

TAKE 4 GAMES

TAKE 4 TAKE 4

TAKE 4 · SPECTRUM 48K · TAKE 4
TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4

How to Load

Load " " Press Enter

Zum Laden
Load " " eingeben und ENETR drücken.

Chargement
LOAD " " puis frappez ENTER

TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4
TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4 · TAK

GRUMPY GUMPHREY SUPERSLEUTH

39 Screens & 4 Lives
Instructions to Play

Gameplan

You take the role of Gilbert 'Grumpy' Gumphrey, the ageing store detective who, as well as catching shoplifters, has lots of other tasks to fill his day. A scrolling message appears on screen to tell you what your next job is to be; it is then up to you to find the correct tools to enable you to complete the task. Eg: A gun located in the Managers office on the top floor to shoot the ducks (for hints on object selection - see 'How to Move'). Each job must be completed within the time limit (this varies for each task depending on the difficulty). Once the task has been completed within that time, a bonus is awarded, but be warned - if you should fail to finish it in time you will have to report to the Manager's office. Once there, a warning letter will be issued, and, failure to report to his office within half an hour will result in instant dismissal! When you get a message from the Manager, you must stop what you're doing and immediately do as he asks, only returning to your original task once he is happy, as long as you have not already run out of time for that task. You will become used to the daily routine; keep an eye on the digital clock on the screen so that you can be ready for your regular jobs! The store opens at 9 o'clock in the morning and you will

be told to be out of the store when it closes at 5.30. You will have about half an hour to leave but don't linger for too long otherwise you'll be sacked! However, you must use your common sense. For instance, if you're busy putting out a fire, you must stay and finish your task otherwise you'll be sacked for letting the store burn down! You just can't win! Watch the arrow at the bottom of the screen carefully; the more it decreases, the nearer you are to getting a warning letter - four of those and you're out of a job! If you should fail to complete your tasks on the first day, you will go on through the next few days until you manage to complete them all - or until you get sacked! On completion of all the tasks you have been set, you are given the option to end the game. Or perhaps you'll risk another day at the store.

How to Move

Q Left W Right P Up L Down Space Fire
D Drop/Pick Up T Re-Read Message
S Scroll Objects
(Use this function to move the object you want to discard to the right of the 'Objects' box)

Joystick:

Compatible with Kempston or Interface II - these will be automatically selected if present. Keys 'D', 'S' & 'T' are still needed when using joystick.

Features

Ducks, Gorilla, Hippy, Policeman, Children, Old Women, Female Shoppers, Manager, Pipe Smoker, Lost Baby, Fires, Floods, Bugs, Thief, Toy Soldiers.

Useful Items

Toolbox, Castor, Lollipop, Tea Cup, Handcuffs, Skateboard, Banana, Gun, Glasses, Umbrella, Key, Aerosol Can, Money, Fire Extinguisher, Hammer, Fire Bucket, Cage, Wooden Box (can be loaded on to reach certain items).

Scoring

Shooting ducks	250 points
Killing bugs	250 points
Picking up Object	100 points
Extinguishing Fire	250 points
Completing a day	10000 points
Bonus points for completing task	

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or resale
by any means strictly prohibited.

SAM STOAT SAFEBREAKER

Arcade Adventure 4 lives
4 houses 20 screens in each
Instructions for Play

Gameplan

Position Sam under selected house and enter by pressing jump key or fire button. House 1 - easy, house 4 - hard. Locate the explosive bomb and match (only one can be carried at a time) and blow the safe; collect the diamond and any other jewellery in the house and move on. Sam can only leave if the diamond has been collected. The bottle of Sam Stoa's Healing Elixir in each house replenishes your blood level helping you to last out the 20 rooms to be searched and entered through the mousehole accesses.

