste plus qu'une route à parcourir avant d'atteindre leur objectif final - dominer le monde entier.

Vous avez pour mission de couper court à cette invasion et de détruire la forteresse des envahisseurs: la Zone Zéro.

Vous avez cinq Vortons sous vos ordres, sans oublier le Lasertron, l'arme la plus sophistiquée du monde que vous devez amener avec vous dans la Zone Zéro pour terminer votre mission.

Si vous échouez, vous devrez faire face aux conséquences terrifiantes de votre incompetence. Le sort du monde est entre vos mains.

Alors préparez-vous à vous battre... Préparez-vous à la reconquête "Highway Encounter".

Commandes au Clavier

- ↑ - Pour accélérer
- ↓ - Pour ralentir
- ← - Vers la gauche
- - Vers la droite
- (BARRÉ D'ESPACEMENT) - Pour tirer
- H - Pour suspendre le jeu
- A & G - Pour interrompre le jeu

Commandes à la Manette de Jeux

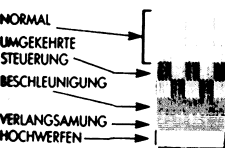
Poussez la manette pour accélérer. Tirez la manette pour ralentir. Poussez la manette vers la droite ou la gauche pour vous déplacer latéralement. Autre fonction: utilisez le clavier. ZX Interface Two, Kempston, Protek/AGF.

© COPYRIGHT 1985 VORTEX SOFTWARE

SALES LTD. Tous droits réservés. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou vente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Gramlin Graphics Software Limited.

TRAILBLAZER

Ziel des Spiels ist es, den Ball so schnell wie möglich über alle 14 Bahnen zu fahren und dabei Locher und andere Hindernisse zu vermeiden. Für jede Bahn gibt es ein Zeitlimit. Je nach Farbe haben die Quadrate unterschiedliche Wirkungen.



Es kann zwischen folgenden beiden Spieloptionen gewählt werden.

a) Arkadenspiel
Je Rennbahn stehen maximal 4 Sprünge und eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Es sollen möglichst viele Laufe und damit eine maximale Punktzahl erreicht werden.

b) 3-Bahnen Übungsspiel
Option mit der 4-er Taste anwählen. Eine Chance, beliebig drei Bahnen mit einem je 99 sekundigen Zeitlimit auszuprobieren.

Punktevergabe
Je höher die Fahrgeschwindigkeit, desto höher die Punktezahl.

Bedienung
Tastatur
Q - Links
L - Verlangsamung
R - Rechts
LEERTASTE - Sprung
P - Beschleunigung
BREAK - Spielabbruch

Joystick
Kompatibel mit Sinclair Interface II und Kempston.

AVENGER

Jetzt wo Du Deine Ausbildung erfolgreich hinter Dich gebracht hast, bist Du begierig, deinen Szepter zu rücken und in den Besitz der Pergamentrollen zu gelangen, die der böse Yomon an sich gesessen hat. Dies ist der einzige Weg, den erzmütige Gott Kwon zu verstehen und ihn vom Schicksal ewiger Hollenqualen zu befreien. Dein Abenteuer beginnt Außerhalb des Karters der Durstenden Herzen, dessen Eingang Dir verwehrt ist, solange Du die Schlüssel nicht hast. Im Innern müßt Du die drei Wächter aus Jenseits befördern, und zwar auf eine ganz bestimmte Weise und in einer vorgeschriebenen Reihenfolge.

Setze Deine Shunkun gezielt ein, denn danach bist Du ganz allein auf dem Knaggsitz angewiesen.

Im Kampf gegen zahlreiche Gegner kannst Du den Gott Kwon um Stützung Deiner erlahmenden körperlichen und seelischen Kräfte anrufen. Aber strapaziere sein Wohlwollen nicht, denn er ist launisch und leicht zu verärgern.

Wenn Du das Abenteuer bestehen willst, müßt Du die Pergamentrollen in Deinen Besitz bringen und Deinen Weg aus dem Verlies finden, nachdem Du Deines Schwäters Mord gerächt und Kwon aus der Gewalt von Yomon befreit hast.

Funktionen

Bildfunktion in vier Richtungen, mehr als 300 laszierende Bildschirmzeilen in voller Farbe auf den 6 Ebenen des Verliees.

Interaktive Toneffekte, Intelligente Feinde, Fallüren zum Hochklettern, Ritterdeckel im Boden, tiefe Brunnenschächte, lebendige Böden, hilfreiche Mitteilungen von Kwon, tödliche Spinnen und zahlreiche andere fantastische Kreaturen.

Nützliche Objekte
Magisches Schwert, Schlüssel, Shunkun, Schatz, Brechstein, Eisenfaust, Amulett, Zaubermittel, Behältnisse, Zauberspei.

