



Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW

LIVE AND LET DIE

Dr Kananga, the infamous and ruthless Prime Minister of the Caribbean island of San Monique, an island whose people are controlled by the fearful power of voodoo, is harvesting huge fields of poppies concealed under camouflaged netting on this paradise island. He plans to control the US drug market by flooding America with tons of free heroin which would create a living hell for millions, and, incidentally, provide money for arms to Eastern Bloc-allied San Monique.

Dr Kananga, or "Mr Big" as he is known in the underworld, is a shrewd operator who conceals his dealings from prying eyes. His headquarters, which are well hidden beneath a cemetery on San Monique, ships all of the unrefined heroin to processing factories in remote and inaccessible locations. James Bond 007 the world's top secret agent, must undertake a series of dangerous missions to overcome the covert operations of Dr Kananga.

As James Bond, you must carry out the orders of "M", travelling by the only accessible means.

PLAYING INSTRUCTIONS

As James Bond, you must travel along the various waterways. Target Practice, South American Jungle mission, Norwegian Fjords and Middle East Desert exercises.

In the target practice section the red targets must be shot with the forward-mounted machine gun, the black targets must be shot using missiles. There are two exercises that enable Bond to learn about the type of defence systems used by Kananga and finally the mission, which is bristling with Dr Kananga's defences. You must avoid mines, gun emplacements, dive bombing, enemy helicopters, submarines, enemy planes and enemy boats, some of which drop mines or booby-trapped fuel barrels and can only be destroyed with a missile.

Along the way you must pick up fuel by driving over fuel barrels, as well as the canisters containing fuel and missiles dropped by the C.I.A. helicopters.

Your speedboat must travel through dark tunnels, slide up slopes to avoid obstacles and must destroy closed lock gates with "snuff" missiles.

With a lot of skill and some luck you will reach the heroin processing factories at the end of the waterway. The factory can only be destroyed by leaping off a log into the air and letting off a "snuff" missile to finally destroy the evil installations.

Spectrum Amstrad/Schneider

Joystick or redefinable keys

Commodore 64

Joystick only
Move and Fire Joystick Port 2
Pause Spacebar

CONTROL

SPECTRUM

Pause = H
Abort = R
Boat control using Joystick or Keyboard.

Left = O
Right = P
Accelerate = O
Decelerate = A
Bullets = Spacebar
Missiles = A + Spacebar

AMSTRAD

Pause = ESCAPE
Abort = ESCAPE twice
Boat control as Spectrum. RETURN also fires missiles.

COMMODORE

Pause - Run/Stop
Abort - Return
Boat control using Joystick

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN/MENU" on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD***,8,1

A Domark Publication

Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962

© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

L'infâme premier ministre, le Dr Kananga de San Monique, une île des Caraïbes dont les habitants sont gouvernés par le terrible pouvoir de Voodoo, récolte ses pavots plantés sur des champs immenses et camouflés sous des filets. Il envisage de prendre le contrôle du marché des stupéfiants ; sous les Etats-Unis en inondant l'Amérique d'heroïne gratuite, créant ainsi l'enfer sur terre pour des millions de personnes et tournant l'argent pour envoyer des armes aux pays de l'Europe de l'Est, allié de San Monique.

Le Dr Kananga, connu sous le nom de "Monsieur BIG" dans l'armée, est un dirigeant perspicace qui sait tenir ses affaires loin des oreilles indiscrettes. Ses quartiers généraux se trouvent sous un cimetière de San Monique, envoient l'heroïne non-raffinée par bateaux vers les usines de traitement qui se trouvent dans de endroits escarpés et inaccessible.

JAMES BOND 007, l'agent secret le plus connu du monde, la tête d'une série de missions dangereuses, est chargé de démonter les opérations secrètes du Dr Kananga. Comme James Bond, vous devez exécuter les ordres de "M", en voyageant avec les moyens du bord.

INSTRUCTIONS DE JEU

Vous êtes James Bond et vous voyagez le long des différentes voies d'eau, vous suivez des exercices de tir sur une cible, dans la forêt vierge en Amérique du sud, des exercices dans les Fjords norvégiens et dans le désert du Moyen-Orient.

Dans les exercices de tir sur cibles, il faut tirer sur les cibles rouges avec un fusil mitrailleur et sur les cibles noires avec des missiles. Il y a deux exercices qui permettent à James Bond de comprendre d'une part le système de défense utilisé par Kananga et d'autre part la mission rendue difficile par les défenses de Kananga.

Vous devez éviter les mines, les emplacements de pistolets, les bombardements sous-marins, les hélicoptères, les sous-marins, les avions et bateaux ennemis qui pourraient laisser tomber des mines ou des barils d'essence piégés qui ne peuvent être détruits que par un missile. Pendant votre voyage il vous faut constamment prendre de l'essence en passant au-dessus des barils d'essence et au-dessus des bidons et des missiles que les hélicoptères de la C.I.A. ont semés.

Votre vedette à grande vitesse doit passer par des tunnels sombres, glisser sur des pentes pour éviter des obstacles et détruire des portes fermées à clé à l'aide de missiles renifleurs.

Avec beaucoup d'habileté et avec un peu de chance, vous attendrez l'usine qui traite l'heroïne et arriverez au bout de la voie navigable. L'usine ne peut être détruite qu'en lançant un rondin en l'air et avec un missile renifleur pour enfin détruire ces installations maléfiques.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeux, ou clavier redefinissable

Commodore 64

Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et tirer Manette de jeux au port 2
Pause Barre d'espacement

CONTROLE

SPECTRUM

Pause = H
Abandon = R
Contrôle du bateau utilisez joystick ou clavier

A Gauche = O

A Droite = P

Abandon = R

Accélérer = O

Ralentir = A

Balles = Esc

Missiles = A + Esc

AMSTRAD/SCHNEIDER

Pause = ESCAPE

Abandon = 2 fois ESCAPE

Contrôle du bateau comme Spectrum. RETURN peut aussi être utilisé pour tirer des missiles

COMMODORE

Pause - Run/Stop

Abandon - Return

Contrôle du Bateau

Utilisez Joystick

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

SPECTRUM	LOAD***
AMSTRAD (Cassette)	CONTROL & ENTER
AMSTRAD (Disquette)	RUN/MENU" sur côté A
COMMODORE 64 (Cassette)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64 (Disquette)	LOAD***,8,1

A Domark Publication

Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962

© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

Dr Kananga, der niedertrachtige und rücksichtslose Premierminister der karibischen Insel San Monique, einer Insel, deren Einwohner von der furchtbaren Macht des Voodoo zaubers beherracht werden, erntet riesige Mohnteiler ab, deren Ertrag hinter einem frisierten Reingewinn veruscht wird.

Sein Ziel ist, die Kontrolle über den US-amerikanischen Drogenmarkt zu erlangen, indem er Amerika tonnenweise mit freiem Heroin überflutet, was für Millionen die Hölle bedeuten würde. Nebenbei will er für San Monique, das mit dem Ostblock im Bündnis steht, Gelder für den Kauf von Waffen bereitstellen.

Dr. Kananga, oder auch "Mr Big", wie er in Unterweltkreisen genannt wird, ist ein geisserner Unternehmer, das seine Geschäfte stets vor neugierigen Blicken zu schützen weiß. Seine Hauptquartiere, die gut versteckt unterhalb eines Friedhofs auf San Monique liegen, ver-schiffen das gesamte Rohheroin zur weiteren Verarbeitung in Fabriken an entlegenen Orten, zu denen niemand Zutritt hat.

James Bond 007, der weltbekannte Topgeheimagent, muß eine ganze Reihe gefährlicher Missionen auf sich nehmen, um endlich der verborgenen Operationen des Dr Kananga Herr zu werden.

Als James Bond müssen Sie die Befehle von "M" ausführen, Wobe Sie nur mit den Ihnen zugänglichen Mitteln auf die Reise gehen dürfen.

SPIELSTEUERUNG

Als James Bond müssen Sie die verschiedenen Wasserstraßen entlangfahren, Zielübung, südamerikanische Dschungelmission, norwegische Fjords, und Aufgaben in den Wüsten des Mittleren Osten sind zu bestehen. Im Zielübungsabschnitt sollen Sie mit dem nach vorn erhöhten Gewehr die roten Ziele abschießen.

Es gibt Zwei Übungsaufgaben, bei denen Bond etwas, über das von Dr Kananga benutzte Verteidigungssystem lernen kann. Zum Schluß kommt dann die Mission, die von Dr Kanagas Verteidigungsanlagen nur so strotzt.

Meiden Sie Mine-, Geschützstellungen, Sturzbomben, feindliche Hubschrauber, U-Boote, feindliche Flugzeuge oder Boote, von denen einige auch Treibstoffasser mit Sprengladungen abwerfen, die nur mit einer Rakete zerstört werden können.

Unterwegs müssen Sie regelmäßig auftanken. Dies geschieht, indem Sie einfach über Treibstoffasser oder Kanister fahren, die Benzin und Raketen-geschosse enthalten, und von CIA-Hubschraubern abgeworfen werden l.

Ihr Schnellboot muß dunkle Tunnel durchfahren und Hänge hinaufgleiten.

Um Herdripse zu vermeiden. Außerdem muß es mit der sogenannten "Schnupperrakete" geschlossene

Schleusen-tore durchbrechen. Mit viel Gerchick und ein wenig Glück können Sie am Ende der Wasserstraßen die heroilverarbeitenden Fabriken erreichen. Die Fabrik kann nur zerstört werden, wenn man von einem Holzklotz hoch in die Luft springt und dabei eine "Schnupperrakete" losläßt, die schließlich die unheimbringenden Anlagen zerstört.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder defnierbare Tasten

Commodore 64

Nur mit joystick
Steuern und Feuer Joystick in Port 2
Pause Leertaste

BEFEHLE

SPECTRUM

Pause = H
Vorzeitiges = R
Bootssteuerung mit Joystick oder Tastatur
Links = O
Rechts = P
Beschleunigen = O
Verlangsamern = A
Kugeln = A + Leertaste
Raketen = A + Leertaste

AMSTRAD/SCHNEIDER

Pause = ESCAPE

Vorzeitiges Beenden = 2mal ESCAPE

Bootssteuerung - wie beim Spectrum, die RETURN taste feuert auch Raketen ab.

COMMODORE

Pause - Run/Stop

Vorzeitiges Beenden - Return

Bootssteuerung mit dem Joystick

LADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN/MENU" auf Seite A
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD***,8,1

A Domark Publication

Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962

© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

Dr Kanaga, primo ministro dell'isola di Santa Monica, è uno dei maggiori produttori di eroina, le piantagioni sono camuffate sotto speciali reti mimetiche, le raffinerie si trovano in impervie zone lontane e il suo quartier generale è nascosto sotto il cimitero dell'isola.

Dr Kanaga "Mr Big" come viene chiamato nel gergo, sta pensando di invadere il mercato americano con tonnellate di eroina. Gli inirali di un tale mercato di morte servirebano per fornire armi al blocco ariendale, alleato di Santa Monica.

James Bond, 007, deve partire a termine una serie di pericolosissimi missioni con lo scopo di smascherare tutta l'organizzazione di "Mr Big".

ISTRUZIONI DI GIOCO

James Bond deve superare varie prove, allenarsi al tiro, missione nella giungla del Sud America, esercitazioni nei fiondi Norvegesi e nel deserto del medio Oriente.

Nella sezione di pratica al tiro, i bersagli rossi devono essere colpiti con la machine gun montata in avanti, i bersagli neri con i missili. Vi sono due esercizi che permettono a Bond di imparare i tipi di sistemi di difesa usati da Kanaga, quindi lo aspetta la missione vera e propria dove affronterà l'organizzazione di Kananga. Dovrai evitare mine, appostamenti, bombe, elicotteri nemici, sottomarini, aereoaloni e navi nemiche, alcune delle quali semmano mine e barili di carburante e che possono essere distrutte solo con missili.

Sul tuo cammino devi costantemente raccogliere carburante, per fare ciò devi spostarti sopra i barili. Lo stesso per i rifornimenti e i missili lanciati dagli elicotteri della C.I.A.

L'atua "speedboat" deve passare attraverso buie gallerie, scivolare su ripidi pendii per evitare ostacoli, devi distruggere cancelli bloccati con i tuoi missili.

Con molta abilità e con un pizzico di fortuna raggiungerai le raffinerie di eroina alla fine dei corsi d'acqua. Le raffinerie passano essere distrutte solo con missili.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera Ridefinibile

Commodore 64

Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

Controlli

Pausa	- Run/Stop
Per il controllo de natante usare il joystick	
ST Pausa	- Help
Per il controllo del natante usare il joystick o il mouse	
Bottona a sinistra	- Missili
Oppure tastiera	
Bottona a destra	- proiettili
Tasta cursore	- Alt-Priettilli
Risettare gioco	- Return
Caricamento	
Commodore (cassetta)	- Shift e Run/Stop
Commodore (disco)	- Load***,8,1

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD*** nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD***,8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Dico)	RUN" Menu sul lato A

Buona fortuna 007, il mondo conta su di te

A Domark Publication

Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd
Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1962

© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

HOPPING MAD

THE PRESSURE'S ON TO BE ONE JUMP AHEAD

Your opponent played first. Globe-hopping through the world and into space, he's skillfully avoided everything that could cost him a life. And as he's gobbled and popped almost all the apples and balloons on the way, he's leapt his way to a brilliant score. He's pleased. You're not.

Now it's your go. In the forest, you escape the jaws of set after set of ball-eating plants, duck the bees and birds, over the hedgehog, under the rising ball. Perfect!

But the seaside's no picnic - straight away you land on a lizard. Pop! One life lost. And you're down on score. Bounding on, you approach cacti, and approaching you is a balloon, closely followed by rooks. You could glide safely over the cacti, or jump for the balloon - risking death at the claws of the birds.

Three balls, three lives left. Lose them and there's no bouncing back. But you need those points.

PLAYING INSTRUCTIONS

Bounce around the hazardous landscapes and try to collect 10 balloons, which will allow you to float up to the next level. There are various inhabitants to be found on each level, some you can squash and gain bonus points, whilst others are out to hinder your progress. There are also objects lying around the screens which give bonus points.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick or redefinable keys

Start - S

In joystick mode

Pause - H

Restart - S

Commodore 64

Joystick only

Move and Fire - Joystick Port 2

Pause - Spacebar

CONTROLS

Speed up - Left

Slow down - Right

Jump - Fire

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN/MENU on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD** 8.1

© 1988 Elite Systems International Ltd

HOPPING MAD

ON VOUS TALONNE POUR FAIRE UN SAUT EN AVANT!

C'est votre adversaire qui commence à jouer. D'étape en étape, il sautille à travers le monde et dans l'espace mais il a surtout pris soin d'éviter tout ce qui peut lui coûter la "vie". Et comme il a englouti toutes les pommes et creve toutes les ballons qui se trouvent sur son passage, il se rapproche a grands bonds d'un score brillant.

Il est satisfait. Mais ce n'est pas votre cas.

C'est maintenant à votre tour de jouer. Dans la forêt, vous tentez de vous échapper des prises de la mâchoire des plantes dévoreuses de balles, d'éviter les abeilles et les oiseaux, sautillant par-dessus le hérisson ou sous le ballon. Parfait!

Mais voilà! Le bord de la mer n'est pas une partie de plaisir car maintenant vous atterrissez directement sur un lézard. Pan! Une vie en moins. Et votre score s'en ressent. Continuant à faire de grands bonds, vous vous rapprochez des cactus pendant qu'un ballon se rapproche de vous, suivi de très près par une colonie de corneilles. Soit vous planez sans danger au-dessus des cactus ou bien faites un saut vers le ballon risquant la mort entre les griffes des oiseaux.

Il ne reste plus que trois balles et trois vies. Perdez-les et vous êtes perdu. Cependant, vous avez besoin de ces points.

INSTRUCTIONS DE JEU

Essayez d'attraper 10 ballons en rebondissant au travers des paysages hasardeux et vous vous retrouverez à un niveau plus avancé. Il y a divers habitants à trouver à chaque niveau, vous pouvez en anéantir certains et gagner des points de bonus mais quelques autres sont là pour faire obstacle à votre avance. De même, vous pouvez gagner des points grâce aux quelques objets qui se trouvent éparpillés ça et là, autour des écrans.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeux, ou clavier redefinissable.

Debut - S

Avec le joystick

Pause - H

Reprise - S

Commodore 64

Manette de jeux seulement

Pour se déplacer et

tirer - Manette de jeux au port 2

Pause - Barre d'espace

COMMANDES DE CONTROLE

Accélération - vers la gauche

Fralentissement - vers la droite

Saut - feu!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN/MENU sur côté A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD** 8.1

© 1988 Elite Systems International Ltd

HOPPING MAD

VERRÜCKT GEHUPFT IST HALB GEWONNEN!

Dein Gegner hat sich ganz schön ins Zeug gelegt. Als Globetrotter ist er durch die Welt gehüpft und hat sogar den Sprung ins All gewagt. Dabei ist er tunichtst allem aus dem Weg gegangen, was ihm ein Leben hätte kosten können, und hat unterwegs so ziemlich alle Apfel und Luftballons verschmaust und sich auf diese Weise eine ganze Menge Punkte gutschreiben können.

Er ist mit sich und der Welt zufrieden. Was man von Dir nicht behaupten kann.

Aber jetzt kommt Deine Chance. Im Wald gelingt es Dir, ungeschoren an den aufgesperrten Mäulern der ballfressenden Pflanzen vorbeizukommen, den Bienen und Vögeln ein Schnippchen zu schlagen, mit einem Satz über den Igel zu hüpfen und unter der großen Kugel durch. So weit so gut.

Aber der Strand ist kein reines Vergnügen - Du landest direkt auf einer Eidechse. ZZZZZ! Ein Leben schrumpft dahin. Das kostet Punkte. Doch es geht weiter. Du nähert Dich den Kakteen. Ein bedrohlicher Ballon kommt auf Dich zu, dich gefolgt von einer Schar Krähen. Du könntest Dich gleitend über die Kakteen hinwegsetzen oder es mit dem Ballon versuchen, allerdings auf die Gefahr hin, daß Dich die scharfen Krallen der Krähen zerflezen.

Drei Bälle, drei Leben, bleiben Dir übrig. Wenn Du die verlierst, ist ausgehüpft. Und wie willst Du Dir dann die Punkte beschaffen?

SPIELANLEITUNG

Du mußt Dir Deinen Weg durch die gefährlichen Landschaften bahnen und 10 Ballons einzusammeln versuchen, mit deren Hilfe Du dann zur nächsten Ebene hochschweden kannst. Auf jeder Ebene tummeln sich verschiedene Geschöpfe. Manche davon kannst Du zerquetschen, um Punkte einzuheimsen, andere behindern Dein Fortkommen ganz ernstlich. Natürlich liegen auch überall verstreut Objekte herum, die Bonuspunkte einbringen.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder definierbare Tasten

Start - S

Im joystick modus

Pause - H

Neustart - S

Commodore 64

Nur mit joystick

Steuern und Feuer - Joystick in port 2

Pause - Leertaste

STEUERUNG

Beschleunigen - Links

Bremsen - Rechts

Sprung - Feuer

LADIANLEITUNG

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN/MENU auf Seite A
Commodore 64 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD** 8.1

© 1988 Elite Systems International Ltd.

HOPPING MAD

Il vostro avversario ha giocato per primo. Andando in giro saltellando per tutto il mondo e nello spazio, è abilmente riuscito ad evitare tutto ciò che gli avrebbe potuto costare una "vita". E così mangiando quasi tutte le mele e facendo scoppiare i palloni che trovava sul suo cammino, ha ottenuto un ottimo punteggio.

È molto contento. Voi invece non lo siete affatto. Nella foresta riuscite a sottrarvi alla bocca di tutte le piante mangiatrici di palle, ad abbassarvi per evitare le api e gli uccelli, saltare sopra il riccio, passare sotto la palla che si alza. Perfetto!

Ma non è così facile: andate a finire su una lucertola. Pop! Avete perso una vita. Ed il vostro punteggio è il più basso. Continuando vi avvicinate ad un cactus, mentre verso di voi sta venendo un pallone, seguito a poca distanza da dei corvi neri. Potreste saltare e mettervi al sicuro sopra il cactus, oppure saltare cercando di afferrare il pallone - rischiando la morte tra gli artigli degli uccelli.

Tre palle, tre vite rimaste. Se le perdete, non c'è modo di riprendersi. Ma avete bisogno di punti.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Saltate evitando i pericolosi paesaggi e cercate di raccogliere 10 palloni, che vi permetteranno di sollevarvi al prossimo livello. In ogni livello ci sono abitanti diversi, schiacciandone alcuni, potrete guadagnare punti, mentre altri cercheranno di ostacolare il vostro progresso. Sparpagliati sullo schermo ci sono inoltre degli oggetti che vi faranno vincere punti premio.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera Ridefinibile

Per iniziare - S

Usando il joystick

Per fare una pausa - H

Per ricominciare - S

Commodore 64

Solamente joystick

Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2

Pause - Tasto ridefinibile

COMANDI

Per accelerare - a sinistra

Per rallentare - a destra

Per saltare - pulsante per fare fuoco

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta) LOAD*** nel modo 48K

Commodore 64 (Cassetta) Premere RUN/STOP + SHIFT

Commodore 64 (Disco) LOAD** 8.1

Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER

Amstrad (Disco) RUN* Menu sul lato A

© 1988 Elite Systems International Ltd

BEYOND THE ICE PALACE

Beyond The Ice Palace and to the North, legend tells of a mystical land where strange creatures dwell. It is a land of fantasy and magic, of Goblins and Ghosts, of good and evil.

Recently, there has been great upset in the balance of good and evil in these lands. The forces of evil have been burning down the forests, destroying the homes and lives of the simple woodcutters.

One night, a meeting was held between the ancient and wise spirits of the woods. A decision was made to appoint a single person to be responsible for returning the balance of the lands once again by banishing the evil back from where it came. They blessed a sacred arrow with the powers of the woods, which would summon a spirit in times of need, and shot it into the air, whoever found the arrow would find themselves in an adventure of fantastic importance.

PLAYING INSTRUCTIONS

Various weapons may be obtained along the route. These operate differently and have varying strengths.

In times of crisis the Spirits of the Forest may be summoned to sacrifice themselves for your needs, they will weaken certain enemies and destroy others but use them wisely as you only start with two spirits though you may find additional ones along the route.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick or redefinable keys

Commodore 64

Joystick only

Move and Fire - Joystick Port 2

Pause - Spacebar

Abort Keys

Spectrum - Break

Commodore 64 - Run/Stop + Restore together

Amstrad - Esc

CONTROLS

Up - climb ladders / jump

Down - Descend ladders / crouch

Right - move right / jump right

Left - Move left / jump left

Fire - Shoot weapon

Summon Spirit - Redefinable keys

Pause - Redefinable keys

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN/MENU" on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD***,8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

AU DELA DU PALAIS DE GLACE

La légende raconte qu'au-delà du palais de glace et vers le nord, il existe un pays mystique ou vivent d'étranges créatures. C'est le pays de l'imagination et de la magie, des lutins et des fantômes, du bien et du mal.

Récemment, dans ces contrées, l'équilibre du bien et du mal s'est trouvé rompu. Les puissances du mal ont brûlé les forêts, détruisant ainsi les maisons et la vie des simples bucherons.

Une nuit, les anciens et sages esprits des bois se sont réunis. Ils ont décidé de nommer une seule personne chargée de rétablir l'équilibre dans ces contrées en repoussant le mal d'où il venait. Ils ont bûné une flèche sacrée, investie des pouvoirs de la forêt et qui appellerait un esprit en cas de besoin; ils l'ont alors tirée dans les airs. Celui qui trouverait cette flèche serait embarqué dans une aventure fantastique.

INSTRUCTIONS DE JUE

D'autres armes peuvent être utilisées selon le même principe que celles-ci, elles ont des puissances différentes.

En période de crise, les esprits de la forêt peuvent être appelés à se sacrifier pour votre bien. Ils vont affaiblir certains ennemis, en détruire d'autres. Vous avez toutefois intérêt à en user avec sagesse, dans la mesure où vous ne démarrez qu'avec deux. Vous pourrez également en croiser d'autres sur votre chemin.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeux, ou clavier rédefinissable

Commodore 64

Manette de jeux seulement

Pour se déplacer et

Tirer - Manette de jeux au port 2

Pause - Barre d'espace

Touches de Suspension

Spectrum - Break

Commodore 64 - Run/stop + Restore (ensemble)

Amstrad - Esc

COMMANDE DE LA MANETTE DE JUE

Vers le haut - grimper des échelles / sauter

Vers le bas - descendre des échelles / s'accroupir

Vers la droite - se déplacer sur la droite / sauter à droite

Vers la gauche - se déplacer sur la gauche / sauter à gauche

Feu - tirer

Appeler l'esprit - touches que l'on peut redéfinir

Pause - touches que l'on peut redéfinir

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN/MENU" sur côté A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD***,8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd

JENSEITS DES EISPALASTS

Jenseits des Eispalasts, hoch im Norden, erzählt die Legende von einem mystischen Land, in dem die seltsamsten Geshöpfe leben: einem Land voller Zauber und magie, voller Gnome und Geister, das von Gut und Bose gleichermaßen beherrscht wird.

In jungster Zeit ist das Gleichgewicht zwischen Gut und Bose ernsthaft gestört worden. Die Kräfte des Bösen brennen Wälder nieder, zerstören Häuser, brandschatzen Gehöfte und trachten den ein fachen Holzfallern nach dem Leben.

Eines Abends fanden sich die alten und weisen Häupter des Waldes zu einer Beratung zusammen, an deren Ende der Beschluß gefaßt wurde, eine einzelne Person zu beauftragen, das Gleichgewicht zwischen Gut und Bose wiederherzustellen. Sie sollte die dämonischen Kräfte wieder dorthin zurückjagen, wo sie hergekommen waren. Der Rat der Weisen segnete einen geheiligen Pfeil mit den Kräften des Waldes, sodaß er in Zeiten höchster Not Rettung bringen sollte und schoß ihn in die Luft. Wer immer diesen Pfeil auch finden mochte, würde sich plötzlich mitten in einem phantastischen Abenteuer wiederfinden.

SPIELANLEITUNG

Der Weg ins Abenteuer führt an mancherlei Waffen vorbei, die mitgenommen werden können und unterschiedliche Wirkungen haben.

In Zeiten der Bedrängnis können die Geister des Waldes angerufen werden, sich für Sie zu opfern. Dadurch werden die Feinde teilweise geschwächt, teilweise vernichtet. Setzen Sie die Geisterbeschwörung sparsam ein, da Ihnen anfänglich nur zwei Geister zur Seite stehen. Später werden Sie weitere Geister am Wegesrand finden, die sich Ihnen anschließen werden.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder definierbare Tasten

Commodore 64

Nur mit joystick

Steuern und Feuer - Joystick in port 2

Pause - Leertaste

Abbruch-Tasten

Spectrum - break

Commodore 64 - run/stop und Restore gleichzeitig

Amstrad - Esc

Joystick-Steuerung

Auf - Leitern hochklettern, springen

Ab - Leitern herunterklettern, bucken

Rechts - Nach rechts bewegen, nach rechts springen

Links - Nach links bewegen, nach links springen

Auslöser - Waffen auslösen

Geisterbeschwörung - Tasten bestimmen

Pause - Tasten bestimmen

LADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Kass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN/MENU" auf Seite A
Commodore 64 (Kass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD***,8,1

© 1988 Elite Systems International Ltd.

BEYOND THE ICE PALACE

La leggenda narra che al di là del Palazzo del Ghiaccio e al di là delle Terre del Nord, si trova un mitico paese dove vivono strane creature. Si tratta di un paese fantastico e magico, un paese di folletti e fantasmi, dove convivono il bene ed il male.

Recentemente in questa parte del mondo si è verificato uno sconvolgimento dell'equilibrio tra bene e male. Le forze del male hanno bruciato le foreste, distruggendo le abitazioni ed uccidendo i poveri tagliaboschi.

Una notte, gli antichi e saggi spiriti dei boschi decisero di organizzare una riunione. Fu presa la decisione di affidare ad una sola persona il compito di ripristinare l'equilibrio nel paese, scacciando le forze malvagie. Benedirono una freccia sacra con i poteri dei boschi, in grado di invocare uno spirito nei momenti di necessità, e la lanciarono in aria: chiunque trovi la freccia, si ritroverà immerso in fantastiche avventure.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Lungo il percorso si possono usare diverse armi. Agiscono in modo diverso ed hanno una potenza diversa.

Nei momenti di crisi, si possono invocare gli Spiriti della Foresta che si sacrificheranno per aiutarvi; essi indeboliranno alcuni vostri nemici e ne distruggeranno altri, ma utilizzateli con giudizio, in quanto inizierete con soli due spiriti, sebbene ne potrete incontrare altri lungo il percorso.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera ridefinibile

Commodore 64

Solamente joystick

Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2

Pausa - Tasto ridefinibile

COMANDI PER TASTIERA

Tutte le opzioni sono ridefinibili alla tastiera.

Tasti per abbandonare il gioco

Spectrum - Break

Commodore 64 - Run/stop + Restore contemporaneamente

Amstrad - Esc

COMMANDI PER JOYSTICK

Su - per salire sulle scale/saltare

Giù - per scendere dalle scale/piegarsi

A destra - per spostarsi a destra/saltare a destra

A sinistra - per spostarsi a sinistra/saltare a sinistra

Pulsante - per azionare l'arma

Per invocare lo

Spirito - tasti ridefinibili

Pausa - tasti ridefinibili

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD*** nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD***,8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Dico)	RUN" Menu sul lato A

© 1988 Elite Systems International Ltd

SPACE HARRIER

Our hero, a seasoned veteran of many space wars is on the scene again. This time to save the DRAGON land which is occupied by barbaric and evil creatures and controlled by supernatural phenomena.

Elite/Sega proudly presents another in a long line of original game concepts in SPACE HARRIER, an action packed adventure that puts you in mortal combat with aliens of another planet.

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick or redefinable keys
Pause - Redefinable key

Commodore 64

Joystick only
Move and Fire - Joystick Port 2
Pause - Spacebar

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN/MENU* on side A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD***,8,1

© 1986 Elite Systems International Ltd

© Sega 1985 R

This game has been manufactured under licence for Sega Enterprises Ltd. Japan, Space Harrier and Sega are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

SPACE HARRIER

Notre héros, un vétéran chevronné des guerres interplanétaires, est de retour. Cette fois, il doit sauver la terre du DRAGON qui a été envahie par des créatures barbares et malveillantes et est contrôlée par un phénomène surnaturel.

Elite/Sega est fier de présenter un autre jeu original, SPACE HARRIER, une aventure bourrée d'actions qui vous fait projeter au beau milieu d'un combat à mort avec des créatures d'une autre planète.

INSTRUCTIONS DE JEU

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeux, ou clavier redefinissable.
Suspension - Touche definissable

Commodore 64

Manette de jeux seulement
Pour se déplacer et
tirer - Manette de jeux au port 2
Pause - Barre d'espacement

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT...

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN/MENU* sur côté A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD***,8,1

© 1986 Elite Systems International Ltd

© Sega 1985 R

This game has been manufactured under licence for Sega Enterprises Ltd. Japan, Space Harrier and Sega are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

SPACE HARRIER

Unser Held, ein routinierter Haudegen aus unzähligen Kämpfen im All tritt wieder in Aktion. Diesmal zur Befreiung des DRACHEN-Landes, das in die Hände von barbarischen, bösen Kreaturen gefallen ist und nun von übernatürlichen Phänomenen beherrscht wird.

Elite/Sega freuen sich, Ihnen mit SPACE HARRIER ein neues Spiel in einer langen Serie von originellen Konzepten vorzustellen, ein spannungsgeladenes Abenteuer, das Sie in ein faszinierendes Gefecht mit den Außerirdischen verwickelt.

SPIELSTEUERUNG

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder definierbare Tasten
Pause - Definierbare Taste

Commodore 64

Nur mit joystick
Steuern und Feuer - Joystick in port 2
Pause - Leertaste

LADEANLEITUNG

Spectrum	LOAD***
Amstrad (Kass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN/MENU* auf Seite A
Commodore 64 (Kass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD***,8,1

© 1986 Elite Systems International Ltd

© Sega 1985 R

This game has been manufactured under licence for Sega Enterprises Ltd. Japan, Space Harrier and Sega are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

SPACE HARRIER

Il nostro eroe, un veterano di molte guerre stellari, è nuovamente di scena. Questa volta deve salvare il paese del Dragone (The Dragon Land), occupato da creature barbare e malvagie ed in balia di fenomeni soprannaturali.

Elite/Sega presenta con orgoglio "Space Harrier", un altro gioco della lunga serie di giochi originali, un'avventura ricca d'azione che vi vedrà lottare in un combattimento mortale contro creature aliene provenienti da un altro pianeta.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera o joystick
joystick
Pausa - tasto ridefinibile

Commodore 64

Solamente joystick
Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2
Pausa - Tasto ridefinibile

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassetta)	LOAD*** nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD***,8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN* Menu sul lato A

© 1986 Elite Systems International Ltd

© Sega 1985 R

This game has been manufactured under licence for Sega Enterprises Ltd. Japan, Space Harrier and Sega are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

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

GUARANTEE:

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

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

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

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Ltd.

GARANTEE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous rencontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante:

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

Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

All Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Widerrufverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd ist streng untersagt und gestezeswidrig.

GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

Tutti i dritti riservati dovunque. È assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, rispettelo direttamente al seguente indirizzo:

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e ve ne fornirà un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostra. Questo avviso non viola alcuno dei dritti costituzionali dell'utente.