Features

Deadly Gnomemobile, Pogo Gnome, Garden Manure (very sticky), Alcoholic Gnome, City Gnome, Bats, Spiders, Blinding Bags of Flour, Policemen, Nasty Green Bottles, Bouncing Bed Springs, Runaway Pool Balls, Potted Gnomes, Bomb, Match, Diamond Rings

How to Score

Rings	£500
Bomb	£1,000
Match	£1,000
Diamond	£8,000
Level bonus for remaining blood level	
Maximum score obtainable	£64,384

How to Move

Keys: Left Q Up P Right W Jump B-SPACE
Joystick - Kempston or Sinclair Interface 2

METABOLIS

Spectrum 48K 150 screens
Instructions for Play
Gameplan

Your transformation, having gone wrong, gives you the chance to free people from the Kremin's grasp. Your objective is to search the Kremin domain for the reversal serum which changes you back into a man. You must then destroy the area, for which you need 4 pieces of nuclear fuel. Take them to the reactor room and escape from the complex before the reactor explodes.

There are various life forms which help you during your quest - in particular the wizard who is able to cure you of all ailments, but only when you are in natural form.

Be sure to eat on your journey and take care not to exert yourself too much as the transformation process has left you with a weakened heart. Your only weapon is a boomerang which is poisonous to the Kremin - if only you can find it!

Features

150 screens, Gates, Ton Weights, Punches, Kremians too numerous to mention and much, much more!

Controls

Left Q Right W Up D Fire K
Joystick Kempston or Sinclair

PERCY THE POTTY PIGEON

11 Screens 3 Lives 5 Skill Levels
Instructions for Play

Can Percy keep pace with the voracious appetites of his 3 hungry chicks? It's tasty worms that they constantly demand - how Percy will cope is a true test of character. Not only to see if his stamina will last out with the help of the energy giving Mayflies but whether he can outmanoeuvre the enemy red bird, cars, planes, snap dragons, frogs... he'll wish he'd never become a dad!

Gameplan

Fly through screens collecting the worms, returning to the nest avoiding obstacles on the way. All worms collected proceed to next skill level.

Features:

Cars, Planes, Helicopters, Paratroopers, Dogs, Cats, Spiders, Killer Venus Snap Dragons, Frogs, U.F.O.'s, Humans, etc. There is a Red Bird which will steal your worm on contact.

Energy

Is used up while ever in flight. Top-up your energy by resting on the ground or eating a Mayfly.

You are armed with the now famous exploding eggs, but if an egg is dropped while carrying a worm, the worm will be lost.

How to score

Completion of skill level	1000 pts
Feeding worm to chicks	200 pts
Bombing Red Bird	50 pts
Bombing Airborne Enemy	30 pts
Bombing Ground Enemy	20 pts
Eating of Mayfly	(Energy) 2 pts

How to move

Q Left W Right P Up L Down S Pause
N to Symbol Shift Fire

Joysticks Kempston + Interface 2.
Simply plug in to use.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

© 1986 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or resale
by any means strictly prohibited.

GRUMPY GUMPHREY SUPERSLEUTH

39 Screens 4 Leben
Spielanleitung

Szenario:

Sie schlüpfen in die ausgelatschten Schuhe von Gilbert 'Grumpy' Gumphrey, der ergrauten Ladendetektiv, der nicht nur hinter Ladendieben her ist. Über die Matkscheibe rollt eine Meldung mit Ihrem nächsten Auftrag. Die richtigen Werkzeuge dafür müssen Sie sich schon selbst besorgen, z.B. eine Flinte aus dem Chefbüro im obersten Stock, um Enten zu schießen. Die Zeit, in der ein Auftrag abgewickelt werden muß, ist von Fall zu Fall verschieden und variiert mit dem Schwierigkeitsgrad. Termingerech abgeschlossene Jobs werden mit einer Prämie belohnt; bei Überschreitung der Zeit müssen Sie beim Chef vorsprechen, der Ihnen eine Verwarnung verpaßt. Sollten Sie es versäumen, innerhalb von 30 Min. bei ihm aufzukreuzen, droht fristlose Entlassung. Wenn der Chef eine Anweisung erteilt, muß alles andere stehen und liegengelassen werden. Erst wenn er zufriedener ist, können Sie sich wieder an Ihre Aufgabe machen, es sei denn, die Zeit dafür ist mittlerweile abgelaufen. Tja, Sie werden sich schon an die Routine gewöhnen; behalten Sie die digitale Uhr im Auge, damit Ihnen die alltäglichen Jobs nicht über den Kopf wachsen. Der Laden öffnet morgens um 9; bei Ladenschluß um 5.30 abends müssen Sie draußen sein. Etwa eine halbe Stunde haben Sie Zeit, sich zu

verkrumeln, aber trödeln Sie nicht zu lange, sonst sind Sie den Job los. Dabei müssen Sie jedoch Ihren gesunden Menschenverstand walten lassen und angefangene Dinge zu Ende führen, z.B. das Kaminfeuer ganz ausmachen, wenn Sie schon dabei sind, denn wenn der Laden eingeschert wird, dann stehen Sie auch auf der Straße. Der schrumpfende Pfeil am unteren Bildschirmrand signalisiert eine bevorstehende Verwarnung - vier davon und Sie können Ihren Job an den Nagel hängen. Aufträge, die Sie am ersten Tag nicht schaffen, müssen Sie an den folgenden Tagen in Angriff nehmen, bis Sie alle erledigt haben (wenn Sie nicht vorher entlassen werden). Wenn Sie Ihre Pflicht getan haben, können Sie in Ruhestand treten, oder... wie wär's mit einem weiteren Tag als Ladendetektiv?

Steuerung

Q Links W Rechts P Auf L Ab
Leertaste Feuer D Ablegen/Aufnehmen
T Nachricht nochmals lesen S Objekte
scrollen (Mit dieser Option das Objekt,
das abgelegt werden soll, rechts neben
das 'Objects' - Feld plazieren)

Joystick:

Kompatibel mit Kempston oder
Interface II - die Einstellung erfolgt
automatisch, falls angeschlossen.
Zusätzlich sind die Tasten 'D', 'S' & 'T'
für die oben beschriebenen Funktionen
zu verwenden.

Was es alles gibt

Enten, Gorilla, Hippy, Polizist, Kinder,
alte Damen, Kundinnen, Manager,
Pfeifenraucher, verlorener Saugling,
Feuer, Überschwemmung, Wanzen,
Dieb, Bleisoldaten.

Nützliche Objekte

Werkzeugkasten, Strauer, Lutscher,
Teetasse, Handschellen, Skateboard,
Banane, Flinte, Glaser, Regenschirm,
Schlüssel, Sprühdose, Geld,
Feuerlöscher, Hammer, Wasserkessel,
Kafig, Holzkiste (dient als Schermel, um
etwas herunterzuholen).

Punkte

Enten schießen	250 Punkte
Wanzen vernichten	250 Punkte
Objekt auflösen	100 Punkte
Feuer löschen	250 Punkte
Einen Tag hinter sich bringen	10000 Punkte
Bonuspunkte für abgeschlossene Aufgaben	

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

© 1985 Alle Rechte vorbehalten.
Kopieren und Verbreitung jeglicher Art,
entschl. Verleih und Wiederverkauf, sind
ohne Genehmigung strengstens
untersagt.

SAM STOAT SAFEBREAKER

Arcadenabenteuer
4 Leben 4 Häuser à 20 Szenen
Spielanleitung

Spielkonzept
Manövriert Sie Sam unter das gewählte Haus und bugsiert Sie ihn mit der Sprungtaste bzw. dem Feuertaste hin. Haus 1 – leicht, Haus 4 – schwierig. Um den Safe zu knacken, müssen Sie nacheinander die Bombe und das Strichholz finden (Sie können nur ein Objekt tragen). Nehmen Sie den Diamanten und alles, was Ihnen sonst an Schmutz in die Hände gerät, an sich und verkrümeln Sie sich. Sam kann nur weg, wenn er den Diamanten hat. In jedem Haus gibt's eine Flasche mit Sam Stoat Lebens-Elixer, das den Blutspiegel hebt und die erforderlichen Energien verleiht, die Sie benötigen, um die 20 Räume zu durchforsten und durch die Mauslöcher zu kriechen.

Objekte und Kreaturen
Ein fatales Zwergmobil, Pogo Kobold, Gartendünger (klein und zahl), ein Alkoholkilberzwerg, ein Stadtzwerg, Fledermause, Spinnen, Mählsack, Bullen, Garstige grüne Flaschen, Athletische Bettfedern, sausende Billiardbälle, kunose Zwerge, Bombe, Strichholz, Diamantenringe

Punktewertung
Ringe £500
Bombe £1.000
Strichholz £1.000
Diamanten £8.000
Prämie für Blutniveau
Erreichbare Höchstpunktzahl £64.384

Bewegungssteuerung
Testen: Links Q Auf P Rechts W
Sprung B-SPACE
Joystick – Kempston oder Sinclair Interface 2

METABOLIS

Spectrum 48K 150 Szenen
Spielanleitung

Szenario
In der Folge einer mißglückten Transformation haben Sie die Chance, die Gefangenen aus den Klauen des Kremmin zu befreien.
Ihr Ziel ist es, im Reich des Kremmin das Serum zu finden, das Sie zurück in einen Menschen verwandelt. Danach müssen Sie das Gebiet mit 4 Komponenten eines atomaren Brennstoffs vernichten. Bringen Sie diese in den Reaktorraum und suchen Sie das Weits, bevor der Reaktor in die Luft fliegt.

Bei Ihrem Unterfangen kommen Ihnen verschiedene Kreaturen zu Hilfe, nicht zuletzt der Zauberer, der alle möglichen Beschwerden kuriert – aber nur, solange Sie in Ihrer natürlichen Erscheinungsform sind.
Nehmen Sie reichlich Nahrung zu sich und überanstrengen Sie sich nicht, denn Ihr Herz ist durch die Transformation ziemlich mitgenommen. Ihre einzige Waffe ist ein Bumerang, der für den Kremmin Gift ist – wenn Sie ihn erst mal zu Fassen kriegen.

Was Sie erwartet:
150 Bildschirme, Tonnengewichte, Schlagereien, mehr Kremmins als Ihnen lieb sein dürfte und vieles, vieles mehr!

Steuerung
Links Q Rechts W Hoch D Feuer K
Joystick Kempston or Sinclair

PERCY THE POTTY PIGEON

11 Screens 3 Leben 5 Stufen
Spielanleitung

Gelingt es Percy, dem VERRÜCKTEN VOGEL, den unersättlichen Appetit seiner drei gefragten Sproßlinge zu befriedigen?

Den drei Schreihalsen schmackhafte Würmer zu beschaffen, ist nicht nur eine Sache der Energie, die sich Percy durch Schlucken von Eintagsfliegen zuführt... er muß auch seinen Feind, den roten Vogel, überlisten. Autos, Flugzeuge und Frosche... Wie hieß es doch gleich: Vater werden ist nicht schwer, Vater sein dagegen sehr!

Spielverlauf:
Durch die Szenen schwirren, Würmer fangen, diese ins Nest bringen und Hindernisse meistern. Wenn alle Würmer geschnappt sind, zur nachtschwierigen Stufe übergehen

Feinde:
Autos, Flugzeuge, Helikopter, Fallschirmjäger, Koter, Katzen, 'spinnen', Killer-Lowenmaulchen, Frosche, Fliegende Untertassen, Menschen u a
Ein Zusammenstoß mit dem roten Vogel – und weg ist der Wurm!

Energie
Fliegen verbraucht Energien. Eine kleine Ruhepause und eine Eintagsfliege zwischendurch wirken sich wohltuend aus.

Die berühmten explodierenden Eier sind eine effektive Waffe, aber ein im Schnabel befindlicher Wurm geht beim Abwurf verloren.

Wie man sich Punkte schnappt

Abschluß einer Schwierigkeitsstufe 1000 Punkte
Wurm an Kuckken verfüttern 200 Punkte
Den Roten Vogel bombardieren 50 Punkte
Einen Fliegenden Feind bombardieren 30 Punkte
Einen Erdbewohner bombardieren 20 Punkte
Eintagsfliege verspeisen (Energie!) 2 Punkte

Verrückte Vögel Fliegen

Q Links L Abwärts W Rechts S Pause
P Aufwärts N auf Symbol Shift Feuer
Joysticks Kempston & Interface 2
Einfach einstecken

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

1985 Alle Rechte vorbehalten.
Kopieren und Verbreitung jeglicher Art, einschl. Verleih und Wiederverkauf, sind ohne Genehmigung strengstens untersagt.

PERCY THE POTTY PIGEON

11 écrans
3 vies 5 niveaux de difficulté
Règles du jeu

Percy va-t-il réussir à appaiser l'appétit vorace de sa progéniture?

Ses trois adorables pigeonneaux passent leur temps à réclamer les vers dont ils raffolent – Percy va devoir faire preuve de caractère pour les satisfaire, non seulement pour conserver sa résistance avec l'aide des mouches, mais aussi pour éviter ses ennemis : l'oiseau rouge, voitures, avions, gueules-de-loup, grenouilles – il va bien regretter d'être devenu papa!

But du jeu

Vous devez voler à travers les écrans pour ramasser les vers et rentrer au nid en évitant tous les obstacles qui vous barrent le chemin. Une fois tous les vers ramassés, vous passez au niveau de difficulté suivant.

Particularités:

Voitures, avions, hélicoptères, parachutistes, chats, chiens, araignées, redoutables gueules-de-loup, grenouilles, OVNI humains, etc. Si l'oiseau rouge arrive à vous toucher, il dérobe votre vers.

Energie:

Utilisée en vol. Vous pouvez refaire le plein en vous reposant au sol ou en mangeant une mouche.

Vous êtes armé des célèbres oeufs explosifs, mais si vous en lâquez un alors que vous transportez un vers, vous perdez le vers.

Scores

Fin du niveau 1000 points
Nourrir les pigeonneaux 200 points
Bombarder l'oiseau rouge 50 points
Bombarder les ennemis aériens 30 points
Bombarder les ennemis au sol 20 points
Manger une mouche (énergie) 2 points

Comment se déplacer

Q vers la gauche W vers la droite
P vers le haut L vers le bas S pause
N symbole Shift tir

Manettes de jeux Kempston et Interface 2

Il suffit de les connecter pour pouvoir jouer

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

1985 Tous droits réservés.
Tout copie ou vente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits

GRUMPY GUMPHREY SUPERSLEUTH

39 Niveaux et 4 vies
Règles du jeu

But du jeu

Vous êtes Gilbert 'Grumpy' Gumphrey, un agent de sécurité dans un grand magasin et vous commencez à prendre de l'âge. Vous devez intercepter les voleurs de grand magasin tout en accomplissant d'autres tâches de routine. Un message défile sur l'écran pour vous informer de la prochaine tâche à remplir. A vous de trouver les outils nécessaires pour la mener à bien. Ex.: le revolver dans le bureau du directeur, à l'étage supérieur, pour abattre les canards (pour savoir quel objet choisir – voir la section 'Comment manœuvrer Grumpy Gumphrey'). Chaque tâche doit être terminée dans les délais impartis (qui varient selon la difficulté de la tâche). Si vous réussissez votre tâche dans les temps, vous recevez un bonus. Sinon, allez trouver le directeur dans son bureau. Une lettre d'avertissement vous y attend, et si vous ne vous rendez pas dans son bureau dans la demi-heure qui suit, c'est la porte. Lorsque vous recevez un message du directeur, arrêtez ce que vous faites pour obéir à ses ordres. Vous ne pourrez reprendre la tâche initiale qu'une fois le directeur satisfait du résultat – s'il vous reste assez de temps. Vous finirez bien par vous habituer à la routine quotidienne, mais gardez l'œil sur l'horloge numérique affichée sur l'écran pour vous tenir prêt

à accomplir vos travaux réguliers. Le magasin ouvre à 9 heures le matin et vous devez en sortir à 17h30, heure de fermeture. Vous avez une demi-heure pour partir. Ne restez pas traîner trop longtemps si vous ne tenez pas à être mis à la porte. Faites appel à votre bon sens. Par exemple, si vous êtes occupé à éteindre un incendie, terminez votre tâche sinon vous serez mis à la porte pour avoir laissé brûler le magasin! Vous perdez sur tous les plans! Gardez un œil sur la flèche au bas de l'écran : plus elle raccourcit, et plus la lettre de mise en garde approche – quatre d'entre elles et vous pouvez vous inscrire au chômage! Si vous n'arrivez pas à tout faire le premier jour, poursuivez les jours suivants – ou jusqu'à ce qu'on vous mette dehors! Une fois toutes les tâches terminées, vous pouvez arrêter le jeu ou décider de braver une autre journée au magasin...

Comment manœuvrer Grumpy Gumphrey

Q vers la gauche W vers la droite
P vers le haut L vers le bas
BARRE D'ESPACEMENT pour tirer D pour jeter/ramasser T pour relire le message S pour faire défiler les objets (Service vous de cette fonction pour placer l'objet dont vous voulez vous débarrasser à droite de la boîte à objet:)

Manette de jeux

Compatible avec manette de jeux Kempston et Interface II – elles sont

sélectionnées automatiquement lorsqu'elles sont connectées. Il faut toutefois continuer à se servir des touches 'D', 'S' et 'T' pour jouer.

Particularités

Canards, gonille, hippy, agent de police, enfants, vieille femme, clientes, directeur, fumeur de pipe, bébé perdu, incendies, inondations, punaises, voleur, soldats de plomb.

Objets utiles

Boîte à outils, castor, sucette, tasse de thé, manettes, planche à roulettes, banane, revolver, lunettes, parapluie, clé, bombe aérosol, extincteur, marteau, seau d'eau, cage, caisse en bois (pour monter dessus et atteindre d'autres objets)

Score:
Canards abattus 250 points
Punaises écrasées 250 points
Objet ramassé 100 points
Incendie éteint 250 points
Journée terminée 10000 points
Points de bonus lorsque vous terminez une tâche.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

1985. Tous droits réservés.
Tout copie ou vente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

METABOLIS

Spectrum 48K 150 écrans
Règles du jeu

But du jeu

Votre transformation a échoué mais vous donne une chance de libérer les habitants de l'emprise du KREMIN. Votre objectif est de fouiller le domaine du KREMIN pour trouver le sérum qui vous redonnera une forme humaine. Détruisez ensuite la zone à l'aide de quatre agents nucléaires. Placez-les dans la chambre du réacteur et sortez du complexe le plus vite possible car le réacteur va exploser.

Différentes formes humaines vont vous aider au cours de votre mission – plus particulièrement le magicien qui peut soigner vos maladies lorsque vous possédez votre forme normale.

N'oubliez pas de manger en cours de route et faites bien attention de ne pas vous fatiguer exagérément car le procédé de transformation a affaibli votre cœur. Vous avez pour toute arme un boomerang qui pourra empoisonner le Kremmin – si vous réussissez à le trouver!

Particularités

150 écrans, barrières, poids d'une tonne, coups de poing, Kremmins trop nombreux pour les citer, et bien plus!

Commandes

Q vers la gauche W vers la droite
Up vers le haut K pour tirer
Manette de jeux Kempston or Sinclair

SAM STOAT SAFEBREAKER

Jeu de Cafe
4 vies 4 maisons 20 écrans dans chacune d'entre elles

Règles du jeu

But du jeu

Positionnez Sam au-dessous de la maison choisie et entrez-y en appuyant sur la touche de saut ou sur le bouton de tir. Le niveau de difficulté progresse de la première maison à la quatrième. Repérez la bombe explosive et l'allumette (vous ne pouvez en avoir qu'une à la fois) et faites sauter le coffre-fort. Emparez-vous du diamant qu'il contient et de tous les autres bijoux dans la maison. Passez ensuite à la suivante. Sam ne peut sortir d'une maison que lorsqu'il a réussi à s'emparer du diamant.

Toutes les maisons contiennent une bouteille d'elixir de vie Sam Stoat vous permettant de refaire le plein d'énergie pour fouiller les 20 pièces et passer pas les trous de souris.

Particularités

Redoutable gnomemobile, gnome Pogo, fumier de jardin (plutôt visqueux), gnome alcoolique, gnome des villes, chauves-souris, araignées, sacs de farine aveuglants, agents de police, abominables bouteilles vertes, ressortes de lit rebondissantes, ballons en vadrouille, Bombe, allumette, bagues.

Scores

Bagues 500 Francs
Bombe 1.000 Francs
Allumette 1.000 Francs
Diamant 8.000 Francs

Bonus en fonction du niveau d'énergie encore disponible à la fin de la partie.
Score maximal : 64.384 Francs

Comment manœuvrer Sam

Touche: Vers la gauche Q
Vers le haut P Vers la droite W
Pour sauter barre d'espacement
Manette de jeux – Kempston ou Interface 2 de Sinclair

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

1985 Tous droits réservés.
Tout copie ou vente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits