

SCOOBY DOO

The Mystery Machine arrives at the ruined castle, and the gang climb out ready to explore. Suddenly, Vama, Shaggy, Daphne and Fred are seized by evil hounds and a chorus of voices cry "Scooby, Daphne and Fred are here!" Though frightened, Scooby decides to look for his friends, but soon has the feeling that he is not alone. Ghosts and demons of the strange kind gather on all sides and descend on the "doobies" until it is too late for the gang.

Can you, as the Scooby Dog, fight your way through the mysterious houndmen to rescue your friends, then seek out their captors? Perhaps the trail of Scooby Snax may help you in your search!

LOADING INSTRUCTIONS
 Spectrum Cass
 Amstrad Cass
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

PLAYING INSTRUCTIONS
 Spectrum & Amstrad/SCHNEIDER
 Up/Arrow
 Down/Arrow
 Left
 Right
 Punch
 Pause
 Abort

COMMODORE 64/128
 Space = Joystick Port 2
 Pause = F5

© 1989 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.
 © 1989 ELITE SYSTEMS LTD.

SCOOBY DOO

Die Mystery-Maschine kommt vor der Schloßruine zum Stillstand, und heraus springen unheimliche Biester, welche Erikschrecken und Forschungen. Da sie sich verschämen, werden Vama, Shaggy, Daphne und Fred von riesigen Hunden gepackt, und es ertönt ein Chor von unheimlichen Stimmen. "Scooby, Daphne und Fred sind hier!" rufen sie. Scooby beschließt, nach den Freunden zu suchen, doch bald spürt er, daß er nicht allein ist. Geister und Dämonen der seltsamen Art sammeln sich um die "Doobies", bis es zu spät ist für die Bande.

Können Sie, als Scooby Dog, Ihren Weg durch die mysteriösen Hundemänner zu Ihren Freunden finden, dann suchen Sie nach ihren Geiseln? Vielleicht führt die Spur von Scooby Snax Sie zu den Angreifern!

LOADING INSTRUCTIONS
 Spectrum Cass
 Amstrad/SCHNEIDER
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

PLAYING INSTRUCTIONS
 Spectrum & Amstrad/SCHNEIDER
 Aufwärtig
 Untwärtig
 Links
 Rechts
 Schießen
 Pause
 Abbrechen

COMMODORE 64/128
 Space = Joystick Port 2
 Pause = F5

© 1989 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.
 © 1989 ELITE SYSTEMS LTD.

FRANK BRUNO'S BOXING

OBJECT
 Defeat 8 successive boxers to win the World Heavyweight Championship. Each boxer fights differently and has a unique strategy. The last, To win, you must knock down the opponent three times in one round - a Knock Out. You may reduce his opponent's Status to zero by punching him when his body is high, low, grounded and avoid the blows. Successful blows raise Bruno's Punch Power at 100% Punch Power. Bruno indicator flashes and you can use the Fight Right/Up/Enter.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Single joystick in port 2

Punch Left	=	1
Punch Right	=	2
Knockout	=	SPACEBAR
Guard Up	=	Up Arrow
Guard Down	=	Down Arrow
Right Hook	=	Bottom Row keys
Double Left	=	Joystick left
Double Right	=	Joystick right
Guard Down	=	Joystick down
Duck	=	Joystick left

IF YOU LOSE THE BOUT!
 You can't receive the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

PLAY THE BIG FIGHT
 Near, most great of the worlds most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to last!

THE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPAN
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	USSR
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRICA
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALY
7.	ANTPOEDAN ANDY	AUSTRALIA
8.	PETER PERFECT	USA

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

IF YOU WIN A BOUT!
 You win the bout then you are faced with your own personal Elite Video Boxing Assistant Membership Code. You will receive it in the tray that we have provided you with an EVBA Membership card for your own use. Write the code in French, alongside the name of the next boxer. So if you have just beaten the first boxer, write the code in the space next to Fling Long Chop. You may use the code to load the next boxer of tape/record now, or at a later date. To load a boxer:

1. Ensure the cassette/disk is on side B.
2. Press L on the options page.
3. Enter your three letter name.
4. Enter your Membership Code (just press ENTER without typing anything if you want to load the first boxer in line).

5. Press PLAY on the cassette player.

The program will tell you what boxer it has found on the tape. If it finds a boxer that comes before the one it is searching for, then you should first load the tape a little bit. Conversely, if it finds a boxer that comes after the one it is searching for, then you should rewind the tape a little bit. Your membership code is valid for all versions of Frank Bruno's Boxing provided it is used with the same three letter name that you have used.

IF YOU LOSE THE BOUT!
 You can't receive the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

PLAY THE BIG FIGHT
 Near, most great of the worlds most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to last!

THE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPAN
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	USSR
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRICA
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALY
7.	ANTPOEDAN ANDY	AUSTRALIA
8.	PETER PERFECT	USA

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

FRANK BRUNO'S BOXING

Vous gagnez probablement à l'écran, mais vous ne pouvez pas gagner sans avoir battu les 8 autres adversaires. Écrivez votre nom et votre adresse sur un feuillet que vous glissez dans le jeu. Vous recevrez un code personnel de membre de l'Équipe Vidéo de l'Élite. Ce code vous servira à charger le prochain adversaire. Si vous avez juste battu le premier adversaire, écrivez le code dans l'espace à côté de Fling Long Chop. Vous pouvez utiliser ce code pour charger maintenant le prochain adversaire de bande/registre, ou à une date ultérieure. Pour charger un adversaire:

1. Vérifier que la cassette/disk est sur le côté B.
2. Appuyer sur la touche L sur la page des options.
3. Entrer votre nom à trois lettres.
4. Entrer votre code de membre (appuyer simplement sur la touche ENTER sans taper rien si vous voulez charger le premier adversaire en ligne).

5. Appuyer sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette.

Le programme vous dira quel adversaire il a trouvé sur la bande. Si il trouve un adversaire qui vient avant celui que vous cherchez, alors vous devez d'abord avancer un peu la bande. Inversement, si il trouve un adversaire qui vient après celui que vous cherchez, alors vous devez reculer un peu la bande. Votre code de membre est valide pour toutes les versions de Frank Bruno's Boxing à condition qu'il soit utilisé avec le même nom à trois lettres que vous avez utilisé.

SI VOUS PERDEZ LA REPRISE!
 Vous ne pouvez obtenir le prochain adversaire tant que vous n'avez gagné, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Appuyez sur R dans la page des options.

JOUEZ AVEC VOS GROS PINGES!
 Vous pouvez affronter les plus grands challengers poids lourds les plus inévitables du monde dans une simulation de match de boxe incroyable!

LE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPON
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	URSS
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRIQUE
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALIE
7.	ANTPOEDAN ANDY	AUSTRALIE
8.	PETER PERFECT	USA

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

OBJECT OF THE GAME
 The object of the game is to defeat eight boxers in succession in front of the Heavyweight Championship of the World. Fighting style of each of the boxers is different, each one more realistic than the last. To defeat an opponent, Bruno must achieve a Knock Out by knocking him down three times during a single three minute round. To do this, Bruno must reduce his opponent's Status to zero by avoiding the blows aimed at the opponent and punching the opponent when his body is high, low, grounded and avoid the blows. Successful blows raise Bruno's Punch Power increases. The K.O. indicator flashes and you can use the Fight Right/Up/Enter.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Single joystick in port 2

Punch Left	=	1
Punch Right	=	2
Knockout	=	SPACEBAR
Guard Up	=	Up Arrow
Guard Down	=	Down Arrow
Right Hook	=	Bottom Row keys
Double Left	=	Joystick left
Double Right	=	Joystick right
Guard Down	=	Joystick down
Duck	=	Joystick left

IF YOU LOSE THE BOUT!
 You can't receive the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

PLAY THE BIG FIGHT
 Near, most great of the worlds most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to last!

THE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPAN
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	USSR
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRICA
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALY
7.	ANTPOEDAN ANDY	AUSTRALIA
8.	PETER PERFECT	USA

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

SABOTEUR

As a skilled mechanic trained in the martial arts, you must infiltrate a security building disguised as a warehouse, steal a disk, maintain the names of rebel leaders before his information is sent to a nearby security station, and make your escape by helicopter.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER (Cass)
 Spectrum Cass

PLAYING INSTRUCTIONS
 Spectrum Cass
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

SCORE
 0 (so you lose it!)

Guard killed by weapon	100	(see help menu)
Get disk in time limit	5000	
Escape by helicopter	10000	(and fight another day)
Escape with disk and bomb set	10000	

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

SABOTEUR

Als ausgebildeter, in den Kriegerkünsten bewandeter Soldat in fremden Diensten muß ich, in ein Komplex abgebrannt, als Lagerhaus getarntes Gebäude einsteigen, um dort eine Diskette mit den Namen der Rebellenführer zu holen. Nach Erhalt der Informationen an die Anwesenheit der Wachen werden Sie in den Komplex eingeschleust. Ihre Aufgabe besteht darin, die Namen der Rebellenführer zu ermitteln und sie zu kopieren.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER (Cass)
 Spectrum Cass

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

SCORE
 0 (so you lose it!)

Guard killed by weapon	100	(see help menu)
Get disk in time limit	5000	
Escape by helicopter	10000	(and fight another day)
Escape with disk and bomb set	10000	

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

FRANK BRUNO'S BOXING

Et gl' gegan 8 Boxer anzutreten, um den Sieg bei der Weltmeisterschaft der Schwergewichtsklasse zu erlangen. Jeder Kämpfer hat seine eigene Kampfstrategie und es schreien alle der vorgehenden. Um den Ring als Sieger zu verlassen, muß Bruno seinen Gegner in einer Runde dreimal auf den Boden zu schlagen. Um den Sieg zu erlangen, muß Bruno den Status seines Kontrahenten auf Null reduzieren, indem er ihm periodisch Schläge versetzt, wenn Körper oder Kopf ungeschützt sind, und dabei den gegnerischen Schweregrad mindert. Erfolgreiche Schläge erhöhen Bruno's Punch Power. Erfolgreiche Schläge erhöhen Bruno's Punch Power. Erfolgreiche Schläge erhöhen Bruno's Punch Power. Erfolgreiche Schläge erhöhen Bruno's Punch Power.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Single joystick in port 2

Punch Left	=	1
Punch Right	=	2
Knockout	=	SPACEBAR
Guard Up	=	Up Arrow
Guard Down	=	Down Arrow
Right Hook	=	Bottom Row keys
Double Left	=	Joystick left
Double Right	=	Joystick right
Guard Down	=	Joystick down
Duck	=	Joystick left

IF YOU LOSE THE BOUT!
 You can't receive the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

PLAY THE BIG FIGHT
 Near, most great of the worlds most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to last!

THE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPAN
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	USSR
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRICA
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALY
7.	ANTPOEDAN ANDY	AUSTRALIA
8.	PETER PERFECT	USA

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

FRANK BRUNO'S BOXING

Vous gagnerez probablement à l'écran, mais vous ne pouvez pas gagner sans avoir battu les 8 autres adversaires. Écrivez votre nom et votre adresse sur un feuillet que vous glissez dans le jeu. Vous recevrez un code personnel de membre de l'Équipe Vidéo de l'Élite. Ce code vous servira à charger le prochain adversaire. Si vous avez juste battu le premier adversaire, écrivez le code dans l'espace à côté de Fling Long Chop. Vous pouvez utiliser ce code pour charger maintenant le prochain adversaire de bande/registre, ou à une date ultérieure. Pour charger un adversaire:

1. Vérifier que la cassette/disk est sur le côté B.
2. Appuyer sur la touche L sur la page des options.
3. Entrer votre nom à trois lettres.
4. Entrer votre code de membre (appuyer simplement sur la touche ENTER sans taper rien si vous voulez charger le premier adversaire en ligne).

5. Appuyer sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette.

Le programme vous dira quel adversaire il a trouvé sur la bande. Si il trouve un adversaire qui vient avant celui que vous cherchez, alors vous devez d'abord avancer un peu la bande. Inversement, si il trouve un adversaire qui vient après celui que vous cherchez, alors vous devez reculer un peu la bande. Votre code de membre est valide pour toutes les versions de Frank Bruno's Boxing à condition qu'il soit utilisé avec le même nom à trois lettres que vous avez utilisé.

SI VOUS PERDEZ LA REPRISE!
 Vous ne pouvez obtenir le prochain adversaire tant que vous n'avez gagné, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Appuyez sur R dans la page des options.

JOUEZ AVEC VOS GROS PINGES!
 Vous pouvez affronter les plus grands challengers poids lourds les plus inévitables du monde dans une simulation de match de boxe incroyable!

LE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPON
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	URSS
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRIQUE
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALIE
7.	ANTPOEDAN ANDY	AUSTRALIE
8.	PETER PERFECT	USA

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

FRANK BRUNO'S BOXING

Et gl' gegan 8 Boxer anzutreten, um den Sieg bei der Weltmeisterschaft der Schwergewichtsklasse zu erlangen. Jeder Kämpfer hat seine eigene Kampfstrategie und es schreien alle der vorgehenden. Um den Ring als Sieger zu verlassen, muß Bruno seinen Gegner in einer Runde dreimal auf den Boden zu schlagen. Um den Sieg zu erlangen, muß Bruno den Status seines Kontrahenten auf Null reduzieren, indem er ihm periodisch Schläge versetzt, wenn Körper oder Kopf ungeschützt sind, und dabei den gegnerischen Schweregrad mindert. Erfolgreiche Schläge erhöhen Bruno's Punch Power. Erfolgreiche Schläge erhöhen Bruno's Punch Power. Erfolgreiche Schläge erhöhen Bruno's Punch Power. Erfolgreiche Schläge erhöhen Bruno's Punch Power.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Single joystick in port 2

Punch Left	=	1
Punch Right	=	2
Knockout	=	SPACEBAR
Guard Up	=	Up Arrow
Guard Down	=	Down Arrow
Right Hook	=	Bottom Row keys
Double Left	=	Joystick left
Double Right	=	Joystick right
Guard Down	=	Joystick down
Duck	=	Joystick left

IF YOU LOSE THE BOUT!
 You can't receive the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

PLAY THE BIG FIGHT
 Near, most great of the worlds most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to last!

THE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPAN
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	USSR
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRICA
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALY
7.	ANTPOEDAN ANDY	AUSTRALIA
8.	PETER PERFECT	USA

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

OBJECT OF THE GAME
 The object of the game is to defeat eight boxers in succession in front of the Heavyweight Championship of the World. Fighting style of each of the boxers is different, each one more realistic than the last. To defeat an opponent, Bruno must achieve a Knock Out by knocking him down three times during a single three minute round. To do this, Bruno must reduce his opponent's Status to zero by avoiding the blows aimed at the opponent and punching the opponent when his body is high, low, grounded and avoid the blows. Successful blows raise Bruno's Punch Power increases. The K.O. indicator flashes and you can use the Fight Right/Up/Enter.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Single joystick in port 2

Punch Left	=	1
Punch Right	=	2
Knockout	=	SPACEBAR
Guard Up	=	Up Arrow
Guard Down	=	Down Arrow
Right Hook	=	Bottom Row keys
Double Left	=	Joystick left
Double Right	=	Joystick right
Guard Down	=	Joystick down
Duck	=	Joystick left

IF YOU LOSE THE BOUT!
 You can't receive the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

PLAY THE BIG FIGHT
 Near, most great of the worlds most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to last!

THE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPAN
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	USSR
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRICA
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALY
7.	ANTPOEDAN ANDY	AUSTRALIA
8.	PETER PERFECT	USA

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

BATTLESHIPS

The cold morning air chills your bones as you, Admiral of your country's naval forces look out from the bridge into the dense banks of fog lying on the ocean's surface. "Where are the enemy ships? Where are the enemy ships? Where are the enemy ships?" you hear them yell before they find you. Have you the nerve to log the ultimate naval challenge and bring victory to your country?

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

SCORE
 0 (so you lose it!)

Chien tue	100	(so you lose it!)
Chien tue avec une arme	1000	
Quête tue à coup de poing ou de pied	5000	(vols de faction)
Quête tue avec une arme	5000	
Échange de la bombe pour la désactive	5000	
Échange de la bombe pour la désactive	5000	
Évaluation avec la désactive (bonne)	10000	(ils sont à votre prochain numéro)
Évaluation avec la désactive (mauvaise)	10000	

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

BATTLESHIPS

Die kalte Morgenluft kühlt Ihren Körper, als Sie, Admiral der Seestreitmacht, von der Brücke in den dichten Nebel blicken, der über dem Ozean liegt. "Wo sind die feindlichen Schiffe? Wo sind die feindlichen Schiffe? Wo sind die feindlichen Schiffe?" hören Sie sie rufen, bevor sie Sie finden. Haben Sie die Nerven, diese größte Herausforderung mit Mut zu bestehen und den Sieg deuzuwirken?

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

SCORE
 0 (so you lose it!)

Chien tue	100	(so you lose it!)
Chien tue avec une arme	1000	
Quête tue à coup de poing ou de pied	5000	(vols de faction)
Quête tue avec une arme	5000	
Échange de la bombe pour la désactive	5000	
Échange de la bombe pour la désactive	5000	
Évaluation avec la désactive (bonne)	10000	(ils sont à votre prochain numéro)
Évaluation avec la désactive (mauvaise)	10000	

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

TURBO ESPRIT

Four smuggler's cars are meeting an armored car carrying drugs - you must stop them and their cargo, and stop the armored car after it has made its last stop. You score points for capturing cars, and you lose points for being shot at. Beware of roadblocks, and avoid roadworks and watch out for pedestrian crossings.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

SCORE
 0 (so you lose it!)

Chien tue	100	(so you lose it!)
Chien tue avec une arme	1000	
Quête tue à coup de poing ou de pied	5000	(vols de faction)
Quête tue avec une arme	5000	
Échange de la bombe pour la désactive	5000	
Échange de la bombe pour la désactive	5000	
Évaluation avec la désactive (bonne)	10000	(ils sont à votre prochain numéro)
Évaluation avec la désactive (mauvaise)	10000	

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

TURBO ESPRIT

Quatre voitures de contrebandiers ont rendez-vous avec une voiture blindée transportant de la drogue, et vous devez arrêter et saisir leur cargaison. Vous gagnez des points pour capturer des voitures, et vous en perdez pour être touché. Méfiez-vous des barrages, évitez les travaux sur la route et faites attention aux passages piétons.

LOADING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128 (Cassette)
 Commodore 64/128 (Disk)
 Amstrad/SCHNEIDER
 Spectrum Cass

PLAYING INSTRUCTIONS
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

INSTRUCTIONS OF DEU
 Commodore 64/128
 Commodore 64/128 Cass
 Commodore 64/128 Disk

SCORE
 0 (so you lose it!)

Chien tue	100	(so you lose it!)
Chien tue avec une arme	1000	
Quête tue à coup de poing ou de pied	5000	(vols de faction)
Quête tue avec une arme	5000	
Échange de la bombe pour la désactive	5000	
Échange de la bombe pour la désactive	5000	
Évaluation avec la désactive (bonne)	10000	(ils sont à votre prochain numéro)
Évaluation avec la désactive (mauvaise)	10000	

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

FRANK BRUNO'S BOXING

Vous gagnerez probablement à l'écran, mais vous ne pouvez pas gagner sans avoir battu les 8 autres adversaires. Écrivez votre nom et votre adresse sur un feuillet que vous glissez dans le jeu. Vous recevrez un code personnel de membre de l'Équipe Vidéo de l'Élite. Ce code vous servira à charger le prochain adversaire. Si vous avez juste battu le premier adversaire, écrivez le code dans l'espace à côté de Fling Long Chop. Vous pouvez utiliser ce code pour charger maintenant le prochain adversaire de bande/registre, ou à une date ultérieure. Pour charger un adversaire:

1. Vérifier que la cassette/disk est sur le côté B.
2. Appuyer sur la touche L sur la page des options.
3. Entrer votre nom à trois lettres.
4. Entrer votre code de membre (appuyer simplement sur la touche ENTER sans taper rien si vous voulez charger le premier adversaire en ligne).

5. Appuyer sur la touche PLAY sur le lecteur de cassette.

Le programme vous dira quel adversaire il a trouvé sur la bande. Si il trouve un adversaire qui vient avant celui que vous cherchez, alors vous devez d'abord avancer un peu la bande. Inversement, si il trouve un adversaire qui vient après celui que vous cherchez, alors vous devez reculer un peu la bande. Votre code de membre est valide pour toutes les versions de Frank Bruno's Boxing à condition qu'il soit utilisé avec le même nom à trois lettres que vous avez utilisé.

SI VOUS PERDEZ LA REPRISE!
 Vous ne pouvez obtenir le prochain adversaire tant que vous n'avez gagné, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Appuyez sur R dans la page des options.

JOUEZ AVEC VOS GROS PINGES!
 Vous pouvez affronter les plus grands challengers poids lourds les plus inévitables du monde dans une simulation de match de boxe incroyable!

LE CHALLENGER!

1.	CANADIAN CRUSHER	Canada
2.	FLING LONG CHOP	JAPON
3.	ANDRA PUNCHEREDOV	URSS
4.	TRIBAL TROUBLE	AFRIQUE
5.	FRENCHIE	FRANCE
6.	RAVULI MAFIOSI	ITALIE
7.	ANT	