Spieltipps

Schatze kann man zur persönlichen Bereicherung sammeln, aber es ist gefährlich, wenn die Habgier die Oberhand über die Vernunft und den gesunden Menschenverstand gewinnt!

CYBERUN

Dans les reconcs sombres de la nebuleuse Ambebus, se trouve un ensemble isolé d'étoiles et de planètes. Le système Beta Gamma

Sauf pour ceux qui ont occupé l'espace, le Zeborema

Une grappe très de planètes et d'étoiles sombres, absolument uniques dans tout l'univers, soudées ensemble par un treillis d'énergie plasmatique qui relie toutes les planètes du système

Chaque planète se compose de cybertron anti-élément. Il s'agit de la seule source connue de cette matière dans l'univers et elle est si précieuse que bien des civilisations ont consacré toutes leurs ressources à détacher l'une des plus petites planètes extérieures de la grappe principale afin de tenter en vain d'avoir accès à la "riche mine" que cela leur apporterait. Une fois qu'elle serait décollée de son nid anti-élément. Car une fois que le cybertron est détaché du treillis anti-plasmatique et qu'il est exposé à l'espace de matière positive, il se cristallise pour donner du cybernite. La substance la plus dure de l'univers connu, et celle qui résiste à toutes formes de chaleur et d'énergie, ce qui permet aux soudeurs d'exploiter la plus grande forme d'énergie qui soit: les étoiles, car celui qui peut contrôler le Zeborema, peut contrôler la galaxie.

Mais le Zeborema du système Beta Gamma hésite à abandonner ses créatures de cybernite et exerce une attraction magnéto-attractrice presque imbattable sur toute matière qui essaie d'échapper à son enveloppe protectrice. D'où la construction d'un énorme vaisseau transporteur du chargement précieux: le vaisseau de cristal.

Bien des vies et des années ont été passées sur ce vaste vaisseau spatial et l'heure approche pour la mission qui lui est destinée, car seule, la puissance superluminé d'un tel vaisseau peut résister à la force d'attraction magnéto-attractrice exercée par le système sur

Commandes au Clavier

- ↑ - Pour accélérer
- ↓ - Pour ralentir
- ← - Vers la gauche
- - Vers la droite
- (BARRÉ D'ESPACEMENT) - Pour tirer
- H - Pour suspendre le jeu
- A & G - Pour interrompre le jeu

Commandes à la Manette de Jeux

Poussez la manette pour accélérer. Tirez la manette pour ralentir. Poussez la manette vers la droite ou la gauche pour vous déplacer latéralement. Autre fonction: utilisez le clavier. ZX Interface Two, Kempston, Protek/AGF.

© COPYRIGHT 1985 VORTEX SOFTWARE

SALES LTD. Tous droits réservés. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou vente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Gramlin Graphics Software Limited.

pour marquer. Il ne s'agit que de vitesse, de puissance et de points jusqu'à ce que le temps soit écoulé.

Celui qui a le plus de points a gagné. C'est facile à jouer, difficile à maîtriser.

Appuyez sur la touche N pour regarder les jeux de démonstration. Observez l'écran diffus. Chaque partie vous montre l'un des Rotafolis. Appuyez sur n'importe quelle touche de fonctionnement pour arrêter la démonstration. Et souvenez-vous: La conférence Interstellare de Ballblazer interrat formellement les paris sur les matches entre droites.

Choix des options de jeu. Appuyez sur la touche D. Une option clignote: jeu de haut, durée de jeu, joueur de bas.

Pour changer les données: appuyez sur la touche F pour choisir manette de jeu, interface, pour modifier la durée du jeu de 1 à 9 minutes ou pour choisir les droites 1 à 9.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Commandes du "Joystick" (Manette)

On peut totalement contrôler le vaisseau à l'aide du Kempston Interface, du Cursor Control Interface ou du Sinclair Interface II. Il de tout joystick en remplaçant les commandes Gauche, Droite et Tir.

Appuyez sur la touche N pour regarder les jeux de démonstration. Observez l'écran diffus. Chaque partie vous montre l'un des Rotafolis. Appuyez sur n'importe quelle touche de fonctionnement pour arrêter la démonstration. Et souvenez-vous: La conférence Interstellare de Ballblazer interrat formellement les paris sur les matches entre droites.

Choix des options de jeu. Appuyez sur la touche D. Une option clignote: jeu de haut, durée de jeu, joueur de bas.

Pour changer les données: appuyez sur la touche F pour choisir manette de jeu, interface, pour modifier la durée du jeu de 1 à 9 minutes ou pour choisir les droites 1 à 9.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Commandes du "Joystick" (Manette)

On peut totalement contrôler le vaisseau à l'aide du Kempston Interface, du Cursor Control Interface ou du Sinclair Interface II. Il de tout joystick en remplaçant les commandes Gauche, Droite et Tir.

Appuyez sur la touche N pour regarder les jeux de démonstration. Observez l'écran diffus. Chaque partie vous montre l'un des Rotafolis. Appuyez sur n'importe quelle touche de fonctionnement pour arrêter la démonstration. Et souvenez-vous: La conférence Interstellare de Ballblazer interrat formellement les paris sur les matches entre droites.

Choix des options de jeu. Appuyez sur la touche D. Une option clignote: jeu de haut, durée de jeu, joueur de bas.

Pour changer les données: appuyez sur la touche F pour choisir manette de jeu, interface, pour modifier la durée du jeu de 1 à 9 minutes ou pour choisir les droites 1 à 9.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Commandes du "Joystick" (Manette)

On peut totalement contrôler le vaisseau à l'aide du Kempston Interface, du Cursor Control Interface ou du Sinclair Interface II. Il de tout joystick en remplaçant les commandes Gauche, Droite et Tir.

Appuyez sur la touche N pour regarder les jeux de démonstration. Observez l'écran diffus. Chaque partie vous montre l'un des Rotafolis. Appuyez sur n'importe quelle touche de fonctionnement pour arrêter la démonstration. Et souvenez-vous: La conférence Interstellare de Ballblazer interrat formellement les paris sur les matches entre droites.

Choix des options de jeu. Appuyez sur la touche D. Une option clignote: jeu de haut, durée de jeu, joueur de bas.

Pour changer les données: appuyez sur la touche F pour choisir manette de jeu, interface, pour modifier la durée du jeu de 1 à 9 minutes ou pour choisir les droites 1 à 9.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Appuyez sur la touche S: la balle est lancée ou mise en jeu. L'échiquier est touché pour jouer Ballblazer.

Le Terrain de Jeu

L'Échiquier

● Un Carré de l'Échiquier de Ballblazer: 5 x 5 mètres

● L'Échiquier de Ballblazer = 55 Centimètres (275 mètres) x 21 Carrés (105 mètres)

● Courbure de l'Échiquier: un objet d'une hauteur de 2 mètres est visible à une distance allant jusqu'à 16 Carrés (80 mètres)

● Une limite électrique entoure l'Échiquier et permet de garder le Plasmorb et les Rotafolis à l'intérieur.

Les Poteaux de But

● Énergie pure, à une distance visible.

● Places à chaque bout de l'Échiquier.

● Vitesse de déplacement: environ 5 mètres par seconde

● Espacement Initial: 12,5 mètres

● L'espacement rétrécit à chaque fois qu'un but est marqué

● Espacement après 7 buts: 2,5 mètres

Le Plasmorb

● Diamètre: 5 à 8 mètres

● Masse: 1000 kilogrammes

● Flotte à deux mètres au dessus de l'Échiquier

● Vitesse initiale: 450 à 600 mètres par seconde

Attaque

L'Attaque consiste à contrôler la balle en suivant le Plasmorb. Au moment du face à face, votre joystick est poussé vers l'avant, déplacez-vous et attrapez le Plasmorb. Il prendra votre couleur et vous effectuerez une Rotation brusque pour vous placer face au but. Ne hiez pas au moment où vous attrapez la balle, attendez les Poteaux de But. Ils se déplacent dans la même direction que la balle qu'a été lancée vers eux.

Observez votre écran. Quand le Plasmorb est lancé entre les Poteaux, hiez: si vous

êtes près du but, vous marquez un point. Si vous êtes un peu plus loin, deux. Et si vous ne pouvez pas bien voir les Poteaux, vous aurez trois points. La distance entre les Poteaux diminue après chaque but, alors cherchez à effectuer d'abord les hirs qui rapportent deux ou trois points. Si vous marquez dix points, c'est une victoire éclatante. Dans les autres cas, le vainqueur est celui qui aura le plus de points à la fin de la partie. Si vous faites match nul, vous jouez une prolongation et le prochain qui marque remporte la victoire.

Si vous vous sentez le courage, essayez les hirs d'angle. Laissez le Plasmorb se balancer d'un côté de votre écran puis hiez, il ira dans cette direction. Pour contourner un bloc, utilisez un tir d'angle à partir du mur. Faites recroquer la balle sur la limite électrique du terrain.

Défense

Même le meilleur joueur de ballblazer n'a pas toujours la balle. Lorsque vous n'avez pas la balle, vous êtes en position de défense et vous n'avez que deux possibilités: intercepter la balle ou la bloquer.

Si vous courez après votre adversaire sur l'échiquier, ne vous placez pas directement derrière lui, serrez-vous sur le côté pour prendre la balle et l'envoyer au loin. Avez d'attraper cette balle libre maintenant.

Vous savez que vous êtes dans la zone d'interception quand vous entendez le bourdonnement. Plus vous êtes proche, plus le bourdonnement est fort et meilleure est l'interception.

La porte la plus difficile de l'interception est de savoir à quel moment vous devez effectuer la rotation brusque pour faire face à la balle. Continuez à tourner sans arrêt jusqu'à ce que vous entendiez le bruit du Rotafol, c'est de cette façon que vous savez que vous avez changé de direction. Plus, lorsque vous devez vous déplacer, vous devez vous souvenir de quel côté vous êtes. Il est plus facile de le faire que d'essayer d'en parler.

automatisch, wenn der Ball den Bildschirm links oder rechts verlassen sollte. Bewegen Sie sich nur vorwärts, und Sie werden den Ball erreichen.

Fangen des Balls: Fahren Sie vorwärts, bis Sie den Ball groß auf Ihrem Bildschirm sehen. Das Anzeigefeld Ihres Rotafolis folgt den Ball automatisch auf und positioniert ihn in der Mitte Ihrer Bildschirmhöhe. Danach dreht sich Ihre Rotafol - wieder automatisch - in Richtung des Tores. Sie hören ein Geräusch und der Ball nimmt Ihre Spielfarbe an, wenn er aufgefangen wird.

Abfeuern des Balls: Drücken Sie den Feuerknopf oder die Leertaste.

Dem Gegner den Ball abjagen: Fahren Sie Ihrem Gegner nach und greifen Sie ihn von der Seite her an. Wenn Sie ein lautes Brummen hören, schießen Sie den Ball weg. Dann fahren Sie dem Ball sofort hinterher, um ihn Ihrerseits aufzufangen.

Punkte: Suchen Sie das Tor, bringen Sie Ihr Rotafol in die bestmögliche Schußposition und feuern Sie den Ball ab.

Rotafol
Zwei Meter hoch und 2,5 Meter im Durchmesser. Gewicht: 300 kg. Doppelschicht-Antrieb. Normalgeschwindigkeit: 1 Meter pro Sekunde.

Rotafol nach Der Bordcomputer dreht das Rotafol automatisch um 90 Grad in die Richtung des Balles. Nachdem der Ball aufgefangen wird, dreht sich das Rotafol wiederum automatisch in Richtung Tor.

Raster
● Ein Quadrat des Spielfeldrasters hat eine Fläche von 5 x 5 Meter

● Das Spielfeldraster von Ballblazer besteht aus 55 x 21 Quadraten, ist also 275 x 105 Meter groß

● Horizontale Krümmung des Spielfeldes: Ein Objekt von 2 Metern Höhe kann auf einer Entfernung von 16 Quadraten (80 Meter) gesehen werden

● Eine Lichtschranke umgibt das Spielfeld und sorgt dafür, daß Ball und Rotafolis innerhalb des Feldes bleiben

Das Tor
● Reine, aber sichtbare Energie

● Je ein Tor an den Enden des Spielfeldes

● Bewegung des Tores: ca. 5 Meter/Sek

● Anfangsgröße: 12,5 Meter

● Das Tor verkleinert sich nach jedem Treffer

● Größe nach 7 Treffern: 2,5 Meter

Der Plasmorb (Ball)
● Durchmesser: 62,5 Zentimeter

● Gewicht: 1000 kg

● Fliegt 2 Meter über der Oberfläche

● Normale Farbe: gelb

● Anfangsgeschwindigkeit: 450 - 600 Meter-Sek

Abwehr
Auch der beste Spieler wird den Ball einmal verlieren. Wenn Sie als nicht im Besitz des Balles sind, haben Sie nur zwei Möglichkeiten: Abblocken oder wegsteifen.

Verfolgen Sie Ihren über das Spielfeld. Greifen Sie ihn jedoch nicht von hinten, sondern von der Seite her an und schießen Sie den Ball einfach weg. Danach rasen Sie sofort auf den Ball zu, um ihn Ihrerseits aufzufangen.

Das schwingste an Ballblazer ist, die Orientierung zu behalten, wenn sich das Rotafol dreht. Beobachten Sie Drehungen und achten Sie dabei auf die Geräusche, die Ihnen die Drehung signalisieren. Wenn Sie Ihren Konkurrenten überholen, müssen Sie sich immer daran erinnern, auf welcher Seite Sie sich befinden.

Probieren Sie es einfach aus! Sie werden es dann viel leichter verstehen, als wenn wir es an dieser Stelle unständlich erklären.

Instructions de Chargement

Spectrum 48K
Tape: LOAD"" et taper ENTER sur la touche PLAY et magnéphone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2
Uniser le chargeur comme d'habitude.

Spectrum 128K/2