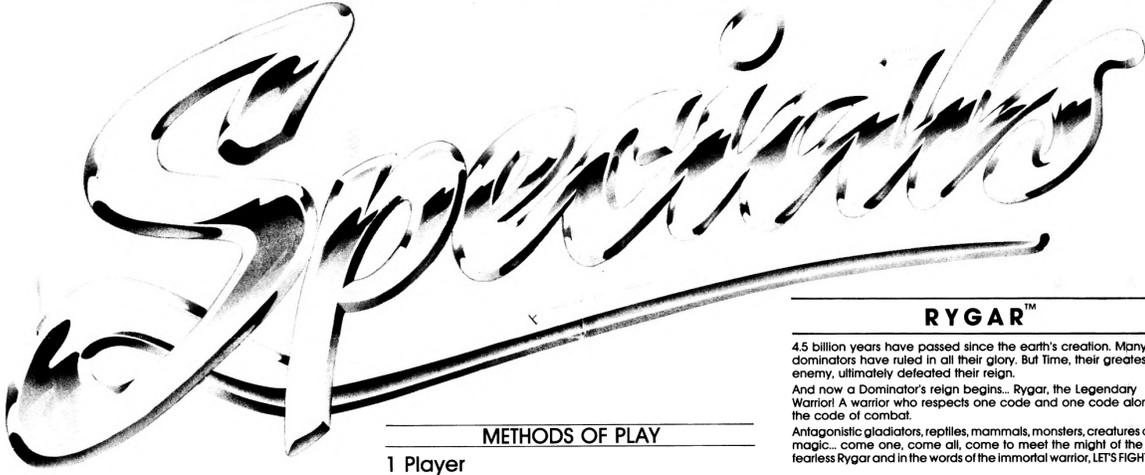


Summertime



LOADING INSTRUCTIONS

Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL** and small **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously then press **PLAY** on the cassette recorder.

Spectrum 48/128 Cassette

Type **LOAD** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. After loading, to proceed into the second game switch the computer off and then on again and repeat the loading procedure. You may find it worthwhile to make a note of the counter reference on the cassette player. You must, however, ensure that the counter is zeroised before loading the first game. For ease we have included a grid for you.

WORLD CLASS LEADERBOARD™

THE ULTIMATE GOLF CHALLENGE

Now you have the opportunity to play the same courses that have challenged golf's greatest legends. **World Class Leaderboard™** features three famous courses and each hole authentically reproduces the distance, hazards, and wind conditions of the original. The most revered course in golf, **Doral Country Club**, the Florida Blue Monster, **Cypress Creek**, the Largest and Finest. The fourth course, designed specifically for **World Class** is the **Gauntlet Country Club**. Only those who have mastered the best courses in the world should expect to come close to par at the **World Class**. **World Class** is a game of concentration, skill and control. You will need to judge distance accurately in choosing your club and power of your swing. Please read this completely to maximise your playing enjoyment.

OBJECT OF THE GAME

Is to sink the ball into each hole by hitting the ball with a club the least number of times possible. Avoid hazards that add extra "strokes" (hits with the club) to your score. Low score wins.

SUPPLEMENTARY LOADING INSTRUCTIONS CBM64/128 CASSETTE

1. Plug a joystick into port # 2 (rear port).
2. A few moments after the Title Screen appears you will see the "Select Player" screen. At this point the game has finished loading.
3. You must leave **PLAY** button down while playing the game. If you have decided to play the same course again or have aborted play in the middle of a round and wish to start again, repeat the procedure as in "Playing World Class Leader Board". When the border starts to flash, rewind the cassette to the recorded tape counter position and press **PLAY**.

STEP 1 - Select Number of Players

World Class can accommodate up to four players, press 1, 2, 3 or 4.

STEP 2 - Enter Player Names and Ability Levels

Type in the name for the 1st player (up to 8 characters) and press **RETURN**.

Now select the ability level for the 1st player. Each player can compete under conditions that match his or her level of ability and experience. Press **K** for Kids, **A** for AMATEUR, or **P** for PROFESSIONAL. A description of each level follows. (Column 3.)

ABILITY	DESCRIPTION
Kids	This level has been designed so that younger children (4-8) can play the game. When a shot is taken on this level, it will not hook or slice or be affected by the wind. Kids level should not be considered the beginning as most of the elements of skill have been eliminated.
Amateur	This can be considered the "Beginning Level". The ball when hit at this level will not be affected by the wind, but will hook or slice.
Professional	Advanced Level - No restrictions on wind or hook and slice. Also, putting is much more difficult.

After entering the NAME and ABILITY for the 1st player, do the same for each of the other players.

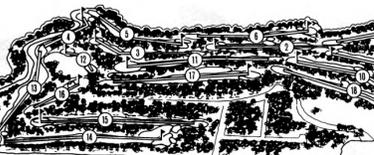
Note: When the ability level for the final player is selected, the game will begin.

COURSES

Champions Cypress Creek - Course A

This Texas course was designed in 1957 to be "The World's Largest and Finest". Many of the major PGA Golf Tournaments have been played here including the US Open and Ryder Cup Championships.

OUT	3628 yards	Par 36	Record 64 by Bob Rosburg.
IN	3604 yards	Par 35	
TOTAL	7232 yards	Par 71	



Doral Country Club - Course B

This Florida course, built in 1952 is nicknamed the Blue Monster because it is spread across almost as much water as grass. Each year the Doral Ryder Open is held here and past winners have included Jack Nicklaus, Lee Trevino, Ray Floyd, Billy Casper and Tom Kite.

OUT	3405 yards	Par 36
IN	3540 yards	Par 36
TOTAL	6945 yards	Par 72

Record 64 by Jack Nicklaus.



St. Andrews - Course C

For centuries the eyes of golfers have turned toward St. Andrews. The Royal and Ancient club was founded in 1754 and golf may have been played at St. Andrews as early as 1552. One of its most unique features are its double greens. These double greens are so huge that a player can face a length of putt undreamed of on other courses. Through the years St. Andrews has attracted more pilgrims than any other golf course in the world.

OUT	3516 yards	Par 36
IN	3473 yards	Par 36
TOTAL	6989 yards	Par 72

Record 65 by Neil Coles.



The Gauntlet Country Club - Course D

The Gauntlet Country Club is designed to be the ultimate World Class golf challenge. Few great courses combine such a searching trial of skill and courage as the Gauntlet, or exact such a toll for loose play. The drive down each fairway is harrowing, calling for extreme accuracy to stay out of trouble. The traps and water hazards are numerous and their placement, perilous. Altogether, Gauntlet provides the greatest test for a golfer's true skills and abilities.

OUT	3180 yards	Par 36
IN	3263 yards	Par 36
TOTAL	6443 yards	Par 72

* The computer automatically selects the putter for you when you are playing on the green.

GAME PLAY

Select Type of Shot

Two different types of shot can be used. The normal shot which is selected automatically or the punch shot which is selected by pressing **P**. By pressing **P** a second time will select a normal shot. **A P** will appear to the left of the club number whenever the punch shot is selected. For a description of the punch shot, see "Additional Features".

Select a Club

Club selection is made by moving the joystick up or down. The following table lists the approximate range of each golf club.

CLUB	SHORT	LONG	CLUB	SHORT	LONG
1W 1 Wood	156	271	616 Iron	55	169
3W 3 Wood	135	245	717 Iron	50	153
5W 5 Wood	128	234	818 Iron	36	138
11 Iron	110	220	919 Iron	26	117
212 Iron	100	210	PW Pitching		
313 Iron	88	202	Wedge	11	83
414 Iron	70	189	Putter	1*	64*
515 Iron	67	181			

* The computer automatically selects the putter for you when you are playing on the green.

Aim Your Shot

Use the cursor to aim the direction of the flight of the ball. The cursor is located several yards in front of the golfer. To control the cursor, move the joystick from left to right. If you are playing on the professional level, be sure to check for wind effect.

Wind

(Professional Level Only) Wind can have a substantial effect on your golf shot. To control its effect, you need to learn to read the wind indicator on the right side of the screen.

The vertical line indicates wind velocity. If this marker is tall, the wind velocity could have a substantial effect on your shot. The shorter the vertical stroke, the less the wind will be a factor.

The other line indicates the direction the wind is blowing. The line acts as a streamer. If the line is towards you, the wind is blowing towards you.

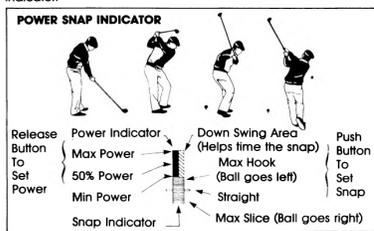
Swing the Club and Hit the Ball

Once you have selected your club and positioned the cursor to aim your shot, there are only three more things to do before the ball is on its way: start the swing, set the power, and snap your wrists to control hook or slice. All three are accomplished during the swing sequence and require careful timing and concentration. The sequence can be viewed by watching the golfer or the power/snap indicator.

Step 1 - Start the swing by holding down the button.

Step 2 - Set the power by releasing the button during the backswing. Power is at maximum only at the top of the backswing. Releasing the button at the top will set maximum power. Releasing the button just before or just after the top will reduce the power slightly. Releasing the button well before or after the top will reduce the power substantially.

The amount of power available during the backswing is shown on the upper left portion of the power/snap indicator. When the button is released, the setting you have chosen will be locked on the indicator.



Step 3 - Set the snap by pressing the button at or near contact with the ball. Snapping the club or the ball (or at the Tee with the snap indicator) will produce a straight hit. Snapping too soon will cause the ball to "hook" (go left). Snapping too late will cause the ball to "slice" (go right). When the button is pressed, the point of the snap will be locked on the indicator.

The swing sequence then is: **Button - Release - Button**. The best way to learn to hit the ball straight consistently is to practice on the driving range.

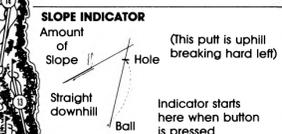
PUTTING

Once you are on the green, the computer will select the putter and remove the pin (the pole with the flag). You cannot change clubs as the putter is the only club that can be used on the green.

Putting on Kids and Amateur Levels

Use the cursor as before to aim the shot. The ball will start in the direction the club is pointing (left or right depending on the slope of the green). To determine the amount and direction of break, you must learn to read the slope indicator which appears on the green to the left of the golfer.

Estimate the power needed by noting the distance to the hole. Press the button and hold it until the power level is sufficient to reach the hole and then release it. The golfer will putt automatically. Refer to the power indicator.



Putting is the same as on amateur with one exception, the power indicator will only visibly alter an accurate reading between 1" and 8". At 8" the indicator will stop. Now it is up to the golfer to estimate, mentally, how long he should hold the button in order to hit the putt hard enough for the ball to reach the hole.

When the button is released, a marker will appear on the power indicator showing the amount of power set. Examples: On Pro Level, the golfer faces a straight, flat 40' putt. He presses the button and the indicator moves down and stops at 8". The golfer continues to hold the button until he thinks that the indicator has reached the 6th level of power or the 40' mark and then he releases the button. When the button is released, a mark appears on the indicator showing how much power the golfer actually used.

Putting on Professional Level

The best way to become a good, consistent putter, is to practice on the practice putting green.

READING THE SCORE

The scoring indicator is displayed on the right of the screen. The indicator shows which player is hitting, which players are in the hole, how many strokes each has taken on this hole, and how each player's total score compares to par for the course. Par represents the number of strokes a good player should have used by the time he or she got to this hole. If your score is 1-5 for example, that means that you are 5 strokes under par or 5 strokes less than the good player (which is good). An 'E' means you are even par or just equal to the good player. A '+' 5 means you're 5 strokes over par. The par comparisons do not reflect the scores for the current hole.

SCORING INDICATOR	Name of player now hitting
JACK	
1	2 - 2 (Under Par)
2	3 - 3 (Under Par) → This player is leading
3	E (Even Par)
4	+ 1 (Over Par) → This player is last
Number of strokes taken on this hole ↓	Number of strokes over or under par (Does not include this hole)

RULES FOR SCORING

1. You receive 1 point (stroke) each time you hit the ball, regardless of the distance it travels, from the time you tee off until you sink the ball into the hole.
2. You receive a penalty if you hit a ball into a water hazard.
3. Low score wins.

RULES OF THE GAME

1. **PLAY AS IT LAYS.** You must play the ball from the position in which it lies. Exceptions are those that land in the water. (See below).
2. **IN THE WATER.** If your ball lands in a water hazard, you will see and hear a SPLASH. You are penalised distance and the ball is automatically placed back at the point from which you took your shot in the first place.
3. **THE COMPUTER** will take the same point of view as the player in determining the playability of a ball that has come to rest. If, after moving up closer, the ball is found to be in mud or water, the computer will place a small pad under the ball so the player can hit it. Just consider it a "lucky bounce".

METHODS OF PLAY

1 Player

In this game you play alone, either against par or your own best score. You do NOT play against the computer.

2 or More Players

1. After each player has taken his first shot on Hole 1, the player who is farthest away from the hole shoots first, the player who is next farthest away shoots second, etc. If, after your shot, you are still away (farthest from the hole), it is still your turn. You continue until you are no longer away.
2. When a player has hit his ball and his turn is over, his ball will not appear on screen again until it is his turn.
3. Decide the order in which players tee off when names are typed in at the beginning of the game. This order will determine which score readout is yours throughout the game. If you tee off second on Hole 1, the second readout will always indicate your score.
4. After a hole has been played, the player with the lowest score on that hole tees off first on the next hole. This is called "having the honour". Since the score is kept on each hole, you will be able to determine from who has the honour. The computer also keeps track and automatically changes the colour of the score readout for the player who has the honour.

METHODS OF SCORING

1 Player Against Par

Compete against your best score and the golf course by trying to come in under par.

2 or More Players

MEDAL PLAY (Singles or Partners). Winner is determined by total of all strokes (points) for entire game. Low score wins.

MATCH PLAY (Singles or Partners). Each individual hole is awarded to the player or team with the lowest score on that hole. At game's end the player or team with the most holes won takes the game. **BEST BALL** (Partners only). Method of scoring for either Medal or Match Play. Best score by either partner on a team is used as the team's score.

NOTE: If you decide on a Match Play or Best Ball game, you will need to keep track of your score on the separate sheet of paper. The computer does not keep score in this manner.

GAME TIPS

1. Be sure to **CHECK YOUR CLUB** - Check to make sure the golf club you want to use is displayed. When you are making final direction adjustment, the golf club can sometimes change accidentally.
2. Remember that the wind can make a substantial difference to your shot, especially short irons and your pitching wedge.
3. Be extra careful in judging distance over water. If your ball falls short and lands in the water, it'll cost you a distance penalty.
4. Learn to use the hook and slice. They can be used to your advantage on difficult shots and when the wind is in play.
5. When using your pitching wedge, make sure you have read whether the distance to the hole is in yards or feet.

ADDITIONAL FEATURES

C64 CASSETTE - The level of putting is initially set to professional. To putt at amateur level, enter driving range by pressing **/**, then enter putting green by pressing **G**, to exit press **/**. **DRIVING RANGE** - (C64 CASSETTE ONLY) - To get to the Driving Range press **R** when the SELECT PLAYER screen appears. Exit by pressing **/**.

ABORT FEATURE - You can return to the SELECT PLAYER screen from almost any point in the game by pressing **/**. This will cancel the game in progress.

HOLE LAYOUT (TOP VIEW) - You may obtain a "bird's eye view" of the current hole being played by pressing **T**. To return to the game play, press **T**.

SHOTS FROM SANDTRAPS AND ROUGH - Any shot taken from the rough will be dampened considerably. In order to get a good shot out of a sandtrap, you must hit the shot within two bars of dead center (straight shot) on the Power Snap Indicator. Woods are not a good choice in the sand.

PUNCH SHOT - A "punch shot" is a low flying shot that will go under trees. This shot can also be used to pitch and run on to the green. To use the "punch shot", press **P** before hitting your ball. The letter **P** will appear to the left of the club number. It will automatically cancel itself after the shot. Since the shot requires some skill, it is a good idea to practice this shot at the driving range.

TROUBLE SHOOTING

IF YOUR SHOTS HAVE NO POWER - Either you are releasing the button too soon, too late, or not at all during the backswing. Press the button to start the swing and hold it down until the club is at the top (highest point) of the backswing and then release.

IF YOUR SHOTS CURVE BADLY LEFT OR RIGHT - You are not pressing the button just as the club hits the ball. Re-read the section on "Swinging the Club and Hitting the Ball" and practice your timing on the NOVICE level.

IF YOUR PROGRAM FAILS TO LOAD - Remove the program disk, turn off the computer and disk drive, and try again. If the program still fails to load try the slow load option.

© 1987 ACCESS Software.

BRAVESTARR™

New Texas, a hard and unforgiving planet, home to the largest Kertum Securus in the Galaxy. Kertum, the single most important substance in Earth's Empire - driving the heart of the Interstellar Empire. Since the discovery of Kertum, the planet has attracted hordes of prospectors in their attempt to gain opportunistic riches. As well as the prospectors with good intentions there are as many with less honourable morals. Soon corruption and terror has fast overtaken New Texas and it seemed to originate with one man, **TEX HEX**, and his hordes of evil friends. Evil artifacts evil, and **TEX HEX** was no exception - he is under the grip of the spirit **Stampede**. **Stampede**, an immortal spirit that lived on New Texas - before even man took his first steps toward evolution - there were strange Broncoasurs roaming the rugged landscape. Their eventual extinction left only bones and fossils, preserved in the desert sands. **Stampede's** aim is to bring life to the ancient bones, and once more reign supreme over the planet. His one way to do this is to extradite the magic sequence from the ancient Indian Shaman. **Stampede** has captured Shaman and has him in his grasp. The good Marshall **Bravestarr** - brought through childhood by Shaman himself - takes on the mission of his rescue. Alone, armed with his blaster and his wits, he sets out to take on **TEX HEX**, destroy **Stampede** and free Shaman.

As the courageous Marshall **Bravestarr**, patrolling the wastes of New Texas, your task is simple: Save your friend Shaman from the evil clutches of **Stampede** and save New Texas from his total domination. In your quest you must dodge and destroy the evil friends of **Stampede** and **TEX HEX**. Entering the bars and other buildings of Fort Kertum where you gather the information and solve the clues to lead you to the final encounter with **Stampede**.

Information is not easy to gain, so exchange gathered objects for money which can be used as a bribe in the seedy bars of the Fort Kertum. The evil friends of **Stampede** and **TEX HEX** are ready to explore all New Texas. (Look out for amulets, left by your adversaries which increase your firepower or hold time for a few seconds.

Over the nine days of your quest New Texas will rise and set many times - watch out for large bombs which REALLY DO KNOCK THE DAYLIGHTS OUT OF YOU!!!

Amsrad CPC Cassette

Joystick or keys. UP - A, DOWN - Z, LEFT - ←, RIGHT - →, FIRE - SPACE, PAUSE - ESC.

CBM 64/128 Cassette

Joystick in port 2. Enter a building by running to a doorway and pushing up or DOWN, then follow the options selecting them with the FIRE key. Mount your saddle rocket by pushing UP or DOWN when standing in front of it. Remember your saddle rocket is always where you left it.

Spectrum

Joystick (Sinclair interface) or Keys. CONTROLS - UP - ↑, DOWN - ↓, LEFT - ←, RIGHT - →, FIRE - SPACE, PAUSE - P.

© Copyright 1987 by Filmation Ltd. All rights reserved.

Marshall Bravestarr, Tex Hex, Shamen, Thirty Thiry, Judge JB, Stampede, Fort, Kertum, Star Peak and the Broncoasurs and the distinctive likeness thereof are trademarks of Filmation Ltd., and are used with permission.

RYGAR™

4.5 billion years have passed since the earth's creation. Many dominators have ruled in all their glory. But Time, their greatest enemy, ultimately defeated their reign.

And now a Dominator's reign begins... **Rygar**, the Legendary Warrior! A warrior who respects one code and one code alone, the code of combat.

Antagonistic gladiators, reptiles, mammals, monsters, creatures of magic... come one, come all, come to meet the might of the fearless **Rygar** and in the words of the immortal warrior, LET'S FIGHT!!!

OBJECTIVE

As **Rygar** you fight your way through the many levels, blasting all of the aliens and nasties that you encounter. When going through the different levels you should pick up as many different icons as you can which will change your power and status. These appear in the bottom panel of the screen.

Amsrad CPC Cassette

Keys are user definable. All other options are displayed on screen.

CBM 64/128 Cassette

Plug Joystick into port 2. **KEYBOARD CONTROL:** LEFT - ←, RIGHT - →, JUMP - SHIFT, FIRE - RETURN, DUCK - SPACE BAR. All other options are displayed on screen.

Spectrum 48/128 Cassette

Options are displayed on screen. RESET GAME - T.

© 1986. TECMO. All rights reserved.

TRANTOR™

THE LAST STORMTROOPER

Betrayed by his people, **TRANTOR** is abandoned alone on an Alien planet. His only chance of escape is to activate the planet's main computer that lies within the terminal building. Spectacular sound and graphics transport you light years to the future. Armed only with a flame thrower, fight your way to freedom as **TRANTOR**... THE LAST STORMTROOPER.

The game opens with **Trantor** standing by the lift. Equipped with a flame-thrower, he has 90 seconds to activate the N.I.K. security terminal. There are eight terminals in the complex - each containing a letter. Record each letter which then must be sorted into a computer related word. Once you have obtained the word you must find the security terminal and enter the word. You will then be given a beam code. Proceed to the beam area, enter the code and off you beam, successful in your mission.

When exploring the complex you will pass lockers by pulling the joystick back. You will automatically search the lockers. Use the contents to aid your mission.

The opening sequence is only the start of the story and cannot be played. The game then progresses to the start menu. Controls are displayed on screen for starting the game, joystick or keyboard options and redefine keys selections.

© 1987. Probe Software.

SOLOMON'S KEY™

Return to an age of mystery and intrigue, to a place in which the fabled treasure of King Solomon shone brightly with its glorious wealth. There amongst the network of mysterious rooms lies the key that will bring you nearer to these treasures. Where amongst the stone pillars and hidden dangers lie mythical creatures that can perpetuate your life, long enough to reach your ultimate goal.

Amsrad CPC Cassette

Follow screen prompts.

CBM 64/128 Cassette

KEYBOARD CONTROLS UP - ↑, DOWN - ↓, LEFT - ←, RIGHT - →, FIRE (or knock a block in or out) - SPACE BAR, FIRING A FIREBALL - C (Commander Key), C (Commander Key) - also changes one player to two players on option screen.

Spectrum 48/128 Cassette

KEYBOARD CONTROLS LEFT - ←, RIGHT - →, DUCK (Crouch down) - A, LAY A BLOCK OR REMOVE A BLOCK OR CAST A SPELL - SPACE BAR,

LADENANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassettenversion

Drücken Sie gleichzeitig die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste und drücken Sie dann die **PLAY**-Taste auf Ihrem Kassettengerät.

Spectrum 48/128 Kassettenversion

Tippen Sie **LOAD**** und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste auf Ihrem Kassettengerät.

Schneider CPC Kassettenversion

Drücken Sie die **CTRL** und die kleine **ENTER**-Taste. Dann drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettengeräts.

Wenn Sie nach dem Laden in das zweite Spiel gehen wollen, dann schalten Sie den Computer ab und wieder ein und wiederholen Sie den Ladevorgang. Wahrscheinlich ist es für Sie sinnvoll, wenn Sie sich eine Notiz vom Stand des Zählwerts des Kassettengeräts aufschreiben. Dann allerdings muß das Zählwort vor dem Laden des ersten Spiels auf Null stehen. Zur Vereinfachung haben wir Ihnen eine Tabelle beigelegt.

WORLD CLASS LEADERBOARD™

DAS GRÖßTE GOLF-TURNIER ALLER ZEITEN!

PROFI-GOLFSIMULATOR VON BRUCE UND ROGER CARVER

ILLUSTRATIONEN VON DOUGLAS VANDEGRIFT.

Jetzt haben Sie die Möglichkeit, auf den selben Plätzen, wo auch schon die Weltbesten waren, zu spielen. **WORLD CLASS LEADERBOARD** beinhaltet 3 berühmte Plätze mit 18 Löchern, und jedes Loch gibt genau die Schwierigkeiten seines "echten" Gegenstücks wieder. St. Andrews, Doral Country Club und Cypress Creek. Das vierte Gelände, das speziell für dieses Spiel entwickelt wurde, ist der Gauntlet Country Club, den nur der in allen anderen Kursen erfolgreiche Spieler bezwingen kann. **WORLD CLASS LEADERBOARD** ist ein Spiel, das Konzentration, Geschicklichkeit und totale Kontrolle über das Geschehen voraussetzt. Sie müssen die Entfernungen sehr gut einschätzen, und den Schläger sowie die Schlagstärke genau bestimmen können. Um das maximale Ergebnis zu erzielen, sollten Sie sich dabei diese Anleitung vor Spielbeginn erst einmal genau durchlesen. Das Ziel des Spiels besteht darin, den Ball mit der geringstmöglichen Anzahl an Schlägen in das jeweilige Loch zu bringen.

Vermeiden Sie daher möglichst alle Hindernisse, da Sie ansonsten zu viele Schläge nötig sind, was Ihnen wiederum Minuspunkte beschert. Sieger ist, wer den niedrigsten Punktestand auf der Tafel vorweisen kann.

DAS ZIEL DES SPIELES

Ist den Ball im Loch zu versenken um den Ball mit dem Schläger so selten wie möglich zu schlagen. Vermeiden Sie Hindernisse und verlieren Sie keine Punkte. Kleine Punktzahl zieht.

SPIELABLAUF

Nachdem Sie sich entschieden haben, das Spiel zu spielen, wird der nächste Bildschirm, den Sie sehen, der "Select Player"-Bildschirm sein. Legen Sie nun die Diskette mit Seite 2 nach oben in das Laufwerk ein.

Schritt 1 – Auswahl der Spielernazahl

Es können bis 1 bis 4 Spieler teilnehmen.

Schritt 2 – Eingabe der Namen und Schwierigkeitsgrad

Geben Sie den Namen des ersten Spielers (bis zu 8 Buchstaben) und drücken Sie dann die **RETURN**-Taste. Jeder Spieler kann den Schwierigkeitsgrad, der seinem Können und seiner Erfahrung entspricht, selbst bestimmen:

K – KINDER Dieser Schwierigkeitsgrad wurde speziell für jüngere Kinder (4 bis 8), denen noch die nötige Erfahrung fehlt entwickelt. Hierbei wird der Schlag z.B. nicht vom Wind beeinflusst.

A – AMATEUR Diese Stufe ist für den "normalen" Anfänger bestimmt. Auch hier besteht der Schlag vom äußeren Einfluss unbeeinträchtigt.

P – PROFI Dies ist nur etwas für den routinierten Spieler, es gibt keine Spielerleichterungen mehr.

Zuerst werden Name und Schwierigkeitsgrad für den ersten, dann für den zweiten Spieler usw. eingegeben. Nachdem die letzte Eingabe getätigt worden ist, beginnt das Spiel automatisch.

Platz A: Champions Cypress Creek

Dieser luxuriöse Platz wurde 1957 entworfen, um der größte und schönste der Welt zu werden. Viele der großen Meisterschaften, wie beispielsweise das US Open und Ryder Cup, sind hier bereits ausgetragen worden.

CUT 3628 yards par 36
IN 3604 yards par 35
TOTAL 7232 yards par 71
Rekord: 64 – Bob Rosburg.

Platz B: Doral Country Club

Dieser 1962 in Florida erbaute Platz hat den Spitznamen "Das blaue Monster", weil er fast zu gleichen Teilen aus Wasser und Gras besteht. Jedes Jahr wird hier das Doral Ryder Open abgehalten, zu dessen ehemaligen Gewinnern auch Jack Nicklaus, Lee Trevino, Ray Floyd, Billy Casper und Tom Kite gehören.

CUT 3405 yards par 36
IN 3540 yards par 36
TOTAL 6945 yards par 72
Rekord: 64 – Jack Nicklaus.

Platz C: St. Andrews

Seit Jahrhunderten richtet sich die Aufmerksamkeit der Golfer auf St. Andrews. Dieser altherwürdige und königliche Club wurde 1754 gegründet, jedoch wird auf diesem Gelände vermutlich bereits seit 1552 Golf gespielt. Eine Besonderheit dieses Platzes sind die doppelten Grüne, die besonders groß sind. St. Andrews hat seit seinem Bestehen mehr Leute als alle anderen Plätze angelockt.

CUT 3514 yards par 36
IN 3473 yards par 36
TOTAL 6989 yards par 72
Rekord: 65 – Neil Coles.

Platz D: Gauntlet Country Club

Dieses Gelände wurde als Platz mit den höchsten Anforderungen für den Weltklasse-Golf konzipiert. Nur wenige Plätze vereinigen so viele verschiedene Hindernisse; dieser Platz ist die perfekte Herausforderung an die Geschicklichkeit und den Mut des Golf-Profi der Weltklasse.

CUT 3180 yards par 36
IN 3263 yards par 36
TOTAL 6443 yards par 72

Auswahl der Schlagstärke

Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Der normale Schlag wird automatisch eingestellt. Wenn Sie dann die Taste **P** drücken, haben Sie den kräftigeren Schlag angewählt (was auch auf dem Bildschirm links von der Schlagnummer angezeigt wird), und beim nochmaligen Drücken von **P** ist wieder der normale Schlag aktiviert.

Auswahl des Schlägers

CLUB	KÜRZESTE	WEITESTE
1W1 Holz	156	271
3W2 Holz	135	245
5W5 Holz	128	234
11 Eisen	110	220
21 Eisen	100	210
31 Eisen	88	202
41 Eisen	70	189
51 Eisen	67	181
61 Eisen	57	169
71 Eisen	50	153
81 Eisen	36	138
91 Eisen	26	117
PW Pitching Wedge (Sand/Bunkerschläger)		83
Putter	11	63

Der Putter wird automatisch vom Computer angewählt, wenn Sie auf dem Grün spielen.

Zielen

Benutzen Sie den Cursor, um die Flugrichtung des Balls festzulegen. Der Cursor ist einige Yards von der Spielfurche entfernt. Die Steuerung des Cursors erfolgt durch Bewegen des Joysticks nach rechts und links. Wenn Sie im Profi-Level spielen, sollten Sie beim Zielen stets auf die Windrichtung achten.

Wind (nur im Profi-Level)

Der Wind kann Ihren Schlag erheblich beeinflussen, so daß Sie sich erst einmal mit der Windanzeige am rechten Bildschirmrand vertraut machen sollten.

Weis – Windgeschwindigkeit:

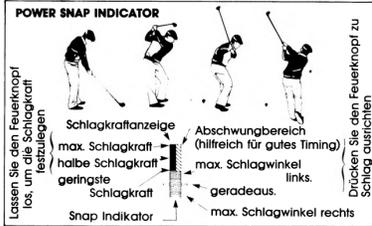
Ist dieses Anzeigefeld stark, könnte die Windgeschwindigkeit Einfluß auf Ihren Schlag nehmen. Je kürzer die Markierung ist, umso weniger wird der Wind einfluß auf berücksichtigender Faktor sein.

Blau – Windrichtung: Die blaue Linie zeigt die Windrichtung an. Wenn die Linie auf Sie zeigt, haben Sie Gegenwind.

Wenn Sie Ihren Schläger die Cursorposition ausgewählt haben, brauchen Sie lediglich drei weitere Dinge zu berücksichtigen, bevor Sie den Ball auf den Weg bringen: Ausholen, Schlagkraft und Schlagwinkel festlegen.

Schritt 1 – Holen Sie aus, indem Sie den Feuerknopf herunter drücken. Sie können die Abschlag – Reihenfolge der Spieler durch die Normenseinbebe bei Spielbeginn festlegen. Wenn Sie beispielsweise als zweiter Spieler bei Loch 1 abschlagen, finden Sie Ihren Punktestand während der gesamten Spieldauer an zweiter Stelle.

Schritt 2 – Legen Sie die Stärke des Schlages fest, indem Sie den Feuerknopf während Rückwärtsschwingens loslassen. Die meiste Kraft steckt nur bei Beginn des Rückwärtsschwingens im Schlag. Wenn Sie also den Feuerknopf genau zu diesem Zeitpunkt loslassen, hat Ihr Schlag die maximale Stärke, und wenn Sie den Feuerknopf etwas früher oder später loslassen, verringert sich die Stärke geringfügig. Je mehr Sie also den Feuerknopf um o.g. Zeitpunkt abweichend loslassen, desto schwächer wird der Schlag. Die für den jeweiligen Schlag zur Verfügung stehende Stärke wird



Schritt 3 – Die Ausrichtung des Schlages. Je nachdem wie Sie den Feuerknopf drücken, fällt der Schlag aus. Drücken Sie den Feuerknopf genau wenn der Schläger den Ball trifft oder auf der Anzeige an der Querlinie sichtbar erscheint. Sie einen absolut geraden Schlag. Drücken Sie zu früh, drifft der Ball nicht links (hook) ab, und bei zu spätem Drücken geht der Ball nach rechts (slice). Die Art des Schlages steht ab dem Zeitpunkt, zu dem der Feuerknopf gedrückt wird, fest.

Der Bewegungsablauf ist: **Feuerknopf drücken Feuerknopf loslassen Feuerknopf drücken.**

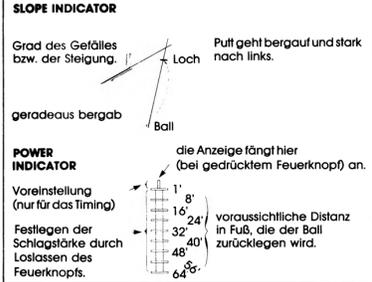
Es empfiehlt sich, das gerade Schlagen erst einmal zu üben.

DAS PUTTEN

Sobald Sie auf dem Grün sind, entfernt der Computer automatisch den Pin (das ist dieser kleine Flaggenmast) und ersetzt Ihre momentanen Schläger durch den Puffer, der für die Spieldauer auf dem Grün von Ihnen nicht gegen einen anderen Schläger ausgetauscht werden kann.

Das Putten im Kids – und Amateurlevel

Benutzen Sie auch hier den Cursor, um erst einmal zu zielen. Der Ball wird sich dann in diese Richtung bewegen. Machen Sie sich mit den Steigungen – bzw. Gefälleanzeigen, die links von der Spielfurche erscheint, vertraut, um so eventuelle Unebenheiten bei Ihrem Schlag zu berücksichtigen.



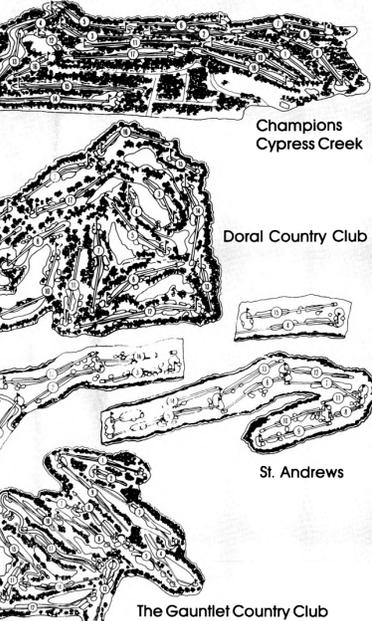
Das Putten im Profi-Level

Hier gelten in etwa die selben Regeln wie im Amateur- und Kids-Level, jedoch mit einer Ausnahme: der Power-Indikator erlaubt nur ein Ablesen zwischen '1' und '8', er stoppt bei '8'. Von dieser Stelle an ist es Sache des Golfers, abzuschätzen, wie lange der Feuerknopf heruntergedrückt bleiben muß, um den Schlag so hart zu gestalten, daß der Ball auch ins Loch geht.

Sobald der Feuerknopf losgelassen wird, erscheint eine Markierung, die die festgelegte Schlagkraft anzeigt. Beispiel: ein '40' Putt, flach und gerade, im Profi-Level. In diesem Fall empfiehlt es sich, den Feuerknopf heruntergedrückt zu halten, bis die Anzeige auf '8' steht, und dort stoppt. Der Feuerknopf bleibt heruntergedrückt, bis die sechste Markierung bzw. die '40'-marke der Power-Anzeige erreicht ist. Sobald der Feuerknopf dann losgelassen wird, zeigt eine Markierung die gewünschte Schlagstärke an.

ERKLÄRUNG ZUR PUNKTEVERGABE:

Die Punkteanzeige finden Sie auf der rechten Bildschirmseite. Hier wird angezeigt, welcher Spieler an der Reihe ist, welche Spieler den Ball bereits in das jeweilige Loch geschlagen haben, wieviele Schläge jeder dafür gebraucht hat, und wie jeder Spieler im Vergleich mit der vorgegebenen Schlaganzahl (par) abgeschnitten hat.



Beispiel: Ihre Wertung ist '-5'; das heißt, daß Sie 5 Schläge mehr als vorgegeben benötigt haben. "E" bedeutet, daß Sie genau die Anzahl der vorgegebenen Schläge benötigt haben, und z.B. "5" heißt, daß Sie 5 Schläge weniger als nötig gebraucht haben. Wichtig: diese Angaben beziehen sich auf das gesamte Spiel, und nicht nur auf das gerade gespielte Loch.

SCORING INDICATOR	Name des Spielers, der an der Reihe ist.
JACK	JACK
1 2	- 2 (2 Under Par)
2 2	- 3 (3 Under Par)
3 3	E (Even Par)
4 3	+ 1 (1 Over Par)

Anzahl der Schläge, die der Spieler benötigt hat, um den Ball ins Loch zu bekommen

insgesamt gefällte Schläge über oder unter der vorgegebenen Schlaganzahl (schließt nicht die Wertung des momentan gespielten Lochs ein).

PUNKTEVERGABE

- Sie bekommen für jeden benötigten Schlag einen Punkt.
- Wenn Sie den Ball ins Wasser schlagen, gibt es Strafpunkte.
- Wer zum Schluß den niedrigsten Punktestand vorweisen kann, hat gewonnen.

SPIELREGELN

- Denn Ball so schlagen, wie er gerade liegt. Ausnahmen bilden Bälle, die im Wasser gelandet sind (siehe unten).
- Wenn der Ball im Wasser gelandet ist, sehen Sie das Wasser spritzen und hören einen "Platsch". In solchen Fällen bekommen Sie Strafpunkte, und der Ball wird wieder an die Stelle zurückgelegt, von der aus Sie diesen Schlag verursacht haben.
- Der Computer hilft Ihnen bei schwierigen Spielsituationen, indem er beispielsweise in Schlammlöchern oder im Wasser eine kleine Unterlage unter dem Ball bringt, damit Sie weiterspielen können. Neit von ihm, nicht wahr?

SPIELMÖGLICHKEITEN:

1 Spieler:

Sie können entweder gegen Ihre eigene Bestleistung oder gegen Par spielen. Sie können NICHT gegen den Computer spielen!

2 oder mehr Spieler:

- Nachdem jeder Spieler den Abschlag für das erste Loch gemacht haben, ist die Reihenfolge so: zuerst ist der Spieler an der Reihe, der am weitesten vom Loch entfernt ist, dann kommt derjenige, der schon etwas näher am Loch ist, usw. Wenn Sie den Computer als ersten Schlag angewählt haben, wird er zuerst zurückgelegt, von der aus Sie diesen Schlag verursacht haben.
- Wenn ein Spieler seinen Schlag getätigt hat und danach nicht mehr an der Reihe ist, wird sein Ball nicht mehr auf dem Bildschirm erscheinen, bis der entsprechende Spieler wieder an der Reihe ist.
- Sie können die Abschlag – Reihenfolge der Spieler durch die Normenseinbebe bei Spielbeginn festlegen. Wenn Sie beispielsweise als zweiter Spieler bei Loch 1 abschlagen, finden Sie Ihren Punktestand während der gesamten Spieldauer an zweiter Stelle.
- Nachdem ein Loch gespielt worden ist, darf der Spieler, der den niedrigsten Punktestand hat, als nächster weiterspielen (z.B. nach dem 2ten Loch wird derjenige, der den niedrigsten Punktestand hat, als nächster weiterspielen).



des ersten Schlages zuteilt wurde. Außerdem zeigt der Computer dies auch noch durch eine andere Farbe in der Punktverteilung an.

Zusätzliche Möglichkeiten

SPIEL – UND WERTUNGSVARIANTEN:

1 Spieler gegen Par

Versuchen Sie, unter Par (oder der eigenen Bestleistung) zu bleiben.

2 oder mehr Spieler

MEDAL PLAY – (einzeln oder mit Partner): Sieger ist der Spieler mit der niedrigsten Punktezahl.

MATCH PLAY – (einzeln oder mit Partner): Jedes einzelne Loch wird dem Spieler oder Team angerechnet, der/das die niedrigste Punktezahl bei diesem Loch hat.

Am Ende des Spiels hat der Spieler bzw. das Team gewonnen, der/das insgesamt die niedrigste Punktezahl erreicht hat.

BEST BALL – (nur Partner): Dies ist eine Wertungsmethode für Medal- oder Match Play. Hier gilt die beste Punktezahl, die von einem Partner erreicht wurde, als Wertung für das ganze Team. Bitte beachten Sie, daß Sie, falls Sie Match Play oder Best Ball spielen möchten, die Punktverteilungen selber auf einem Blatt Papier vorzutun, da der Computer die Punkte nicht auf diese Art verwerten kann.

SPIELTIPS

- Achten Sie stets darauf, daß Sie den richtigen Schläger wählen, und daß dieser auch auf dem Bildschirm angezeigt wird.
- Vergessen Sie nicht, daß der Wind besonders bei Verwendung von kurzen Eisen und PW großen Einfluß auf Ihren Schlag nehmen kann.
- Schützen Sie die Entfernung besonders sorgfältig bei einem Schlag über ein Gewässer ab, um Strafpunkte zu vermeiden.
- Lernen Sie, mit Hook und Slice (krit. s.o.) umzugehen, denn Sie haben dann nicht nur bei schwierigen Stellen einen Vorteil, sondern können auch noch dem Wind ein Schnippchen schlagen.
- Wenn Sie den PW benutzen, achten Sie darauf, ob die auf dem Bildschirm angegebene Distanz in Yards oder Feet angezeigt wird.

ZUSÄTZLICHE MÖGLICHKEITEN

CBM 64/128 KASSETTE: Der Schwierigkeitsgrad wird hier automatisch auf "Profi" gesetzt. Um den Schwierigkeitsgrad zu ändern, drücken Sie erst / und dann 0. Wenn Sie den Modus wieder verlassen möchten, drücken Sie /.

DRIVING RANGE (zum Üben): Drücken Sie **R** auf dem SELECT PLAYER-Bildschirm, um in das DRIVING RANGE zu gelangen. Durch Drücken der Taste / können Sie diesen Modus wieder verlassen.

ABORT FEATURE: Wenn Sie durch Drücken der Taste / vor dem Ende jedem beliebigen Punkt des Programms aus das Spiel abbrechen.

HOLE LAYOUT (Top View): Mit Hilfe dieser Funktion können Sie sich die Umgebung des Lochs, das Sie gerade spielen, aus der Vogelperspektive ansehen, indem Sie **T** drücken. Manchmaliges Drücken von **T** macht diese Aktion wieder rückgängig.

Schläge aus Sandbänken etc.: Um aus einer solchen Lage wieder auf heraustrücken zu müssen, einen sehr "strahligen" Schlag machen (guten Sie auf den mittleren Balken im POWER SNAP INDICATOR). "Holz" ist hier nicht zu empfehlen.

PUNCH SHOT: Ein Punch Shot ist ein Ball, dessen Flugbahn so niedrig ist, daß der Ball zwischen den Bäumen hindurch fliegt. Diese Methode kann auch Drücken Sie bevor Sie schlagen, **P**, um den Punch Shot zu aktivieren. Gleichzeitig erscheint der Buchstabe **P** auf dem Bildschirm links von der Nummer des Schlägers. Sobald Sie diesen Ball geschlagen haben, deaktiviert sich diese Funktion automatisch. Es ist empfehlenswert, diese Schlagmethode vorher zu üben

DIE "PROBLEM-ECKE"

Ihre Schläge sind nicht kräftig genug. Entweder lassen Sie den Feuerknopf während des Zurückschwings zu früh, zu spät, oder überhaupt nicht los. Drücken Sie den Feuerknopf, um den Schwung zu starten, und halten Sie den Feuerknopf solange heruntergedrückt, bis der sich der Schläger auf dem höchsten Punkt des Rückwärtsschwingens befindet, und lassen dann los.

Ihr Schlag hat einen starken Rechts- oder Linksdreh. Sie drücken den Feuerknopf nicht genau dann, wenn der Schläger den Ball trifft. Lesen Sie sich noch einmal den Abschnitt "Timing und den Ball treffen" durch, und trainieren Sie dann Ihr Timing im NOVICE-Level.

Das Programm lädt nicht: Entfernen Sie die Programmdiskette, schalten Sie dann den Computer und das Diskettenlaufwerk erst aus, und dann wieder ein, und versuchen Sie es noch einmal. Sollte das Laden dann immer noch nicht klappen, wählen Sie die normale Lademethode (SLOW LOAD).

© 1987 ACCESS SOFTWARE.

SOLOMON'S KEY™

Versetzen Sie sich in das Zeitalter der Mysterien und Verschörungen, an einen Ort, an dem der sagenhafte Schatz von König Solomon in seinem ganzen Glanz liegt. In dem Netz mysteriöser Räume liegt der nächste Schlüssel, der Sie näher an das sagenhaftes Reichthümer bringt. Zwischen den Steinsäulen stehen die Riesenwächter, die geheimnisvolle Geschöpfe, die Ihr Leben lange genug verlangsamen, um schließlich Ihr letztes Ziel zu erreichen.

CBM 64/128 Kassettenversion

HOCH – A, NACH UNTEN – Z, LINKS – <, RECHTS – >
LEERTASTE-FEURNER (ODER EINEN BLOCK HINEN- ODER HERAUSSCHLAGEN)
FLAMMENWERFER FEURNER – C (Commodore Tasten)
C (Commodore Tasten) – geht von einem auf zwei Spieler.

Spectrum 48/128 Kassettenversion

TASTENBEFEHLE
LINKS – <, RECHTS – >
SPRINGEN/ODER DEN BLOCK EINEN KOPFSTOß VERSETZEN – O, NIEDERKRIECHEN – P
EINEN BLOCK IN DEN WEG LEGEN ODER ENTFERNEN ODER EINE VERWÜNSCHUNG AUSSPRECHEN – LEERTASTE
DEN FLAMMENWERFER FEURNER – V
HÄLT DAS SPIEL AN – EXTEND MODE
SETZT DAS SPIEL AB DER PAUST FORT – IRGENDWELCHE TASTE

Schneider CPC Kassettenversion

Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

© 1986 TECMO Ltd.

RYGAR™

Aus den Anfängen der Zeit kommt ein Sagenheld, der Spieler überall begeistert...

Seit der Schöpfung sind 4.5 Billionen Jahre vergangen. Viele Herrscher haben in all ihrem Prunk regiert doch ihr größtes Hind. die Zeit, hat ihre Herrschaft überwunden. Doch jetzt beginnt die Herrschaft von RYGAR dem Sagenheld! Ein Held respektiert nur einen Ehrenkodex, und zwar den des Kampfes. Antagonistische Galdialoren, Reptilien, Tiere, Ungeheuer, magische Kreaturen... sie kommen alle, um die Macht des furchtlosen RYGAR zu erproben und, in den Worten des unsterblichen Heiden, "auf zum Kampf".

IHRE AUFGABE

Als RYGAR erkämpfen Sie sich Ihren Weg durch mehrere Spielerebenen, indem Sie die Widerstände und Widersacher, die Ihnen begegnen, abschließen und zerstören. Während Sie durch die verschiedenen Spielerebenen gehen, sollten Sie so viele verschiedene Icons wie möglich ausbilden, denn dadurch veredern sich Ihre Kraft und Ihr Status. Diese erscheinen im unteren Bildschirmfeld.

CBM 64/128 Kassettenversion

Schließen Sie den Joystick an Port 2.

KONTROLLEN:
LINKS – <, RECHTS – >, SPRINGEN – SHIFT, FEUER – RETURN, DUCKEN – LEERTASTE. Die anderen Möglichkeiten werden auf dem Bildschirm angezeigt.

Spectrum 48/128 Kassettenversion

Die Möglichkeiten werden auf dem Bildschirm angezeigt. WIEDER ANFANGEN – T.

Schneider CPC Kassettenversion

Die Tasten können vom Benutzer definiert werden. Alle anderen Steuerungsmöglichkeiten werden auf dem Bildschirm angezeigt.

© 1986. TECMO. Alle rechten vorbehalten.

TRANTOR™

DER LETZTE EINZELKÄMPFER

Verraten von den eigenen Leuten, wurde TRANTOR auf einem menschenfeindlichen Planeten zurückgelassen. Seine einzige Möglichkeit, von dem Planeten zu fliehen wäre, den Supercomputer der Abenteurer, der sich im Terminalgebäude befindet, zu aktivieren. Sensationelle Töne und grafische Darstellungen befördern Sie Lichtjahre in die Zukunft. Sie sind nur mit einem Flammenwerfer ausgerüstet und müssen sich als TRANTOR ihnen Weg in die Freiheit erkämpfen... DER LETZTE EINZELKÄMPFER.

Das Spiel beginnt an einer Uffür. TRANTOR ist mit einem Flammenwerfer ausgerüstet, um hat nur 90 Sekunden Zeit, den N.I.K. Sicherheits Terminal zu aktivieren. In diesem Komplex sind acht Terminals vorhanden, die jeder einen Buchstaben beinhalten. Noliieren Sie sich dieses Buchstaben und sortieren Sie diese acht Buchstaben zu einem auf Computer beziehenden Begriff. In dem Moment, wenn Sie diese Wort zusammengefasst haben, müssen Sie den Sicherheits-Terminal finden und dieses

codiert eingeben. Bei richtiger Eingabe erhalten Sie dann einen Beam-Code. Gehen Sie nun in die Beam-Abteilung, geben Sie den Beam-Code ein und Sie werden nach dieser erfolgreichen Mission transferiert.

Während der Erkundung des Komplexes passieren Sie einige Schränke. Zum Passieren müssen Sie den Joystick zurückziehen. Die Schränke werden automatisch geschloßt. Der jeweilige Inhalt eines Schranke gibt Ihnen Hilfestellungen für Ihre Mission. Bitte beachten Sie, daß die Eröffnungsphase nicht gesplendet werden kann. Das Programm geht automatisch in die Starphase über. Alle Kontrollmöglichkeiten wie Spielbeginn, Joystick oder Tastaturkontrolle sowie Tastaturbelegung werden im Bildschirm angezeigt.

© 1987 PROBE SOFTWARE.

CAPTAIN AMERICA™

IM KAMPF UM DOOM TUBE VON DR MEGALOMANN

4. Juli, ganz Amerika ist auf die größte Feier seit der 200-Jahr-Feier vorbereitet.

In der Morgendämmerung hat der Präsident jedoch einen unerwarteten Besucher – einen ganz in schwarz gekleideten Mann. Der Mann trägt eine weiße Maske, die für eine mysteriöse Nation nicht günstig ist, in einer Weise, die das Ende der Vereinigten Staaten von Amerika bedeuten könnte, ein langsames, Erde voller Agonie für die gesamte Bevölkerung!

Der Besucher ist Dr. Megalomann, ein Mann, der eigentlich hätte tot sein sollen! (Sein Tod wurde von der CIA in Kuba An/ang der 40er Jahre gut dokumentiert).

Dr. Megalomann hat lange auf seine Rache gewartet, und jetzt ist die Zeit gekommen. Er stellt sein Ultimatum: entweder ruamt der Präsident sein hohes Amt und übergibt dem Doktor alle Vollmachten (was die Bevölkerung dazu verurteilt, entweder die Verücktheit der Selbstaufloschung zu dulden) oder die Nation, die seines vermutet, wird in den Terror und das Letzten gestürzt, durch die Dr. Megalomann vor seinem befehligen Tod zum MEISTGESUCHTEN Mann der Welt wurde.

Seit über 20 Jahren hat Megalomann seinen tödlichen Flugkörper vorbereitet. Sein Sprengkopf enthält ein genetisches Virus, die Saat der menschlichen Zerstörung, und er ist geladen und auf Nordamerika gerichtet.

Der Präsident muß bis Mitternacht abtreten und seine Macht diesem unmöglichen Regenten abgeben. Wenn dies nicht geschieht, wird der Flugkörper abgeschossen, und Amerika ist erledigt!

Der Sicherheitsrat wird zu einer Notitzung einberufen, und es wird beschlossen, daß nur die Möglichkeit besteht, das Hauptquartier des Dr. Megalomann anzugreifen, der sich Vermutungen zufolge, in einem unterirdischen bunker in der Mojave Wüste befindet, den Flugkörper zu entschärfen und das tödliche Virus zu zerstören.

OPERATION "MOLE"

Der Mole Report ist eine Schilderung von Corporal Deegan, dem einzigen Überlebenden eines erfolglosen Angriffes auf das Hauptquartier von Dr. Megalomann, nachstehend "Doom Tube" genannt.

In der frühen Morgenstunden des 4. Juli verschafft sich eine Elitegruppe der Marine Zugang zu Doom Tube. Der Mission wurden 100 Leute als ERSTE Priorität über den Präsidenten zugewiesen. Die Mission war ein Fehlschlag, niemand hatte mit der Schwierigkeit gerechnet, viele hundert Megacybos bekämpfen zu müssen, den Zugangsweg zum Flugkörper-Kontrollquartieren zu knacken und gleichzeitig sicherzustellen, daß die einzelnen Immutabilisiermittel genau genug in die Atmosphäre am Leben zu bleiben, die abschätzlich mit einem Virus in der Luft vermischt worden war. Die Toxizität der Doom Tube war für die Mehrzahl der Todesfälle verantwortlich.

Corporal Deegan ist die einzige zuverlässige Informationsquelle über die Zustände und Gefahren der Doom Tube.

DIE DOOM TUBE

Sie besteht grundsätzlich aus drei riesigen ineinander befindlichen Zylindern. Die gesamte Metallkonstruktion wurde tief unter der Wüste versenkt.

Die Innenmaße sind unbekannt, der Oberflächendurchmesser beträgt etwa 100 m. In der Tube befinden sich verschiedene Stockwerke. Jedes enthält Zimmer, sogenannte Quadranten. Jeder Quadrant gibt starke panische Energie ab und hat seine eigenen Megacybo Wächter, die all tödlich sind.

(Die Beschreibung der Tube wurde unseren Untersuchern gegeben und führte sie zu der Annahme, daß sich der Flugkörper unten in der Mittelöhre unter dem untersten Geschöß befindet. Der Zugang soll, Annahme zufolge, über ein enormes Gewölbe erfolgen.)

ANMERKUNG: Kein Mitglied des Angriffsteams war in der Lage, weiter als zum 2. Geschöß vorzudringen.

DER ORBITORATOR

Ein Aufzug oder genauer gesagt ein Orbitator befindet sich zwischen dem äußeren und inneren Zylinder oder der Außenwand der Quadranten. Die beiden Zylinder scheinen sich ständig zu drehen. Durch diese Drehung können sich die Orbitator-Türen an einem Quadranteneingang verriegeln, so daß Zugang möglich ist.

Die Wahl eines Geschosses und Quadranten erfolgt durch Verwendung des großen computerisierten Hebels auf der rechten Seite der Orbitator-Schaltfläche. So lange der Orbitator nicht ENGESCHALTET wurde, keine der vier Kontrolltasten auf der Schaltfläche funktionieren!

Unsere Leute waren in der Lage, den Zugangsweg zur Bedienung des Computer-Informationssysteme Momente vor ihrer Niederlage zu knacken. Dieses System sollte noch zur Verfügung stehen, falls ein weiterer Angriff versucht werden sollte.

Corporal Deegan sagte folgendes aus: