



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 CIA helicopter.

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 = Q
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. 1982
© 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 aux Etats-Unis en inondant l'Amérique d'héroïne gratuite, créant ainsi l'enterrement pour des millions de personnes et tournissant l'argent pour envoyer des armes aux pays de l'Europe de l'Est, allies de San Monique.

Le Dr Kananga, connu sous le nom de "Monsieur BIG" dans l'univers, est un dirigeant perspicace qui sait tenir ses affaires loin des oreilles indiscrettes. Ses quartiers généraux se tenant sous un cimetière de San Monique, envoient l'héroïne non-raffinée par bateau 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 JFU

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 verte 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-dessous des bidons et des missiles que les hélicoptères de la CIA 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 atteindrez l'usine qui traite l'héroïne et arriverez au bout de la voie navigable. L'usine ne peut être détruite qu'en lancant un rondin dans l'air et avec un missile renifleur pour enfin détruire ces installations maléfiques.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeu, ou clavier redefinissable

Commodore 64

Manette de jeu seulement

Pour se déplacer et tirer Manette de jeu 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 = Q

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. 1982
© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

LIVE AND LET DIE

Dr Kananga, der niederrachlige und rücksichtlose Premierminister der karibischen Insel San Monique, eine Insel, deren Einwohner von der furchtbaren Macht des Voodoo zaubers beherrscht werden, ernsthaftes Monopol ab, deren Ertrag hinter einem frisierten Reingewinn verdeckt 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 bedeutet wurde. Nebenbei will er für San Monique, das Ostblock im Bundia achtet. Gelder für den Kauf von Waffen bereitstellen.

Dr. Kananga, oder auch "Mr Big", wie er in Unterweltkreisen genannt wird, ist ein gerissen Unternehmer, des seine Geschäfte stets vor neuigkeiten Bilichen zu schützen weiß. Seine Hauptquartiere, die gut versteckt unterhalb eines Friedhofs auf San Monique liegen, ver-schaffen das gesamte Rohmaterial 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. Wobei Sie nur mit den Ihnen zugänglichen Mitteln auf die Reise gehen dürfen

SPIELSTEUERUNG

Als James Bond müssen Sie die verschiedenen Wassertrassen entlangfahren, Zielung: südamerikanische Dschungelmission, norwegische Fjords, und Aufgaben in den Wüsten des Mittleren Osten sind zu bestehen.

Im Ziellungsabschnitt 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 sorgt.

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

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

Ihr Schnellboot muß dunkle Tunnel durchfahren und Hänge hinaufgleiten.

Um Hindernisse zu vermeiden. Außerdem muß es mit der sogenannten "Schnupperkarte" geschlossen.

Schleusentore durchbrechen. Mit viel Geschick und ein wenig Glück können Sie am Ende der Wasserstraßen die heroinverarbeitenden Fabriken erreichen. Die Fabrik kann nur zerstört werden, wenn man von einem Holzklotz hoch in die Luft springt und dabei eine "Schnupperkarte" loslässt, die schließlich die unheilbringenden Anlagen zerstört.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder definierbare Tasten

Commodore 64

Nur mit joystick

Steuren und Feuer Joystick in Port 2

Pause Leerlaste

BEFEHLE

SPECTRUM

Pause = H

Vorzeitiges = R

Bootssteuerung mit Joystick oder Tastatur

Links = O

Rchts = P

Beschleunigen = Q

Verlangsamen = A

Kugelnen = Leerlaste

Raketen = A + Leerlaste

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 (Kass) CONTROL & ENTER

Amstrad (Disk) RUN"MENU" auf Seite A

Commodore 64 (Kass) SHIFT & RUN/STOP

Commodore 64 (Disk) LOAD**.8.1

LIVE AND LET DIE

Dr Kananga prima 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. Kananga "Mr Big" come viene chiamato nel giro, sta pensando di invadere il mercato americano con tonnellate di eroina. Gli intratti di un tale mercato di morte serviranno per fornire armi al blocco orientale, alleato di Santa Monica.

James Bond 007, deve partecipare a termine una serie di pericolosissime 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 fiumi Norvegesi e nel deserto del medio Oriente.

Nella sezione di pratica al tiro, i bersagli Rossi devono essere colpiti con la macchina 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. Dovrà evitare mine, appostamenti, bombe, elicotteri nemici, sottomarini, aereoplani e navi nemiche, alcune delle quali seminano 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'auto "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 consigli d'acqua. Le raffinerie possono essere distrutte solo con missili.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera Ridefinibile

Commodore 64

Solamente joystick

Per spostarsi o fare fuoco

Pausa

- Joystick nella porta d'accesso 2

- Tasto ridefinibile

Controlli

Pausa

- Run/Stop

Per il controllo del natante usare il joystick

ST Pausa

- Help

Bottone a sinistra

- Missili

Oppure tastiera

Bottone a destra

- proiettili

Tasta cursore

- Alt+Proiettili

Resettere 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. 1982

© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

A Domark Publication

Source Code and Game Format © 1988 Elite Systems International Ltd

Gun Symbol Logo © Danjag S.A. 1982

© Eon Productions Ltd. Gildrose Publications Ltd 1987

HOPPING MAD

THE PRESSURE'S ON TO BE ONE JUMP AHEAD

Your opponent played first. Glob-hopping through the world and into space he's skilfully avoided everything that could cost him a life. And as he's gobbled and pooped almost all the apples and balloons on the way, he's leap 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 rocks. 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 rising 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 saute 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 crevé tous les ballons qu'il se trouvent sur son passage, il se rapproche 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 griffes de la mâchoire des plantes dévoratrices de balles, dévier 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 cornilles. 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

Etez d'abord 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 éparses ca et là, autour des écrans.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeu, ou clavier redéfinissable.

Début - S

Avec le joystick

Pause - H

Reprise - S

Commodore 64

Manette de jeu seulement

Pour se déplacer et

tirer - Manette de jeu au port 2

Pause - Barre d'espacement

COMMANDES DE CONTROLE

Accélération - vers la gauche

Ralentissement - 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

VERRUCKT GEHÜPFHT 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 lunächst allein aus dem Weg gegangen, was ihm Leben hatte kosten kann, und hat unterwegs so ziemlich alle Apfel und Luftballons verschmausht und sich auf diese Weise eine ganze Menge Punkte gutschreiben können.

Er ist nun auch end der Welt zufrieden. Was macht von Dir nicht behaupten kann. Aber jetzt kommt Deine Chance im Wald gelingt es Dir, ungeschoren an den aufgesperrten Maulwürfen der ballfressenden Pflanzen vorbeizukommen, den Bienen und Vogeln 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 nähertest Dich den Kakteen. Ein bedrohlicher Ballon kommt auf Dich zu, dich gefolgt von einer Schär Krähen. Du konntest Dich gleitend über die Kakteen hinwegsetzen oder es mit dem Ballon versuchen, allerdings auf die Gefahr hin, daß Dich die scharfen Krallen der Krähen zerflecken.

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

SPIELANLEITUNG

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

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder delinearbare Tasten

Start - S

Im joystick modus

Pause - H

Neustart - S

Commodore 64

Nur mit joystick

Steuern und Feuer - Joystick in port 2

Pause - Leerlaste

STEUERUNG

Beschleunigen - Links

Bremsen - Rechts

Sprung - Feuer

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.

HOPPING MAD

IL VOSTRO AVVASSARIO 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.

E molto contento. Voi invece non lo siete affatto =Nella foresta riuscite a soltarvi 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. Potrete 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 perdetevi, 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 anche degli oggetti che vi faranno vincere punti premio.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera Ridelinabile

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

Pausa - Tasto ridelinabile

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 (Disc) LOAD**.8.1

Amstrad (Cassetta) Premere CONTROL & ENTER

Amstrad (Disc) 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 (Disk) RUN"MENU" on side A
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk) 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 où vivent dérangers 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 bûcherons.

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 où il venait. Ils ont bénit 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 appellés 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 redéfinissable

Commodore 64

Manette de jeux seulement

Pour se déplacer et :

Tirer - Manette de jeux au port 2

Pause - Barre d'espacement

Touches de Suspension

Spectrum - Break
Commodore 64 - Runstop + 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 (Disk) RUN"MENU" sur côté A
Commodore 64 (Cass) SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk) 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 Geschöpfe leben: einem Land voller Zauber und magie, voller Gnome und Geister, das von Gut und Böse gleichermaßen beherrscht wird.

In jüngerer Zeit ist das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse ernsthaft gestört worden. Die Kräfte des Bösen brennen Wälder nieder, zerstören Häuser, brandschatzen Gehöfte und trachten den ein lachen Holzfällern nach dem Leben.

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

SPIELANLEITUNG

Der Weg Ing 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 vor Sie zu opfern. Dadurch werden die Feinde teilweise geschwächt, teilweise vernichtet. Setzen Sie die Geisterbeschwörung sparsam ein, da Ihnen anfangs 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 - runstop 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 decisamente di organizzare una riunione. Fu questa la decisione di affidare ad una sola persona il compito di ripristinare l'equilibrio nel paese, scacciando le forze malvagie. Benedicendo una freccia sacra con i poteri dei boschi, in grado di invocare uno spirito nei momenti di necessità, e la lanceranno in aria, chiunque trovi la freccia, si ritroverà immerso in fantastiche avventure ...

INSTRUZIONI 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 sacrificeranno per aiutarvi; essi indeboliranno alcuni vostri nemici e ne distruggeranno altri, ma utilizzatevi con giudizio, in quanto inizierete con soli due spiriti, sebbene ne potrete incontrare altri lungo il percorso.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera Ridefinibile

Commodore 64

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 - Runstop + Restore contemporaneamente
Amstrad - Esc

COMANDI 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 Spirto - tasti ridefinibili
Pausa - tasti ridefinibili

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

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

© 1988 Elite Systems International Ltd

OVERLANDER

The year is 2025. The once green and beautiful planet now resembles Death Valley, U.S.A. The soil is dry and scorched, there is little vegetation to be seen anywhere. The Earth has been in this state ever since the ozone layer was destroyed in the latter part of the twentieth century. They say the aerosol was to blame, a primitive form of dispensing container using highly dangerous propellant gas.

Scientists saw the holes developing in the ozone layer and sent warnings but they were never taken seriously until it was too late. The holes were there and they were growing. The damage was minimal at first but eventually grew into an unstoppable apocalypse. Radiation from the sun caused terrible damage to the environment and forced people to retreat underground, safe from the harmful effects of ultraviolet radiation. Vast subterranean cities evolved, but in isolation.

Today, the only link between these underground cities is the old network of surface freeways, now ruled by anarchic gangs of outcasts, known also as surface dwellers. The only people daring to make trips these days are the Overlanders.

The Overlanders are a breed apart. They keep themselves to themselves. Their only passion in life is their customised cars, pre-apocalypse vehicles dragged underground and rebuilt, rebuilt for speed and survival. They make journeys for cash, running cargo across the surface dwellers gauntlet. Life is improving the car. Cargo's are carried for cash, cash means a better, faster, more powerful car.

PLAYING INSTRUCTIONS

At the beginning of each journey you must choose one of two cargoes to transport to the next city. You will be confronted by two offers, one from the Federation, and one from the Crimelords. One organisation will offer a higher reward than the other for completion of the contract. However, this cargo will be a more valuable, dangerous, or even illegal item. Because of the dangerous nature of the higher value cargo and its increased value to the surface dwellers, the trip will be more difficult as the gangs increase their determination to stop you. Fifty percent of the contract will be offered upfront to help fund the journey.

Before heading out on the surface you must prepare for the trip by purchasing enough fuel and weapons to see you through. The distance between cities varies so be careful not to waste money on unnecessary fuel. After fueling up, you can choose the firepower and performance parts which will be needed for the trip for a price. Only one type of weapon can be carried at once whereas add-ons can be held in any order and quantity. Some add-ons last for the entirety of the game once bought, whereas some are bought in quantities which can be depleted. The various weapons include a standard issue gun, a flame thrower, surface to surface missiles, and homing rockets.

Powerful Disc brakes, a nitrous oxide injected turbocharger and a leaunburner engine can be bought to complement your car's performance. Several items such as battering rams, armourplating, bulletproofing, and wheelblades can also be added to make your life on the road a little easier. Extra cars can also be purchased if you have enough money.

The surface is ruled by several gangs of outcasts who will stop at nothing to get their hands on your car and it's cargo. Each gang poses a different but equally dangerous threat and their specific patterns of attack should be learnt if you are to survive for long on the surface.

One gang call themselves The Crawlers. They don't possess any vehicles themselves, but prefer to travel on foot. They are known to block off sections of the surface roads with overturned cars and wooden fences in an attempt to force passing vehicles off the road. "Gunshot Alleys" are also set up where gang members line up on the sides of the road, armed with sawn off shotguns, taking shots at passing vehicles for points.

The Roadhogs are another surface dwelling gang who cruise the open freeways in large steel plated limousines. They are another surface dwelling gang who cruise the open freeways in large steel plated limousines. They try to force other vehicles off the road by running into them at speed. Tough aggressive driving is needed to shake these guys, or you could beat them at their own game and force them off the road into a passing obstacle.

The Kamikaze's are a motorcycle gang with a difference. They follow a strange cult in which the greatest honour one can achieve is blowing up whilst pulling the ton on the open highway. Their religion does not allow them to blow themselves up but it is considered "proper" to run into other vehicles on the road thus sacrificing themselves to the Great God Harley. To achieve the best explosion possible their bikes are booby trapped so that any contact with other vehicles will cause both the bike and the poor victim to explode into a thousand cubic centimetres (1000 cc). Bikers obviously explode if touched but can fortunately be destroyed if shot. The Kamikaze's have perfected a number of trick manouevres such as the loop de loop, the emergency stop and the snake.

Finally, there are the Offroaders, probably the toughest of the lot. These guys travel around in monster four wheel drive pick up trucks, with an armed terrorist perched in the back. The armed man is equipped with petrol bombs, an elephant gun and aircraft guns and occasionally a bazooka. Their trucks are heavily armoured and require a lot of fire power to destroy.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick or definable keys

Commodore 64

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

CONTROLS

Up - Accelerate
Down - Brake
Left - Turn left
Right - Turn right
Fire - Fire single shot from standard issue gun
Back + Fire or Space - Launch special weapons

LOADING INSTRUCTIONS

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

© 1988 Elite Systems International Ltd

THE OVERLANDERS

Nous sommes en 2025. La planète jadis verte et magnifique ressemble maintenant à la Vallée de la Mort aux Etats-Unis. Le sol est sec et escarpé; on ne voit que très peu de végétation. La Terre se trouve dans cet état depuis que la couche d'ozone a été détruite tout à fait à la fin du 20ème siècle. La version donnée en est que le responsable était l'aérosol, une forme primitive de contenuant de distribution utilisant un gaz combustible très dangereux. Les scientifiques avaient observé les trous se développant dans la couche d'ozone et l'avaient signalé mais personne ne les avait pris au sérieux jusqu'à ce qu'il fuisse trop tard. Les trous étaient là et grossissaient. Le dégât fut minime, tout d'abord, puis il prit une telle ampleur que l'apocalypse était inévitable. La radiation du soleil causa des dégâts terribles à l'environnement et força les gens à se réfugier dans les sous-sols, à l'abri des effets néfastes des rayons ultraviolets. De vastes cités souterraines émergent, mais totalement isolées.

Aujourd'hui, le seul lien entre ces cités souterraines est le vieux réseau d'autoroutes à la surface, maintenant dirigé par des gangs anarchiques de hors-la-loi, connus comme étant les habitants de la surface. Les seuls gens osant faire des voyages de nos jours sont les Overlanders.

Le Overlanders sont une race à part. Ils se protègent entre eux. Leur seule passion dans la vie, ce sont leurs voitures préfabriquées, véhicules pré-apocalyptiques déplaçant en sous-sol et reconstruits, reconstruits pour la vitesse et la survie. Ils font des voyages pour du cash, faisant passer des marchandises sous les yeux des habitants de la surface. La vie amène la violence. Les marchandises sont transportées pour du cash, le cash, ça veut dire une voiture meilleure, plus rapide, plus puissante...

INSTRUCTIONS DE JEU

À l'abut de chaque voyage, il vous faut choisir l'un des deux cargos de marchandises se dirigeant vers l'autre ville. Vous aurez deux offres: une de la Fédération, l'autre des Seigneurs du Crime (Les Crimelords). L'une des organisations offrira une récompense plus importante que l'autre pourachever le contrat.

Cependant, ce cargo aura plus de valeur, sera plus dangereux et transportera même des marchandises illégales. Du à la nature dangereuse du cargo de valeur plus importante, et à sa valeur de transaction aux habitants de la surface plus élevée, le voyage sera plus difficile étant donné que les gangsters sont déterminés à vous stopper. Cinquante pourcent du contrat sera donc pour aider à financer le voyage.

Avant de vous diriger vers la surface, il vous faut préparer le voyage en achetant assez de carburant et d'armes pour faire votre chemin. La distance entre les villes varie, aussi faites attention de ne pas perdre d'argent sur une consommation inutile en carburant. Après avoir fait le plein, vous pouvez choisir la puissance thermique et les pièces détachées qui seront nécessaires pour ce voyage, à prix raisonnable. Un seul type d'arme peut être transporté à la fois tandis que les a-côtés peuvent être pris dans n'importe quel ordre et n'importe quelle quantité. Certains a-côtés devront tout le temps du jeu une fois achetés tandis que certains sont achetés en quantités qui peuvent diminuer. Les armes diverses comprennent un fusil à sortie standard, un lance-flammes, des missiles terre-terre et des torpilles. Des disques de freins puissants, un turbocompresseur à injection d'oxyde azoté et un moteur à brûleur à piston peuvent être achetés pour ajouter à la performance de votre voiture. Vous pouvez aussi ajouter plusieurs articles tels que rames de batteries, produit de nickel-alétière, et chambres à air pour vous rendre la vie un peu plus facile sur la route. Si vous avez assez d'argent, vous pouvez bien sûr acheter plus de voitures.

La surface est dirigée par plusieurs gangs de hors-la-loi qui ne reculeront devant rien pour mettre la main sur votre voiture et sa marchandise. Chacun des gangs pose une menace différente mais tout aussi égale et il faut que vous appreniez leurs caractéristiques d'attaque si vous voulez survivre longtemps à la surface.

L'un des gangs se fait appeler Les Crawlers. Ils ne possèdent aucune voiture personnelle mais préfèrent voyager à pied. Ils sont célèbres pour bloquer les sections des routes de la surface avec des voitures renversées et des haies en bois et tentent de forcer les véhicules à sortir de la route.

"Les Gunshot Alleys" sont aussi bien établis comme membres alignés le long de la route, armés de carabines à canon scié, tirant sur les véhicules qui passent pour marquer des points.

Les Roadhogs constituent un autre gang des habitants de la surface et roulent sur les autoroutes dans de superbes limousines d'acier platine. Ils essaient de forcer les autres véhicules à sortir de la route en fonçant dessus à toute vitesse. De la fermeté et une conduite agressive est nécessaire pour secouer ces gars, ou bien vous pouvez les battre à leur propre jeu et les forcer à sortir de la route en dépassant un obstacle.

Les Kamikaze's constituent un gang à moto, avec une différence cependant; ils cultivent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur que quelqu'un puisse avoir c'est de se faire sauter tout seul mais ils considèrent "convenable" de rentrer dans d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien qu'au moindre contact avec d'autres véhicules, ils feront exploser la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos explosent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être aussi détruites si on leur tire dessus. Les Kamikaze's ont mis au point un certain nombre de trucs dès le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpent.

Finalement, il y a les Offroader, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de bombes à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti-appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

Finalement, il y a les Offroader, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de bombes à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti-appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

Les Kamikaze's constituent un gang à moto, avec une différence cependant; ils cultivent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur que quelqu'un puisse avoir c'est de se faire sauter tout seul mais ils considèrent "convenable" de rentrer dans d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien qu'au moindre contact avec d'autres véhicules, ils feront exploser la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos explosent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être aussi détruites si on leur tire dessus. Les Kamikaze's ont mis au point un certain nombre de trucs dès le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpent.

Finalelement, il y a les Offroader, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de bombes à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti-appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

Les Kamikaze's constituent un gang à moto, avec une différence cependant; ils cultivent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur que quelqu'un puisse avoir c'est de se faire sauter tout seul mais ils considèrent "convenable" de rentrer dans d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien qu'au moindre contact avec d'autres véhicules, ils feront exploser la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos explosent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être aussi détruites si on leur tire dessus. Les Kamikaze's ont mis au point un certain nombre de trucs dès le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpent.

Finalelement, il y a les Offroader, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de bombes à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti-appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

Les Kamikaze's constituent un gang à moto, avec une différence cependant; ils cultivent un étrange culte dans lequel le plus grand honneur que quelqu'un puisse avoir c'est de se faire sauter tout seul mais ils considèrent "convenable" de rentrer dans d'autres véhicules sur la route, se sacrifiant ainsi au Grand Dieu Harley. Afin de réaliser la meilleure explosion possible, leurs motos sont piégées si bien qu'au moindre contact avec d'autres véhicules, ils feront exploser la moto et la pauvre victime en mille centimètres cubes (1000 cc). Les motos explosent si elles sont touchées mais peuvent heureusement être aussi détruites si on leur tire dessus. Les Kamikaze's ont mis au point un certain nombre de trucs dès le loop-de-loop, l'arrêt d'urgence, et le serpent.

Finalelement, il y a les Offroader, probablement les plus difficiles du lot. Ces gars voyagent dans des camions pickup 4/4 monstrueux avec un terroriste armé perché sur le coffre. L'homme armé est équipé de bombes à pétrole, un canon-éléphant, des canons anti-appareils aériens et parfois un bazooka. Leurs camions sont lourdement blindés et il faut beaucoup de puissance de tir pour les détruire.

THE OVERLANDERS

Man schreibt das Jahr 2025. Der einstmal grüne und fruchtbare Planet gleicht nunmehr dem amerikanischen Death Valley. Die Erde ist trocken, ausgemergelt, verbrannt, die Vegetation praktisch tot. In diesem traurigen Zustand befindet sich die Erde, seit in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts die Ozonschicht und damit der Strahlungshaushalt der Atmosphäre zerstört wurde. Man gab die Schuld den damals weitverbreiteten Spraydosen, die hochgiftliche Treibgase enthielten.

Von Seiten der Wissenschaftler, denen die Löcher in der Ozonschicht aufgefallen waren, kamen Warnungen, die jedoch von allen in den Wind geschlagen wurden - bis es zu spät war. Die Löcher waren da und wurden größer und größer. Zunächst hielt sich der Schaden in Grenzen, doch allmählich nahm er die Ausmaße einer apokalyptischen Katastrophe an, die nicht mehr aufzuhalten war. Der Lebensraum war nicht mehr gegen die Sonnenstrahlung geschützt, was verheerende Auswirkungen hatte. Die Menschen waren gezwungen, sich unter die Erde zurückzuziehen, um sich von den UV-Strahlen in Sicherheit zu bringen. So entstanden in volliger Isolation voneinander, riesige unterirdische Städte.

Die einzige Verbindungen zwischen diesen unterirdischen Metropolen blieben bis auf den heutigen Tag die alten Autobahnen, die jedoch mittlerweile von Ausgestoßenen beherrscht werden, die mein im Volksmund als die "Surface Dwellers" (Bewohner der Oberfläche) bezeichnet. Und die einzigen, die heute noch Reisen zu unternehmen wagen, sind die Overlanders, die Overlander.

Die Overlanders sind eine Rasse von sich Siebleben unter sich. Ihre einzige Leidenschaft sind ihre Automobile vor-apokalyptische Gefährte, die in der unterirdischen Welt bereit und dort umgebaut wurden. Umgebaut mit Geschwindigkeit und zum Überleben. Sie unternehmen Reisen für Geld, transportieren Frachtgüter durch die Gebiete, die von den Surface Dwellers unsicher gemacht werden. Für sie ist der Sinn des Lebens ein besseres Auto. Transport bringt Geld. Geld bedeutet ein besser, schnelleres, leistungsfähiges Auto.

SPIELSTEUERUNG

Zu Anfang jeder Reise müssen Sie unter zwei Ladungen eine auswählen, die zum Transport in die nächste Stadt bereitstellt. Sie erhalten zwei Angebote eines der Forderungen, ein zweites von den Crimelords. Es gibt eine Verspricht bei Erfüllung des Vertrags eine höhere Belohnung, allerdings handelt es sich bei dieser Fracht um sehr volle Flughafen, oder gar verborgene Güter. Infolge der gefährlichen Ladung und ihres hohen Werts, ist diese Transport mit sehr viel mehr Risiken verbunden, die die Surface Dwellers alles darunter stellen. Gleichzeitig kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden, beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art und Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch, andere sind Verbrauchsgüter, die irgendwann zur Neige gehen. Zu den Waffen gehören Standardgewehre, ein Flammenwerfer, Boden-Boden-Ketten und Zusatzsysteme angeschafft. Einmal gekauft kann immer nur ein Walfangtypus mitgeführt werden. Beim Zubehör gibt es keine Einschränkungen in bezug auf Art oder Menge. Manche Zuladungen halten durch das ganze Spiel hindurch

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 (Disk)	RUN"MENU" on side A
Commodore 64 (Cass)	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

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 sur naturel.

Elite/Sega est fier de présenter un autre jeu original, SPACE HARRIER, une aventure bouffée 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 redéfinissable.
Suspension - Touche définissable
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 (Disk)	RUN"MENU" sur côté A
Commodore 64 (Cass)	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

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 (Disk)	LOAD**.8.1
Amstrad (Cassetta)	Premere CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	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.

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

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.

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

GARANTIE

Ce logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Veuillez 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.

Tutti i diritti 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 accolse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, rispeditelo 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 diritti costituzionali dell'utente.