

GIANTS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

Cassette: Introduisez la cassette dans l'enregistreur à cassettes. Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/START** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassette. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Note: Gauntlet II – Le programme a été créé à l'origine comme une bande à deux faces. Donc, à l'incitation de l'écran vous demandant de retourner la disquette, remettez le compteur de bandes à zéro et commencez à jouer. Si vous mourez pendant que vous jouez les niveaux et que vous voulez jouer de nouveau, réembobinez la bande jusqu'au début et appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

Disquette: Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD""8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Important: Pour charger OUT RUN tapez **LOAD"MENU"8,1** et appuyez sur **RETURN**.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD""** et appuyez sur **RETURN** ou **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utilisez le chargeur de bandes comme d'habitude.

SPECTRUM +3

Utilisez le chargeur de disquettes comme d'habitude.

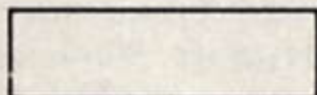
AMSTRAD

Cassette: Introduisez la cassette dans l'unité à cassettes. Appuyez sur **CONTROL (CTRL)** et sur les petites touches **ENTER** en même temps. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes puis appuyez sur une touche quelconque. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Disquette: Introduisez la disquette requise dans le lecteur. Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur **ENTER**. **Important:** Pour charger Gauntlet II, (Disquette 2 , face 2), tapez **:CPM** et appuyez sur **ENTER**.

Note aux utilisateurs de cassette: Sur la cassette 2, 720° et **ROLLING THUNDER** se chargent individuellement d'une face de la cassette. Donc si vous voulez jouer à **ROLLING THUNDER** arrêtez la cassette après le chargement de 720°. Eteignez l'ordinateur, rallumez-le et recommencez la procédure de chargement. Il serait avantageux de prendre note de la référence du compteur de l'enregistreur à cassettes et nous avons inclu une case pour vous aider dans ce sens. Nous vous recommandons également de ramener la référence à zéro avant de commencer à jouer.

ROLLING THUNDER



CALIFORNIA GAMES™

INTRODUCTION

Bienvenue en Californie: terre des sports les plus incroyables du monde. Radical, terrible et dur. Vous êtes sur le point de vous produire sur les plages, dans les parcs et les rues de 'l'Etat Doré de Californie' pour gagner des trophées dans tous les sports depuis le surf jusqu'au vélocross. **CALIFORNIA GAMES** vous offre les sports les plus excitants, et la compétition le plus dure. Vous pouvez même choisir un sponsor.

Vous vous apprêtez à participer aux jeux les plus sensationnels de tous **CALIFORNIA GAMES**. C'est tout simplement, "totalement", le jeu le plus formidable du monde.

OBJECTIFS

De un à huit joueurs doivent rivaliser d'habileté en participant au jeu **CALIFORNIA GAMES**. Le but est de gagner des trophées dans chaque épreuve individuelle. Les joueurs peuvent également essayer de remporter le trophée qui couronne l'ensemble de la compétition.

CALIFORNIA GAMES comprend six épreuves captivantes: Half Pipe Skateboard (Planche à roulettes), Foot Bag, Surfing (Surf), Skating (Patin à roulettes), BMX Bike Racing (Vélocross) et Flying Disc (Disque Volant). Vous pouvez vous entraîner ou participer à n'importe quelle épreuve individuelle, concourir dans toutes les épreuves ou même organiser un tournoi réunissant les épreuves de votre choix.

Chaque joueur choisit un sponsor pour la compétition. Vous êtes jugé sur chaque épreuve et votre score est conservé. Les trophées sont attribués aux détenteurs des meilleurs scores.

Si vous battez un record au cours d'une épreuve. **CALIFORNIA GAMES** va conserver votre nom et l'afficher sur un écran spécial pour score élevé. Améliorez vos performances dans chaque épreuve, affrontez votre famille et vos amis et devenez un champion californien.

GETTING STARTED

CALIFORNIA GAMES: Instructions de Chargement

Disquette CBM 64/128:

Branchez votre manche à balai sur l'entrée 2.

Cassette CBM 64/128: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps et appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassette. La cassette enregistre 3 épreuves sur la face 1 et 3 autres sur la face 2. Les fichiers de cassette sont séquentielles. Si vous voulez charger et jouer une épreuve qui est avant l'endroit où vous êtes sur la bande, vous devez rebobiner la bande avant d'essayer de charger l'épreuve. Par exemple, si vous avez chargé et joué Foot Bag et que vous voulez jouer Half Pipe Skateboarding, la cassette doit être rebobinée à une position avant Half Pipe Skateboarding. L'ordre des épreuves est dans le menu des options. Pour avoir une idée des différentes positions de la bande, vous pouvez remettre à zéro le compteur de la cassette après avoir chargé le menu principal puis noter la lecture du compteur après chaque épreuve.

Après avoir terminé l'épreuve no.3, introduisez la face 2 de la cassette, rebobinez et appuyez sur **PLAY**.

Pour abandonner toute épreuve qu'elle soit de compétition ou d'entraînement appuyez sur **RUN/STOP** et **RESTORE**. Le menu se rechargera automatiquement de la cassette.

SPECTRUM +3: Mettez votre ordinateur sous tension, introduisez le disquette et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

POUR COMMENCER A JOUER

Quand le titre **CALIFORNIA GAMES** apparaît, appuyez sur le **BOUTON DE FEU** de votre joystick pour passer au menu. Le menu de **CALIFORNIA GAMES** offre un choix de six options CBM 64, sept – Spectrum/Amstrad. Pour faire une sélection, déplacez le curseur jusqu'à votre choix à l'aide du joystick puis

appuyez sur **FEU**. Vous pouvez également sélectionner une option en tapant sur la touche chiffrée correspondante.

OPTION 1: Participation a Toutes les Epreuves

Vous concourez dans les six épreuves. Le nombre de trophées accordés à chaque joueur est compté durant la compétition et à la fin de la série d'épreuves le vainqueur de l'ensemble emporte un trophée spécial. Votre participation aux épreuves se fait dans l'ordre suivant: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing et Flying Disc.

OPTION 1: Participation a Toutes les Epreuves

Vous concourez dans les six épreuves. Le nombre de trophées accordés à chaque joueur est compté durant la compétition et à la fin de la série d'épreuves le vainqueur de l'ensemble emporte un trophée spécial. Votre participation aux épreuves se fait dans l'ordre suivant: Half Pipe Skateboard, Foot Bag, Surfing, Skating, BMX Bike Racing et Flying Disc.

- Tout d'abord on vous demande d'inscrire votre nom et de désigner un sponsor.
- Tapez votre nom sur le clavier et appuyez sur la touche **RETURN/ENTER**.
- A l'aide du joystick (CBM 64)/touches de curseur (Spectrum/Amstrad), déplacez le curseur vers le sponsor de votre choix puis appuyez sur **FEU** pour le sélectionner.
- Répétez ce procédé de sélection du nom et du sponsor pour chaque joueur supplémentaire jusqu'à huit (CBM 64)/quatre (Spectrum/Amstrad). Dès que tous les sponsors et les noms des joueurs ont été choisis appuyez à nouveau sur **RETURN/ENTER**.
- Vérifiez d'après l'écran si tous les noms sont corrects; sélectionnez **YES** ou **NO** avec les touches de contrôle. CBM 64: Joystick – sélectionnez **YES** at appuyez sur **FEU** ou bien tapez **A**. Si vous devez opérer des changements, sélectionnez **NO** ou bien tapez **B**.

OPTION 2: Participation a Certain Epreuves

Similaire à l'option 1, mais vous disputez les épreuves de votre choix.

- Choix des épreuves
 - (a) CBM 64 – tapez sur la touche chiffrée correspondante ou déplacez votre joystick et appuyez sur **FEU**.
 - (b) SPECTRUM/AMSTRAD – déplacez vos touches de contrôle et appuyez sur **FEU**.
- Les épreuves que vous choisissiez vont apparaitre en mauve (CBM 64)/jaune (Spectrum/Amstrad).
- Une fois les épreuves sélectionnées, déplacez le curseur jusqu'au mot **DONE** et appuyez sur **FEU**.

Spectrum/Amstrad: In vous demandera alors d'inscrire votre nom et de désigner un sponsor.

OPTION 3: Participation a une Epreuve

Similaire aux options 1 et 2 mais vous participez à n'importe quelle épreuve de votre choix.

- **CBM 64** – Choisissez l'épreuve en tapant sur la touche chiffrée correspondante ou en déplaçant votre joystick et en appuyant sur **FEU**.
- **Spectrum/Amstrad** – Choisissez l'épreuve en déplaçant vos touches de contrôle et en appuyant sur **FEU**. On vous demandera alors d'inscrire votre nom et de désigner un sponsor.

OPTION 4: Entraînement a Une Epreuve

Les scores ne sont pas conservés pour les manches d'entraînement.

- **CBM 64** – Choisissez l'épreuve en tapant sur la touche chiffrée correspondante ou déplaçant votre joystick et en appuyant sur **FEU**.
- **Spectrum/Amstrad** – Choisissez l'épreuve en déplaçant vos touches de contrôle et en appuyant sur **FEU**.

OPTION 5: Affichage des Scores Eleves

- Présente le score le plus élevé enregistré pour toutes les épreuves, avec le nom du joueur qui a battu chaque record.
- Appuyez sur **FEU** pour retourner au menu.

OPTION 6: Affichage du Titre – CBM 64 seulement

- Présente le titre et le générique.
- Appuyez sur **FEU** pour retourner au menu.

OPTION 6: Definition des Contrôles Spectrum/Amstrad

Un nouveau menu d'options va apparaitre (selectionne par **VERS LA HAUT**, **VERS LA BAS** ou **FEU**).

OPTION 1: Définition du premier ensemble

Ceci vous permet de sélectionner votre premier ensemble de touches dans l'ordre suivant: **FEU**, **VERS LA HAUT**, **VERS LA BAS**, **DROITE**, **GAUCHE**.

Une fois les touches redefinies, on revient au menu principal.

OPTION 2: Définition du deuxième ensemble.

Ceci vous permet de sélectionner votre deuxième ensemble de touches dans l'ordre suivant: **FEU**, **VERS LA HAUT**, **VERS LA BAS**, **DROITE**, **GAUCHE**.

Une fois les touches redéfinies, on revient au menu principal.

OPTION 3: Definition des deux ensembles

Ceci vous permet de sélectionner les touches pour les deux ensembles.

OPTION 4: Redéfinition des deux ensembles

Les touches sont pré-régles

Ensemble 1: **VERS LA HAUT** – **Q**, **VERS LA BAS** – **A**, **GAUCHE** – **O**, **DROITE** – **P**, **FEU** – **SPACE**

Ensemble 2: Contrôle Sinclair

OPTION 5: Menu principal

Vous ramène au menu principal.

OPTION 7: Charger/Conserver les Records

Menu d'options nouvelles.

- 7:1 Conserver les scores élevés – vous permet de conserver les scores élevés sur bande.
- 7:2 Charger les scores élevés – vous permet de charger les scores élevés à partir de la bande.
- 7:3 Menu principal – Vous ramène au menu principal.

LES JEUX

HALF PIPE SKATEBOARDING

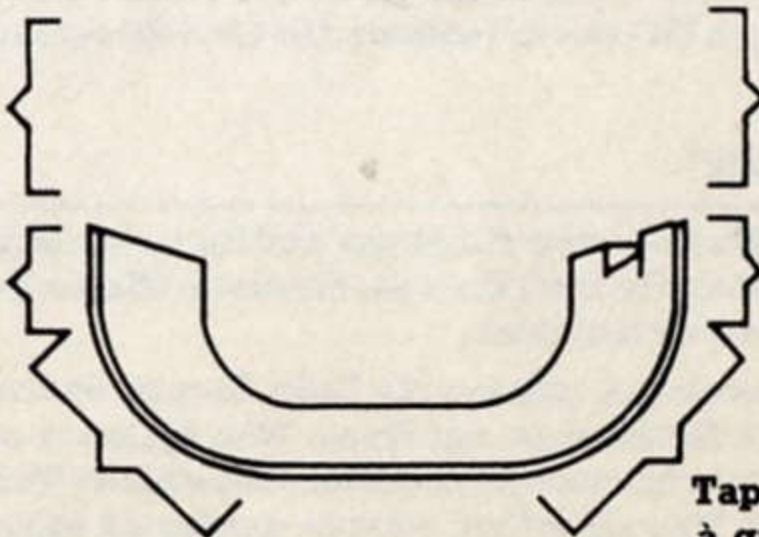
BUT: Le but de cette épreuve est de manoeuvrer la planche en avant et en arrière sur la tampe en exécutant des acrobaties bien synchronisées.

- Appuyez sur **FEU** pour lancer votre planche et démarrer l'épreuve.
- Pour gagner de la vitesse, déplacez le joystick vers le haut quand le personnage sur la planche va vers le haut de la rampe, puis déplacez le joystick vers le bas lorsqu'il descend.
- Pour exécuter une acrobatie déplacez le joystick comme l'indique le schéma. Faites bien attention de choisir le bon moment pour agir car vous allez tomber si vous bouger le joystick trop tôt, trop tard ou si vous le maintenez trop longtemps. Après trois chutes l'épreuve est terminée.

Tapotez joystick à droite pour commencer Saut Aérien

Appuyez sur FEU pour commencer Posé des mains

Tapotez joystick droite pour commencer Tournant Sec



Tapotez joystick à gauche pour commencer Saut Aérien

Appuyez sur FEU pour commencer Posé des mains

Tapotez joystick à gauche pour commencer Tournant Sec

- Pour commencer un tournant sec, déplacer le joystick comme indiqué sur le schéma. Gagnez un maximum de points en attendant le dernier moment pour commencer à tourner et en maintenant le joystick jusqu'à l'instant où vous êtes sur le point de tomber.
- Pour commencer un saut aérien, tapotez le joystick dans le sens indiqué sur le schéma. Pour exécuter ce mouvement avec succès, vous devez être en l'air, éloigné du bord de la rampe avant d'actionner le joystick.
- Pour exécuter un posé des mains, maintenez enfoncé FEU au moment même où vous atteignez le haut de la rampe. Le personnage sur la planche va alors poser ses mains et faire basculer la planche par-dessus sa tête. Attendez pour relâcher le bouton que la planche décrive une courbe et retourne sur la rampe. Gagnez un maximum de points en appuyant sur le bouton à la dernière minute et en le relâchant à la dernière minute.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie réussie. Le nombre de risques que vous prenez augmente votre score. Par exemple, si vous gardez un tournant jusqu'au dernier moment vous obtenez plus de points que si vous arrêtez plus tôt quand c'est plus sûr. Certaines acrobaties sont plus difficiles que d'autres et rapportant plus de points.

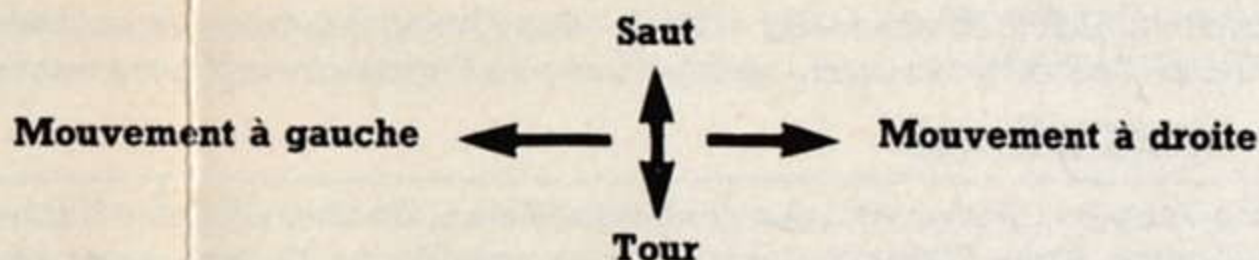
Acrobatie	Minimum	Maximum
Tournant Sec	100	300
Posés des mains	400	700
Saut Aérien	400	999

STRATEGIE: Il est important d'atteindre une vitesse correcte avant d'entreprendre une acrobatie. Un 'truc' pour gagner de la vitesse: maintenir le joystick en haut ou en bas sur toute la longueur de la rampe (de haut en bas). Rappelez-vous que c'est la chute si vous allez trop vite. Faites en sorte surtout de beaucoup vous entraîner; cette épreuve demande de l'expérience pour arriver à une bonne précision d'action.

FOOT BAG

BUT: Dans le délai accordé, vous devez essayer de donner autant de coups de pieds, de genoux, de tête- que possible. Rappelez-vous, vous obtenez des points supplémentaires pour chaque acrobatie exécutée.

- Appuyez sur **FEU** pour lancer le sac dans l'air et commencer l'épreuve.
- Quand le sac retombe vers le sol, appuyez sur **FEU** pour re-donner un coup de pied, juste avant que le sac n'atteigne votre pied.
- Pour faire un tête, appuyez sur **FEU** juste avant que le sac ne tombe plus bas que le niveau de votre tête.
- Déplacez le joystick comme indiqué sur le schéma pour contrôler les autres mouvements.



- Plusieurs sortes de coup sont possibles, y compris coups vers l'intérieur, coups vers l'extérieur, coups vers l'arrière en sautant, coups de genoux et coups avec le dos.
- Pour donner différentes sortes de coups, prenez de nouvelles positions tandis que le sac est dans l'air. Par exemple, bougez vers la droite pour que le sac tombe près de vous (mais pas trop loin). Maintenant, appuyez sur **FEU** lorsque le sac approche et vous aurez réussi un coup extérieur.
- D'autres coups peuvent être donnés en changeant votre position. Découvrez comment porter tous les coups possibles en essayant divers mouvements à l'entraînement.

SCORE: Vous gagnez des points pour chaque acrobatie ou coup réussi. Des acrobaties plus difficiles comme faire un tour quand le sac est en l'air, entraîne des scores plus élevés. Vous perdez du temps si vous laissez tomber le sac ou si vous l'expédiez hors de l'écran. Vous gagnez également des points si vous arrivez à porter des coups consécutifs sans que le sac ne touche le sol. Gagnez un bonus en attrapant le sac lancé de l'extérieur de l'écran. Voici quelques acrobaties à essayer en combinant différents coups et mouvements:

N'importe quel coup: (10 pts)

Demi-Axel: (250 pts) Deux coups quels qu'ils soient avec un demi-tour entre les deux.

Axel Complet: (500 pts) Deux coups quels qu'ils soient avec un tour complet entre les deux.

Fer à cheval: (500 pts) Coup arrière gauche + coup arrière droit.

Bouffon: (2000 pts) Coup en sautant à gauche ou coup en sautant à droite.

Double courbe: (2500 pts) Coup extérieur gauche + coup extérieur droit + coup extérieur gauche.

Triangle: (5000 pts) Coup extérieur gauche + tête + coup extérieur droit.

Sac lancé de l'extérieur: (1500 pts)

STRATEGIE: Plus vous réussissez de coups et d'acrobaties compliqués dans le temps accordé, plus votre score sera élevé. Des points supplémentaires récompensent la variété, donc, utilisez autant d'acrobaties possibles.

SURFING

BUT: Le surf de compétition consiste à rester près de la crête recourbée de la vague et à manoeuvrer votre planche sans à-coups, à grande vitesse. Vous chevauchez la surface de la vague, vous déplaçant vers l'avant et vers l'arrière, à l'intérieur et à l'extérieur du 'tunnel' (au-dessous de la crête recourbée de la vague). 'Utilisez' la vague autant que possible avant que votre course ne se termine.

- Appuyez sur **FEU** pour attraper une vague et commencer l'épreuve.
- Maintenez le joystick à gauche pour éviter d'être balayé dès le début de votre course.
- Pour diriger la planche à gauche du surfer, déplacez le joystick vers la gauche.
- Pour diriger la planche à droite du surfer, déplacez le joystick vers la droite.
- Maintenez enfoncé **FEU** pour des tournants plus secs. Vous constaterez que ces tournants vous ralentissent.
- Si vous allez trop près du bas de la vague, ou bien vous allez tomber, ou bien vous allez arrêter votre course en quittant la vague.
- Pour terminer votre course proprement, dépassez le dessus de la vague.
- Si vous dépassez le dessus de la vague et retournez votre planche dans l'air, vous pouvez rattraper la vague (mais vous allez tomber si vous redescendrez suivant un mauvais angle).
- Vous avez 1mn 30 pour cette épreuve ou 4 chutes. Vous gagnez plus de points avec des courses plus longues, de ce fait, essayez de chevaucher chaque vague aussi longtemps que possible.

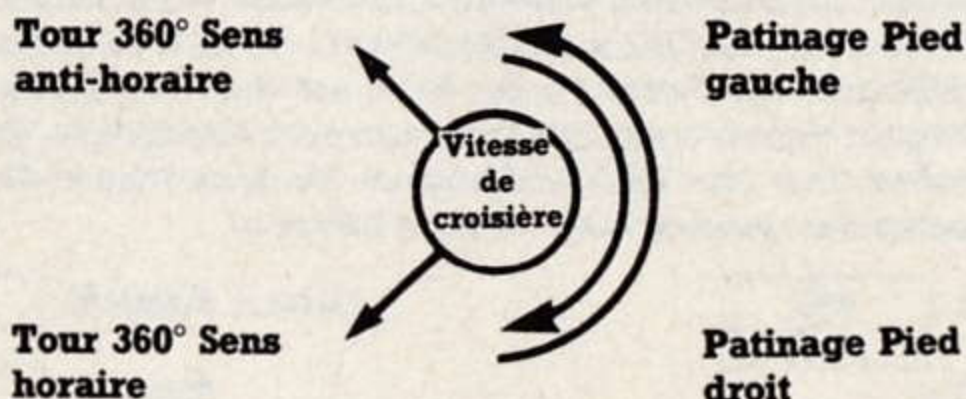
SCORE: Il dépend de la longueur de votre course, du nombre de tournants effectués et de votre vitesse à chaque tournant. Les juges vous accordent également un nombre de points plus élevé si vous vous déplacez dans le tunnel et près du point de rupture de la vague. S'élever dans l'air donne des points supplémentaires: allez vers le haut de la vague jusqu'à ce que l'extrémité de votre planche dépasse la crête puis tournez et continuez votre course.

STRATEGIE: Votre score final est basé sur votre capacité à 'utiliser' la vague. Avancer tout droit, loin du point de rupture de la vague n'apporte que peu de points. Prenez des risques. Plus vous prenez de risques pour effectuer vos acrobaties, plus vous gagnerez de points. Faire des virages à 180°, monter et descendre le long de la vague, et faire des 360° (cercles complets) vous donnent un score élevé. Gagnez un maximum de points avec des virages à grande vitesse, surtout si vous les réussissez près du haut de la vague ou près de son point de rupture.

ROLLER SKATING

BUT: Le but du jeu est d'éviter les obstacles et de faire le parcours dans le meilleur temps possible, avec autant d'acrobaties que vous pouvez réaliser durant l'épreuve.

- Appuyez sur **FEU** pour démarrer l'épreuve.
- Pour commencer à patiner, bougez le joystick jusqu'en position haute puis jusqu'en position basse. Continuez ainsi à bouger entre les deux positions pour gagner de la vitesse.
- Déplacez le joystick comme l'indique le schéma pour exécuter d'autres mouvements de patinage.



- Pour vous accroupir, maintenez enfoncé **FEU**.
- Pour sauter, relâcher **FEU**.
- Essayez d'éviter tous les obstacles. Vous avez le droit à trois chutes. À la troisième chute, vous êtes disqualifié et votre parcours est terminé.

SCORE: Vous marquez des points pour chaque obstacle évité. Vous doublez vos points en sautant par dessus les obstacles. Gagnez vos meilleurs points avec des 360 réussis en sautant les obstacles.

Eviter les obstacles: 10-30 points

Sauter par dessus les obstacles: 20-60 points

Sauter en tournant par dessus les obstacles: 40-120 points

STRATEGIE: Vous marquez des points pour chaque obstacle que vous arrivez à éviter ou à franchir, donc soyez prudent – rester sur vos pieds compte plus que la vitesse. Rappelez-vous que vous gagnez des points en tournant tout en sautant par dessus les obstacles. Des mouvements compliqués améliorent le score mais attention de ne pas tomber plus de deux fois ou vous serez éliminé de la compétition.

BMX BIKE RACING

BUT: Le but est de faire le parcours le plus vite possible, en faisant des acrobaties et en évitant ou en sautant au dessus des obstacles. Le plus rapide des casse-cou emporte l'épreuve.

- Déplacez le joystick vers la droite pour commencer l'épreuve.
- Déplacez le joystick vers le haut pour aller à gauche.
- Déplacez le joystick vers le bas pour aller à droite.
- Déplacez le joystick vers la droite de façon répétée pour augmenter votre vitesse.
- Appuyez sur **FEU** pour sauter.
- Déplacez le joystick vers la gauche pour exécuter un déplacement sur la roue arrière.
- Pour commencer un saut, déplacez le joystick vers la gauche au moment où vous arrivez sur une colline ou une butte.
- Une fois en l'air exécutez les acrobaties à l'aide du joystick:
 - Déplacez-le vers le haut pour faire un 'dessus de table'. Maintenez-le aussi longtemps que possible puis relâchez-le pour reposer la bicyclette sur le sol.
 - Déplacez-le vers le bas pour faire un tour à 360°
 - Déplacez-le vers la gauche pour faire un retournement arrière.
 - Déplacez-le vers la droite pour faire un retournement avant.
- Agir au bon moment est important pour l'exécution des acrobaties et des sauts. Vous devez commencer et finir tous les mouvements avec précision pour les réussir. Si vous ne revenez pas à une position 'centrée' quand vous touchez terre ou quand vous terminez une acrobatie, c'est la chute.
- Vous avez droit à une chute grave ou trois chutes légères avant d'être éliminé. Si vous vous retournez et tombez sur la tête, c'est une chute sérieuse.
- A la fin du parcours, appuyez sur **FEU** pour arrêter. Vous gagnez des points de bonus si vous vous arrêtez sur le point exact d'arrivée.

SCORE: Essayez de finir le parcours dans le délai de 2mn accordé. Plus vous allez vite, plus votre score est élevé. Vous marquez des points également pour chaque acrobatie avec des points de bonus pour maintenir l'acrobatie aussi longtemps que possible. Voici un tableau des minimum et maximum de points accordés pour chaque acrobatie.

Acrobatie	Minimum	Maximum
Déplacement sur roue arr.	100	200
Saut	200	400
'Dessus de table'	500	1000
Tour à 360°	1000	2000
Retournement arrière	1500	3000
Retournement avant	3000	6000

STRATEGIE: Une fois le parcours terminé, vous gagnez 60 points pour chaque seconde qu'il vous reste du temps prévu. De ce fait, il est important de finir le plus rapidement possible; d'un autre côté, les scores les plus élevés récompensent les concurrents qui osent les acrobaties les plus spectaculaires. Réussissez un retournement avant à 6000 et vous voilà bien placé pour recevoir le trophée du vainqueur.

FLYING DISC



Les concurrents renseignés connaissent cette soucoupe en plastique inventée par deux californiens en 1947 sous le nom de Disque Volant. Bien sûr, vous le connaissez peut-être sous un autre nom. À l'origine, le nom le plus populaire – Frisbie – est venu de l'université de Yale où les étudiants ont été les premiers à lancer des plats à tartes vides fabriqués par la Compagnie Frisbie il y a cent ans. De nos jours, moulé dans un plastique léger et flexible, le disque volant se voit partout, fendant l'air sur les plages et dans les parcs de Californie. C'est un défi lancé qui demande habileté et précision et vient conclure la compétition dans **CALIFORNIA GAMES**.

BUT: Le but de cette épreuve est de lancer avec justesse à l'attrapeur à l'autre bout du terrain. Marquez des points supplémentaires pour des prises au vol difficiles.

- Appuyez sur **FEU** pour commencer.
- Vous avez droit à trois essais pour lancer et attrapper le disque.
- Essayez de lancer le disque assez loin pour arriver jusqu'à l'attrapeur qui se tient à l'autre extrémité du terrain.
- Utilisez la barre au bas de l'écran pour faire votre lancé. Elle comporte trois couleurs: rouge, jaune et vert. Utilisez la zone verte pour le lancé le plus puissant.

- Tapez le joystick à gauche pour placer votre bras en arrière. Quand l'aiguille atteint la partie verte de la barre, tapotez à nouveau le joystick mais vers la droite. Quand l'aiguille atteint la partie verte à la droite de la barre, tapotez à nouveau le joystick pour lâcher le disque.
- L'affichage en haut de l'écran vous aide à déplacer l'attrapeur pour intercepter le disque lancé.
- Pendant que le disque vole à travers le terrain, déplacez le joystick à gauche ou à droite pour courir vers le point où vous pensez qu'il va atterrir.
- Pour attraper le disque, vous devez l'atteindre les main tendues. Notez que vos mains ne sont tendues que si vous courez ou plongez.
- Pour tenter une prise au vol, debout, au-dessus de votre tête, maintenez le joystick au haut pour atteindre le disque.
- Pour plonger vers le disque, appuyez sur FEU.

SCORE: les points sont accordés pour le lancé et la prise au vol. Pour le lancé, vous marquez des points en fonction de la justesse et de la hauteur du jet. Moins l'attrapeur a de foulées à faire pour saisir le disque, plus le lancé rapporte de points. Les points sont accordés comme suit:

- 150 pts pour une prise en courant à droite.
- 250 pts pour une prise en courant à gauche.
- 250 pts pour une prise en plongeant à droite.
- 350 pts pour une prise en plongeant à gauche.
- 350 pts pour une prise au-dessus de la tête.

© 1987 EPYX Inc. Tous droits réservés.

OUT RUN™

SCENARIO

Ayant pris neuf mois aux nombreux programmeurs pour développer la conception graphique et le jeu, OUT RUN doit certainement être l'une des plus grandes, sinon la plus grande version arcade d'ordinateurs personnels de tous les temps. Le jeu reproduit aussi fidèlement que possible tous les éléments passionnants de la machine arcade OUT RUN. S'il devait être encore plus réaliste, vous auriez besoin d'un permis de conduire pour jouer.

LE JEU

Comme dans aucun jeu auparavant, vous êtes dans une course contre la montre pour essayer d'atteindre l'une des cinq lignes de but et devenir un gagnant. La piste que vous empruntez dépend de vous. Mettez en marche votre moteur, tenez fermement les commandes et prenez part à la course la plus rapide de tous les temps. Soyez prêt à plonger, tourner et augmenter votre vitesse dans cette course difficile. Familiarisez-vous avec les commandes et SOYEZ PRET!

Votre habileté et discernement doivent avoir la perfection de l'oeil pour éviter les divers obstacles placés sur votre chemin. Eviter les collisions et essayez de rester sur la route.

Utilisation des vitesses: Elles vous aideront à accélérer, ralentir et manoeuvrer à travers les courbes. Utilisez une vitesse basse pour démarrer et lorsque vous êtes bien lancé, remontez les vitesses et vous obtiendrez une accélération formidable. Descendez à une vitesse basse quand vous prenez un tournant pour ne pas déraper puis passez à la grande vitesse et le mazimum d'accélération lorsque vous êtes sur la ligne droite.

DIRECTIONS D'ECRAN

Score: Tout en conduisant à travers chaque scène, vous gagnez des points pour la bonne conduite. Comme vous le remarquerez, vos points seront additionnés instantanément.

Temps: Chaque scène de la course doit être terminée dans un temps spécifique. Le compte à rebours commencera dès que vous commencez la course.

Vitesse: la vitesse de votre voiture sera affichée en kilomètres/heure.

Temps limite: Vous serez disqualifié si vous ne terminez pas la scène respective dans le temps limite désigné et vous devrez donc recommencer. Le temps limite variera mais sera toujours affiché sous TIME sur l'écran.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE L'ORDINATEUR

CBM 64/128 Cassette: Le jeu OUT RUN se compose de cinq différentes pistes avec cinq étapes comme le montre le diagramme ci-dessous:

Vous pouvez choisir de jouer sur n'importe quelle piste à n'importe quel moment. Chaque piste a des paysages différents et est un jeu indépendant qui doit être chargé séparément. Lorsque vous avez terminé une piste ou lorsque le temps réglementaire est terminé, vous pouvez essayer une autre course. Pour cela, vous devez éteindre l'ordinateur et le rallumer. Suivez les instructions ci-dessous pour charger une piste.

Quand vous jouez pour la première fois, chargez les pistes en séquence, telles qu'elles apparaissent sur la bande. Les pistes A et B sont sur la Face 1 de la Bande 1 et les pistes C, D et E sont sur la Face 2 de la Bande 1. Ramenez votre compteur de bande à zéro au début de chaque face puis notez le début de chaque piste dans la grille ci-dessous. En bobinant ou rebobinant la bande, vous pouvez ainsi retrouver la position de chaque piste lorsque vous la voulez:

Face 1 Piste A

Piste B

Face 2 Piste C

Piste D

Piste E

Chargement: Pour charger une piste, positionnez votre bande au début du jeu choisi. Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps puis appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. Un écran de titres apparaîtra, suivie par la piste appropriée.

CBM 64/128 Disquette: Tapez **LOAD""**, 8,1 et appuyez sur **RETURN**. Un menu apparaîtra. Choisissez votre piste et elle se chargera automatiquement. Quand vous avez terminé ou quand il ne vous reste plus de temps pour cette piste et que vous voulez charger une autre, éteignez l'ordinateur puis rallumez-le et recommencez la procédure de chargement.

SPECTRUM Cassette: Tapez **LOAD""** et appuyez sur la touche **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur la bande 1, Face 1, ce qui chargera le programme du conducteur. Enlevez la côté l'enregistreur. Introduisez la Face 2. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes.

COMMANDES DE CLAVIER

Q – accélérer; **A** – ralentir; **O** – à gauche; **P** – à droite; **M** – changer de vitesse; **H** – pauser; **R** – recommencer.

SPECTRUM +2: Comme Spectrum. Sur des machines spécifiques, vous pouvez utiliser le compteur de bande. Dans la cas contraire, appuyez sur **PLAY** et à l'incitation, appuyez sur **STOP** ou **PAUSE** pour arrêter la bande. Appuyez sur **PLAY** pour charger la section appropriée et jouez **OUT RUN**.

SPECTRUM +3: Mettez sous tension l'ordinateur. Introduisez le disquette et appuyez sur **ENTER**. Suivez l'incitation de l'écran là où nécessaire.

AMSTRAD Cassette: Appuyez sur **CTRL** et **SMALL ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes. (VOIR NOTE PLUS LOIN) Les claviers sont définissables par l'utilisateur.

AMSTRAD Disquette: Tapez **RUN'DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Les claviers sont définissables par l'utilisateur.

Note pour Utilisateurs de Spectrum/Amstrad Cassette:

Nous avons inclu une grille pour que vous puissiez y noter les numéros du compteur. Assurez-vous auparavant d'avoir ramené le compteur à zéro avant de charger la côté 2 pour Spectrum ou la côté 2 pour Amstrad.

La bande a 15 courts fragments de données enregistrées en séquence (1-15 inclu). Il existe de nombreux moyens de vous déplacer de **START** (Départ); aux points d'arrivée (A, B, C, D, E). Vous voyagerez toujours dans la direction avant. A la fin de chaque court chemin, vous arriverez à un embranchement et vous devez choisir le chemin à droite ou à gauche (par exemple à la fin de l'étape 1, vous pouvez choisir soit étape 2 soit étape 3). Une fois votre chemin choisi, l'ordinateur vous demandera de charger la section de route appropriée. Appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur à cassettes et le programme trouvera automatiquement le morceau de données correct de la route. Une fois les données chargées, appuyez rapidement sur **PAUSE** ou **STOP** sur

l'enregistreur à cassettes. (Note: le bord devient bleu quand le programme trouve le chemin correct).

Jouez maintenant sur le chemin que vous avez choisi. Recommencez le processus chaque fois que vous arrivez à un embranchement. Quand vous avez terminé n'importe lequel des cinq points d'arrivée, rebobiner la bande de jouer la piste ou une autre piste quelconque.

Au cas où vous n'avez plus de temps sur la route que vous avez choisie, rebobinez et recommencez.

SPECTRUM Cassette

Une fois que côté A s'est chargée:

1. Choisissez le niveau et les commandes.
2. Appuyez sur 1 pour Out Run.
3. Insérez côté B.
4. Rembobinez côté B et appuyez sur **PLAY** sur l'enregistreur de cassettes.
5. Suivez les instructions très prudemment.

UTILISERS DE SPECTRUM 128K et +2

Veillez à ce que vous chargiez le jeu en vous servant du **TAPE LOADER** ou 128K Basic.

AMSTRAD Cassette

Les routes Out Run sont sur côté B de la cassette. Une fois que côté A s'est chargée:

1. Choisissez le niveau et les commandes.
2. Appuyez sur 1 pour Out Run.
3. Retirez la cassette, insérez côté B. Rembobinez et appuyez sur **PLAY**. Les niveaux se chargeront automatiquement.

COMMENT ACTIVER LE CHARGEMENT DES DONNEES DE ROUTE (Spectrum/Amstrad)

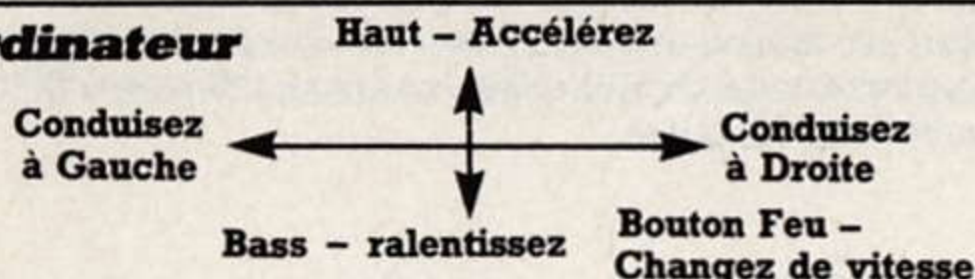
En enregistrant les références du compteur dans les cases de la grille, vous aurez un accès rapide aux chemins que vous avez empruntés auparavant. Nous vous suggérons, la première fois que vous choisissez un chemin à un point d'arrivée, de ne pas bobiner ou rebobiner la bande vu que les données sont enregistrées en séquence (1, 2, 3, 4, 5 etc... jusqu'à 15). Lorsque l'ordinateur vous le demande, appuyez sur **PLAY** laissez les données de route appropriées se charger (Note: Le bord devient bleu lorsque le code correct a été trouvé. Autrement, le bord est rouge) puis appuyez sur **PAUSE** ou **STOP** à l'incitation. Prenez note de la lecture du compteur dans la case de références appropriée.

Exemple: Quand vous atteignez l'étape 9, vous arriverez à l'embranchement qui doit charger les étapes 13 ou 14. Vous devrez donc atteindre que l'ordinateur cherche parmi les données de route des étapes 10, 11 et 12 avant d'arriver aux étapes 13 et 14. En notant la référence du compteur, vous pouvez bobiner la bande à la position appropriée lorsque vous utilisez un chemin comprenant les étapes 13 ou 14.

Eventuellement vous disposerez de références du compteur de bande pour toutes les étapes et vous serez capable de trouver toute nouvelle route très rapidement en bobinant la bande.

COMMANDES DE MANCHE À BALAI

Tout ordinateur



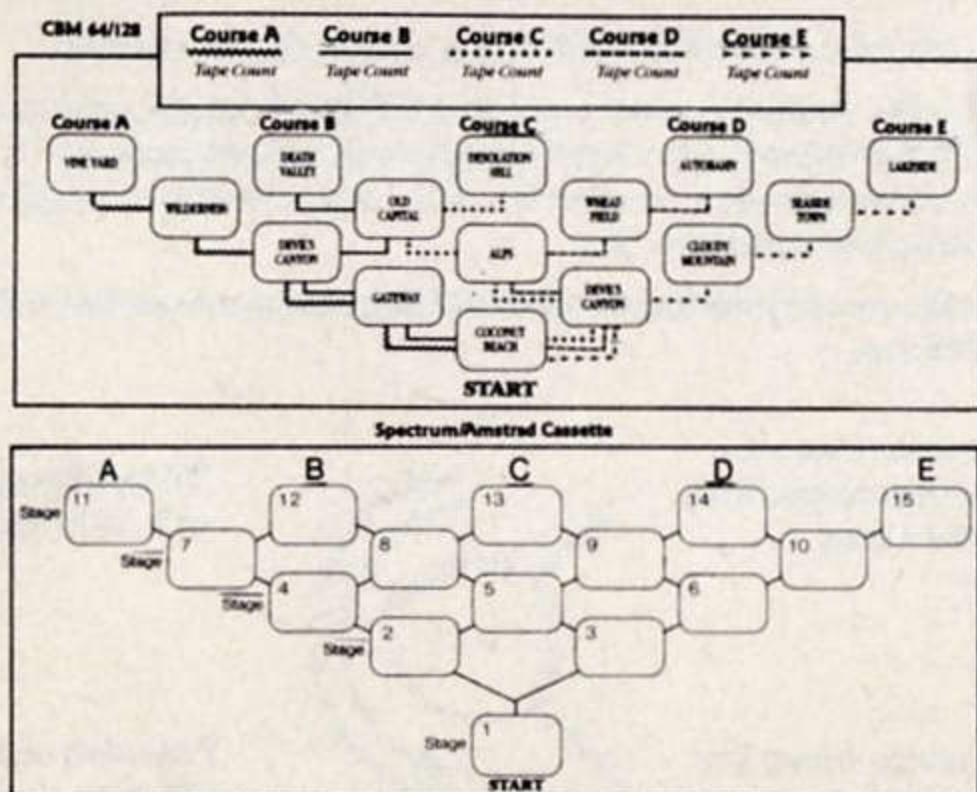
Commandes supplémentaires manche à balai

COMMODORE 64

GAUCHE et DROITE - Sélectionnez musique ou coupez musique (Ecran radio)

GAUCHE et DROITE - Sélectionnez les initiales (Table de Haut Scores)

BOUTON DE FEU - Entrez les initiales (Table de Haut Scores)



© SEGA 1986. Ce jeu a été fabriqué sous licence de Sega Enterprises Ltd., Japon. OUT RUN et SEG-1 sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

GAUNTLET II™

LES HEROS

THOR le Guerrier

ARMURE: Il a la peau dure - ce qui élimine 20% du dommage.

PUISSANCE DE TIR: Excellente - deux fois la puissance normale.

COMBAT CORPS A CORPS: Excellent - Hache de bataille peut détruire les générateurs.

PUISSANCE MAGIQUE: Médiocre - endommage la plupart de monstres, mais non les générateurs.

THRYA la Valkyrie

ARMURE: Bouclier – élimine 30% du dommage.

PUISSANCE DE TIR: Médiocre.

COMBAT CORPS A CORPS: Bon – Epée – peut détruire les générateurs.

PUISSANCE MAGIQUE: Modérée – endommage la plupart des monstres et des générateurs.

MERLIN l'Enchanteur

ARMURE: Néant

PUISSANCE DE TIR: Bonne

COMBAT CORPS A CORPS: Médiocre – Mains nues – ne peut pas détruire les générateurs.

PUISSANCE MAGIQUE: Excellente – détruit tous les monstres et les générateurs.

QUESTOR L'Elfe

ARMURE: Cuir – élimine 10% du dommage.

PUISSANCE DE TIR: Médiocre.

COMBAT CORPS A CORPS: Modéré – Poignard – ne peut pas détruire les générateurs.

PUISSANCE MAGIQUE: Très bonne – détruit presque tous les monstres et les générateurs.

LES "MECHANTS"

Les monstres sortent en foule des générateurs qui se trouvent dans les donjons. Chaque générateur crée un type de monstre spécifique, fantômes ou démons. Il y a trois niveaux de générateurs, dont le plus fort produit les pires monstres. Tirez sur les générateurs pour les détruire. Les monstres eux aussi ont trois niveaux de puissance; il faut tirer trois fois sur les plus puissants pour les détruire.



Les FANTOMES : Ne vous approchez pas des fantômes. Ils ne vous frappent qu'une fois et disparaissent. Mais une fois suffit. Tirez sur les fantômes, mais ne leur rentrez jamais dedans!



Les GROGNEURS : Les grogneurs s'approchent de vous en courant et vous frappent à tour de bras avec leurs massues. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps, ou tirez-leur dessus.



Les DEMONS : Les démons essaient de vous lancer des boules de feu ou, s'ils sont trop proches, ils se commencent à vous mordre. Les boules de feu sont plus dangereuses que les morsures. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps ou tirez-leur dessus.



Les LANCEURS : Les lanceurs vont tenter de lancer de grosses pierres au-dessus des murs et en d'autres endroits du labyrinthe, pour vous frapper. Ils essaieront également de s'enfuir à votre approche. Essayez de leur tirer dessus ou coinciez-les et lutez corps à corps contre eux.



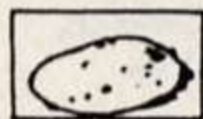
Les SORCIERS : Les sorciers essaient de vous échapper en disparaissant pendant qu'ils se déplacent. Quand ils sont invisibles, les coups que vous tirez les traverseront. Déplacez le joystick vers eux pour le combat corps à corps ou tirez-leur dessus.



La MORT : La Mort se nourrit de votre santé. Elle peut avaler jusqu'à 200 points, après quoi c'est la mort. La seule manière de tuer la Mort est par magie. Ne tentez surtout pas le corps à corps avec elle!



SUPER SORCIERS : Ce sorcier apparaît, tire sur le joueur et disparaît. Il continue jusqu'à ce qu'il soit abattu par un joueur. La magie peut seulement l'étourdir et l'empêcher de tirer ou de disparaître immédiatement.



FLAQUES D'ACIDE : Ces mares vertes blessent le joueur mais ne l'attaquent pas : elles se déplacent sans but précis. On ne peut pas tirer sur ces flaques. La magie peut seulement les étourdir.



Le MONSTRE 'TT' : Cette créature qui ressemble à un disque brillant en rotation disparaît quand elle frappe un joueur. Ce joueur devient alors 'TT'. Tous les monstres sont attirés par le joueur qui est devenu 'TT' jusqu'à ce qu'il sort du labyrinthe ou jusqu'à ce qu'il touche un autre joueur qui devient alors 'TT'. On ne peut pas tirer sur ce monstre mais il peut être assommé par magie.



Le MONSTRE 'THAT' : Cette créature qui ressemble au monstre 'TT' pourchasse les joueurs autour du donjon. S'il touche un joueur, celui-ci perd un pouvoir spécial ou une potion ou 100 points de santé.

DONJONS

Autour des donjons se trouvent des objets à ramasser et à éviter :

POTIONS : On peut tirer sur certaines potions bien que leur effet soit moins puissant que si elles sont ramassées et utilisées.

POTIONS SPECIALES : Quand on tire sur ces potions, elles se comportent comme des potions normales mais, si on les ramasse, elles donnent au joueur des avantages spéciaux, dont :

-  **ARMURE SUPPLEMENTAIRE** – qui augmente la protection.
-  **POUVOIR MAGIQUE SUPPLEMENTAIRE** – qui augmente l'effet des potions.
-  **ACCELERATION DU TIR :** qui augmente la vitesse des missiles.
-  **AUGMENTATION DE LA PUISSANCE DE TIR :** qui rend les missiles plus destructeurs.
-  **PUISSANCE DE COMBAT SUPPLEMENTAIRE :** qui augmente la puissance de combat à bout portant.
-  **POUVOIR SUPPLEMENTAIRE DE TRANSPORT :** qui augmente la capacité de transport de dix à quinze fois.

POTIONS EMPOISONNEES : Elles se comportent comme les aliments empoisonnés.

ALIMENTS : Les plats de viande augmentent la santé de 100 points et donnent un bonus de 100 points.

CIDRE : On peut tirer sur les bouteilles de cidre et les détruire. Si on les boit, elles ont le même effet que les aliments.

CIDRE EMPOISONNE : On peut tirer sur le cidre empoisonné ce qui ralentit les monstres pendant une courte période. Le cidre empoisonné, s'il est bu, reprend 50 points de santé et fait vaciller le personnage et le rend difficile à maîtriser.

CLES : 100 points pour leur ramassage. Utiliser les clés pour ouvrir des portes.

TRESOR : On ne peut pas tirer sur les coffres à trésor mais on gagne 100 points s'ils sont ramassés. Certains coffres à trésor sont verrouillés et doivent être ouverts avec une clé. Ils peuvent contenir des aliments, de l'argent, une potion ou même la Mort!

AMULETTES : Ces objets magiques confèrent des avantages spéciaux à leur porteur pendant une courte période.

INVISIBILITE : Les monstres ne peuvent pas vous voir et circulent en aveugle.

INVULNERABILITE : Les monstres ne peuvent pas vous blesser mais votre santé se détériore deux fois plus vite qu'à l'état normal.

REPULSION : Les monstres ne vous supportent pas et s'éloignent.

CAPACITE DE TRANSPORT : Le joueur peut alors transporter avec tout objet solide auquel il se heurte.

SUR TIR COUPS : Ces coups tuent tous les monstres sur leur trajet et continuent jusqu'à ce qu'ils heurtent un mur.

RICOCHETS : Ces coups rebondissent sur les murs permettant aux joueurs de tirer dans les coins. Ils rebondissent au maximum trois fois.

MURS : En général, les murs sont des objets impénétrables mais certains s'effondrent sous le tir.

PIEGES : Ces motifs brillants sur le sol font disparaître certains murs quand on marche dessus. Il peut y en avoir plusieurs. Les murs à piège peuvent être invisibles.

CARREAUX ASSOMEURS : Ces carreaux assomment tout joueur qui passe dessus puis disparaissent.

TRANSPORTEURS : Disques rouges brillants, placés au sol, qui transportent le joueur jusqu'au transporteur visible le plus proche. S'il se trouve plusieurs transporteurs à la même distance, l'un d'eux est choisi au hasard. Il y a des moyens d'affecter votre direction. Pouvez-vous les trouver?

CHAMPS D'ENERGIE : Ils s'exercent et s'arrêtent suivant un schéma donné. Si un joueur entre dans un champ actif, sa santé se détériore rapidement. Les monstres ne sont pas affectés. Les champs d'énergie ne peuvent pas être détruits.

SORTIES : Ces ouvertures identifiées conduisent au niveau suivant ou au niveau spécifié. Certaines sorties sont fausses. Ce ne sont que des carreaux peints. A certains niveaux, les sorties se déplacent en se fermant et s'ouvrant ailleurs.

Les salles de trésor apparaissent au hasard et le joueur a un délai fixe pour ramasser autant d'objets de valeur que possible dans le temps indiqué en haut de l'écran. Il n'y a pas de points sauf si le joueur s'échappe.

En général, les joueurs ne sont pas vulnérables aux coups des autres joueurs mais, dans certaines parties du donjon, les missiles peuvent assommer ou blesser d'autres joueurs.

Si les joueurs cessent de combattre pendant environ une demi-minute, les portes verrouillées disparaissent et libèrent tous les monstres. Ensuite, si les joueurs évitent toujours le combat, tous les murs se transforment en sorties.

INSTRUCTIONS DE BASE

Choisir la couleur et le personnage que vous désirez en orientant le gantelet et en appuyant sur le **BOUTON DE FEU**. Le temps de jeu dépend de votre santé. La santé se perd par contact avec les monstres et avec le passage du temps. On la récupère en prenant des aliments dans le labyrinthe. Attention, le tir peut détruire certains aliments et d'autres peuvent être empoisonnés.

Le but du jeu est de survivre à l'attaque des monstres aussi longtemps que possible tout en recherchant les aliments, le trésor et les potions magiques. Vous devrez aussi chercher dans le labyrinthe la sortie d'accès au niveau suivant.

Les commandes du jeu seront affichées sur l'écran.

* TM & © Atari Games sous licence de US Gold Ltd.

ROLLING THUNDER™

L'HISTOIRE

A New York City, vers l'année 1960, l'insaisissable Maboo complotte de conquérir le monde. Rolling Thunder, le bras secret de l'OMPC (Organisation Mondiale de la Police du Crime) a envoyé l'agent secret Leila en mission spéciale à l'intérieur du Q.S., sous terrain de Geldra. Sa mission était de dévoiler le complot perfide mais elle a été capturée.

L'OMPC envoie alors le seul homme de la force Rolling Thunder capable de délivrer Leila. Il n'est connu que pour sa réputation et par son nom code 'Albatross'. Les fusils s'enflamment et le combat commence.

LE JEU

Vous assumez le rôle de 'l'Albatross' et votre objectif primordial est de pénétrer et renverser l'organisation secrète 'Geldra', contrôlée par le sinistre Maboo.

Pour cela, vous devez passer par dix niveaux, en sautant au-dessus des balcons et des obstructions qui se dressent sur votre chemin. Entrez par des portes pour vous cacher des gardes aux moments cruciaux. Les gardes que vous rencontrez tireront, donneront des coups de poing et jetteront des bombes sur vous, vous vidant de votre énergie impitoyablement. Vous avez, pour vous défendre, un pistolet et un fusil automatique. En entrant par les portes marquées du symbole de la balle (munitions du pistolet) ou du fusil (munitions du fusil automatique), vous augmentez votre puissance de feu.

Les dangers que vous rencontrerez sur le chemin comprennent des lasers automatiques mortels et des hommes de feu d'assaut qui habitent le bassin de lave.

Si vous arrivez à vaincre l'armée de Geldra et à capturer le centre du commande, vous aurez à faire face à Maboo dans un dernier combat.

Vous vous battrez contre le montre tout en essayant de préserver votre vie.

COMMANDES

CBM 64/128 CASSETTE:

Branchez le manche à balai sur l'entrée 2.

Les Commandes de Clavier

F1 - Musique hors fonction

F3 - Musique en fonction

F5 - Pause en fonction

F7 - Pause hors fonction.

SPECTRUM:

Les manches à balai Sinclair et Kempston sont supportés par des options de clavier.

Les Commandes de Clavier

Q - Haut

A - Bas

O - Gauche

P - Droite

ESPACEMENT - Feu

CAPS SHIFT/A - fait recommencer le jeu.

AMSTRAD:

Les commandes sont soit par manche à balai soit par clavier.

Les Commandes de Clavier

Q - Haut

A - Bas

O - Gauche

P - Droite

ESPACEMENT - Feu

CTRL & ESC - Avortement de jeu

1 - Musique en/hors fonction

2 - Pause en/hors fonction.

GENERAL

Si vous appuyez sur la touche **HAUT** vous ferez un saut ou vous traverserez des portes. Si vous appuyez sur **HAUT** et **FEU** en même temps, vous sauterez sur un balcon ou hors d'un balcon, ou vous ferez un grand saut si vous n'êtes pas près d'un balcon.

© 1986 NAMCO Ltd. Tous droits réservés.

720 ° TM

LE JEU

Le joueur contrôle un skateboard. L'objet du jeu est d'exécuter des tours de force et d'accumuler des points pour lesquels on obtient des tickets pour les parcs de patinage. Dans les parcs, vous participez aux compétitions pour les médailles et de l'argent en espèces. Vous pouvez utiliser l'argent pour acheter un meilleur équipement (par exemple des planches, souliers, genouillères, casques de protection) pour améliorer la performance du joueur.

CBM 64/128: Pour commencer le jeu, branchez le manche à balai et appuyez sur le **BOUTON FEU**.

SPECTRUM: Sélectionnez clavier ou manche à balai puis appuyez sur la touche une pour trois crédits.

AMSTRAD: Appuyez sur le **BOUTON FEU** pour commencer le jeu.

Vous patinerez alors autour de 'SKATE CITY', visitant les quatre magasins et les quatre parcs. Il y a quatre parcs à 'SKATE CITY' et chacun d'eux ne peut être visité qu'une seule fois à chaque niveau du jeu.

(Spectrum – Les emplacement de ces parcs sont indiqués sur une carte qui apparaîtra sur l'écran si vous passez au-dessus d'une case 'carte'. En activant le manche à balai, vous continuez le jeu). Les parcs sont Downhill, Jump, Ramp et Slalom (Spectrum – Ceux-ci sont indiqués par les notations **D** – Downhill, **J** – Jump, **R** – Ramp, **S** – Slalom).

Vous utilisez des tickets en visitant les parcs (au bas de l'écran CBM 64/128 ou sous le T sur l'écran Spectrum/Amstrad). Des tickets supplémentaires sont décernés à 5,000, 15,000, 25,000, 35,000 points etc. Les médailles sont remises pour une bonne performance dans les parcs avec des prix en argent en espèces et des points de bonus. Après la visite de chaque parc une feuille de situation indiquant les médailles décernées est affichée (Spectrum/Amstrad), de même que le gros score et les crédits restants (Spectrum). Un tableau de médailles est affiché (CBM 64/128).

SPECTRUM/AMSTRAD SEULEMENT: Quand vous êtes près d'un magasin, une icône à droite de l'écran clignote en alternance avec le prix. Ces icônes représentent des casques, des chaussures, des skateboards et des genouillères. Le niveau d'équipement est indiqué le long de l'icône appropriée. En approchant du comptoir à l'endroit approprié, vous aurez soit un message 'SALE' (Vente) soit un message 'NO SALE' (Pas de vente).

CBM 64/128 SEULEMENT: Il y a quatre magasins qui vendent des planches, des casques, des genouillères et des souliers. Les magasins affichent le prix de marchandises qu'ils vendent. L'approche du comptoir à l'endroit correct entraînera une vente si vous avez assez d'argent.

Si un achat est réussi, le coût est déduit de l'argent du joueur (affichage indiqué par le signe \$).

Des points de bonus sont données pour chaque montant en espèces qui reste à la fin du jeu.

CBM 64/128: Si le joueur n'entre pas dans un parc dans le temps limite affiché sur le chrono de la barre, il est pourchassé par des abeilles géantes. Celles-ci deviennent plus dangereuses si le joueur n'entre pas dans un parc rapidement. Le joueur doit éviter le contact avec les autres caractères qui apparaissent sur l'écran.

SPECTRUM/AMSTRAD: Si le joueur n'entre pas dans un parc dans le temps limite affiché sur le chrono de la barre il est pourchassé par des abeilles géantes. Celles-ci deviennent plus dangereuses et se transforment en divers objets si le joueur n'entre pas dans un parc rapidement. Des points supplémentaires peuvent être gagnés en passant au-dessus de certains emplacements cachés.

Des billets de Dollars peuvent être ramassés sur la route. Le joueur devrait éviter le contact avec les autres caractères qui apparaissent sur l'écran.

CBM 64/128/AMSTRAD: L'accélération augmente avec l'amélioration des niveaux d'équipement. En appuyant sur le **BOUTON FEU**, vos faibles sauter le patineur. Le patineur peut se tortiller et exécuter des tours pendant qu'il saute.

LES COMMANDES DE CLAVIER

CBM 64/128: ESPACE – Pause, **F1** – permutation de musique en/hors fonction.

SPECTRUM: Q – tournez dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre.

W – Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre. **J** – Sautez. **K** – Tirez. **L** – Stop. Les touches de rotation **Q** et **W** sont utilisées pour sélectionner la direction. En appuyant sur **K** vous faites tourner le joueur. **P** – Pause. **C** – Couleur d'écran. **X** – Sortie de Skate City à début.

AMSTRAD: A – Gauche. **D** – Droite. **W** – Haut. **X** – Bas. **S** – Feu. **P** – Pause. **M** – Musique en/hors fonction.

*TM et © 1986 Atari Game Corporation. Tous droits réservés.

Cette compilation © 1988 U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés.

**Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.**

**Le Copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion,
représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail
et vente sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, non
autorisés, strictement interdits. .**

GIANTS

LADLEANWEISUNGEN

CBM 64/128

KASSETTE: Kassette in den Kassettenrekorder einschieben. Die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder. Das Programm lädt und läuft automatisch.

Beachten Sie bei Gauntlet II: Das Programm wurde ursprünglich auf zwei Kassettenseiten aufgeteilt. Bei Erscheinen des entsprechenden Bildschirmbefehls drehen Sie also die Kassette um, stellen das Kassettenzählwerk wieder auf Null und drücken wieder nochmals die **PLAY**-Taste.

DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einschieben und nach Eintippen von **LOAD""**,8,1 die **RETURN**-Taste drücken. Das Programm lädt und läuft automatisch.

WICHTIG: Beim Laden von OUT RUN muß die Anweisung **LOAD"MENU"**,8,1 vor Drücken der **RETURN**-Taste eingetippt werden.

Spectrum 48K

LOAD"" eintippen und die **RETURN**-Taste oder **ENTER**-Taste drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder. Das Programm lädt und läuft automatisch.

Spectrum 128K/+2

Benutzen Sie wie gewöhnlich den **TAPE LOADER**.

Spectrum +3

Benutzen Sie wie gewöhnlich den **DISK LOADER**.

Schneider

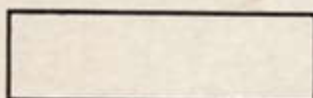
KASSETTE: Die Kassette in die entsprechende Kassetteneinheit einschieben. Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder, gefolgt von irgendeiner Taste auf der Tastatur. Das Programm lädt und läuft automatisch.

DISKETTE: Die benötigte Diskette ins Laufwerk einschieben. **RUN'DISK** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken.

WICHTIG: Beim Laden von Gauntlet II (Diskette 2, Seite 2) ! **CPM** eintippen und die **ENTER**-Taste drücken.

Anmerkung für Kassettenbenutzer: Auf Kassette 2 befinden sich die Spiele **ROLLING THUNDER** und **720°** auf einer Kassettenseite. Sollten Sie **ROLLING THUNDER** spielen wollen, drücken Sie die **STOP**-Taste des Kassettenrecorders, wenn das Spiel **720°** den Ladevorgang beendet hat. Schalten Sie dann die Computer aus und wieder an und wiederholen Sie den Ladevorgang von vorne. Es kann für Sie von Nutzen sein, den Zählwerkstand Ihres Kassettenrecorders notieren. Um dies zu erleichtern, haben wir Ihnen ein Raster für die Notiz beigelegt. Achten Sie darauf, das Zählwerk zuerst auf Null zu stellen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

ROLLING THUNDER



CALIFORNIA GAMES™

ZIEL DES SPIELS

CALIFORNIA GAMES ist eine Herausforderung an die Geschicklichkeit für ein bis acht Spieler. Das Ziel des Spiels ist es, Trophäen in jedem einzelnen Wettkampf zu gewinnen. Die Spieler können außerdem um die Trophäe für den Gesamtsieger in allen Wettkämpfen streiten.

CALIFORNIA GAMES besteht aus sechs spannenden Wettkämpfen : *Skateboard, Fußjonglieren, Wellenreiten, Rollerskating, BMX-Geländekure und Frisbie*. Sie können für jeden einzelnen Wettkampf trainieren oder an ihm teilnehmen, an allen sechs Wettkämpfen zusammen oder an einer Kombination von Wettkämpfen nach Ihrer eigenen Wahl.

Jeder Spieler wählt sich einen Sponsor für die Wettkämpfe. Ihr Abschneiden wird in jedem einzelnen Wettkampf bewertet und es wird eine Liste Ihrer Punkte in den einzelnen Wettkämpfen geführt. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl gewinnt die Trophäe.

Sollten Sie dem Rekord einer einzelnen Disziplin brechen, so speichert **CALIFORNIA GAMES** Ihren Namen und zeigt dies auf einem speziellen Bildschirm für die höchsten Punktezahlen an. Verbessern Sie Ihre Fertigkeiten in jedem Wettkampf, wetteifern Sie mit Ihrer Familie oder Ihren Freunden, um der kalifornische Champion zu werden.

LADEN VON CALIFORNIA GAMES

CBM 64/128 DISKETTE:

Stecken Sie den Joystick in **PORT 2** ein.

CBM 64/128 KASSETTE: Drücken Sie die **SHIFT**-Taste und die **RUN/STOP**-Taste gleichzeitig und drücken Sie die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder. Die Kassette hat drei Spiele auf Seite 1 und weitere drei Spiele auf Seite 2. Die Dateien der Kassette sind indexsequentielle Dateien. Sollten Sie ein bestimmtes Spiel laden und spielen, das vor dem Punkt abgespiegelt ist, auf dem sich die Kassette gerade befindet, so müssen Sie die Kassette zuerst zurückspulen, bevor Sie laden können. Beispiel: Haben Sie das Spiel Fußjonglieren geladen, und Sie wollen das Spiel Skateboard spielen, so müssen Sie die Kassette zu einem Punkt auf dem Band zurückspulen, der vor dem Skateboard-Programmblock ist, um den erforderlichen Schlüssel am Anfang des Blocks mitzuladen. Die Reihenfolge der Wettkämpfe ist in dem Optionsmenü gespeichert. Um die Position auf der Kassette festzustellen ist es hilfreich, wenn Sie das Bandzählwerk zuerst auf Null stellen, nachdem Sie das Hauptmenü geladen haben, und Sie sich dann die angezeigte Zahl auf dem Zählwerk nach jedem einzelnen Spiel aufschreiben.

Nachdem Sie das dritte Spiel vollständig geladen haben, drehen Sie die Kassette um auf Seite 2, spulen zurück und drücken die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder.

Um ein bestimmtes Spiel abubrechen, egal ob Wettkampf oder Training, drücken Sie die **RUN/STOP**-Taste und die **RESTORE**-Taste. Das Menü wird automatisch von der Kassette wieder aufgeladen.

SPECTRUM +3: Schalten Sie Ihren Computer an, schieben Sie die Diskette ein und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Das Spiel wird automatisch geladen und abgespielt.

STARTEN

Wenn der **CALIFORNIA GAMES** Bildschirm erscheint, drücken Sie den **FEUERKNOPF** auf Ihrem Joystick, um den Menübildschirm zu erhalten. Das **CALIFORNIA GAMES** Menü bietet Ihnen eine Auswahl von sechs Optionen an. Um eine Wahl zu treffen benutzen Sie den Joystick, um den Cursor zu dem Punkt Ihrer Wahl zu bewegen, und drücken dann den **FEUERKNOPF**. Sie können Ihre Option auch durch eintippen der entsprechenden Zahl wählen.

Option 1: Teilnahme an allen sechs Wettkämpfen

Sie nehmen an allen sechs Wettkämpfen teil. Die Anzahl der Trophäen für jeden einzelnen Spieler wird gespeichert, während Sie zum nächsten Wettkampf weitergehen. Eine besondere Trophäe für den Gesamtsieger aller Disziplinen wird am Ende des letzten Wettkampfes verliehen. Die Wettkämpfe finden in folgender Reihenfolge statt:

- Zuerst werden Sie gebeten, Ihren Namen einzugeben und einen Sponsor zu wählen.
- Tippen Sie Ihren Namen auf der Tastatur ein und drücken Sie die **RETURN/ENTER**-Taste.
- Benutzen Sie den Joystick oder die Cursor-Taste (entsprechend Ihres jeweiligen Computers), um den Cursor zu dem Sponsor Ihrer Wahl zu bewegen, dann drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
- Wiederholen Sie dies für jeden einzelnen Spieler. Es können bis zu acht Spieler am Spiel teilnehmen (bis zu vier in der Schneider-Version). Wenn alle Spielernamen und Sponsoren eingegeben sind, drücken Sie nochmals die **RETURN/ENTER**-Taste.
- Ein Bildschirm erscheint, mit dem Sie überprüfen können, ob alle Namen korrekt eingegeben sind. Drücken Sie **YES** oder **NO** mit den Kontrolltasten. Mit Joystick: Sollte alles korrekt sein, so wählen Sie **YES** und drücken Sie den **FEUERKNOPF** oder tippen Sie **A** ein. Sollten Sie irgendwelche Korrekturen durchführen wollen, so wählen Sie **NO** oder tippen **B** ein.

OPTION 2: Teilnahme an einigen Wettkämpfen

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Option 1, jedoch nehmen Sie an den Wettkämpfen Ihrer eigenen Wahl teil.

- Wählen der Wettkämpfe (des Wettkampfes)
 - a) **CBM 64** – Tippen Sie die entsprechende Zahl ein oder bewegen Sie Ihren Joystick und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
 - b) **SPECTRUM/SCHNEIDER** – Betätigen Sie Ihre Kontrolltasten und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
- Die ausgewählten Spiele erscheinen in violett (CBM 64) beziehungsweise gelb (SPECTRUM/SCHNEIDER).
- Wenn Sie Ihre Auswahl beendet haben, bewegen Sie Ihren Cursor zum Wort **DONE** und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.
SPECTRUM/SCHNEIDER – Sie werden dann gebeten, Ihren Namen einzugeben und einen Sponsor zu wählen.

OPTION 3: Teilnahme an einem einzelnen Wettkampf

Es gelten die gleichen Regeln wie bei Option 1 und 2, jedoch nehmen Sie nur an einem Wettkampf Ihrer Wahl teil.

- **CBM 64** – Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie die entsprechende Zahl eintippen oder den Joystick bewegen und den **FEUERKNOPF** drücken.
- **SPECTRUM/SCHNEIDER** – Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie Ihre Kontrolltasten betätigen und den **FEUERKNOPF** drücken. Sie werden dann gebeten, Ihren Namen einzugeben und einen Sponsor zu wählen.

OPTION 4: Training für einen Wettkampf

Während des Trainings werden keine Punkte gezählt.

- **CBM 64** – Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie die entsprechende Zahl eintippen oder den Joystick bewegen und den **FEUERKNOPF** drücken.
- **SPECTRUM/SCHNEIDER** – Wählen Sie den Wettkampf, indem Sie Ihre Kontrolltasten betätigen und den **FEUERKNOPF** drücken.

OPTION 5: Betrachten der Höchsten Punktezahlen

- Zeigen Sie die höchsten Punktezahlen, die in den Wettkämpfen erreicht wurden, und nennen Sie die Namen der Spieler, die diese Rekorde aufgestellt haben.
- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zum Menü zurückzukehren.

OPTION 6: Betrachten des Titelschirms von CBM 64

- Zeigt den Titelschirm und die einzelnen Punktwertungen.
- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zum Menü zurückzukehren.

OPTION 6: Definieren der Kontrollen für SPECTRUM/SCHNEIDER

Eine neues Optionenmenü erscheint, das Sie durch **HOCH** oder **HERUNTER** oder **FEUER** wählen.

OPTION 1: Definieren des ersten Tastensatzes

Dies erlaubt Ihnen, Ihren ersten Tastensatz in dieser Reihenfolge zu wählen: **FEUER**, **HOCH**, **HERUNTER**, **RECHTS**, **LINKS**.

Nachdem Sie die Umbenennung der Tasten beendet haben, geht es zum Hauptmenü zurück.

OPTION 2: Definieren des zweiten Tastensatzes

Dies erlaubt Ihnen, Ihren zweiten Tastensatz in dieser Reihenfolge zu wählen: **FEUER, HOCH, HERUNTER, RECHTS, LINKS.**

Nachdem Sie die Umbenennung der Tasten beendet haben, geht, es zum Hauptmenü zurück.

OPTION 3: Definieren beider Sätze

Dies erlaubt Ihnen, die Tasten für beide Sätze umzubenennen.

OPTION 4: Vorgabe beider Sätze

Dies bestimmt die Tasten nach einem bereits eingegebenen Muster:

Satz 1: Hoch – **Q**; Herunter – **A**; Links – **O**; Rechts – **P**; Feuer – **LEERTASTE**.

Satz 2: Sinclair Kontrolle.

OPTION 5: Hauptmenü

Dies bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

OPTION 7: Laden und Speichern von Rekordleistungen

Neues Optionsmenü.

7:1 Speichern der höchsten Punktezahl.

Erlaubt Ihnen, die höchsten Punktezahlen auf Kassette zu speichern.

7:2 Laden der höchsten Punktezahl.

Erlaubt Ihnen, die höchsten Punktezahlen von der Kassette zu laden.

7:3 Hauptmenü.

Bringt Sie zum Hauptmenü zurück.

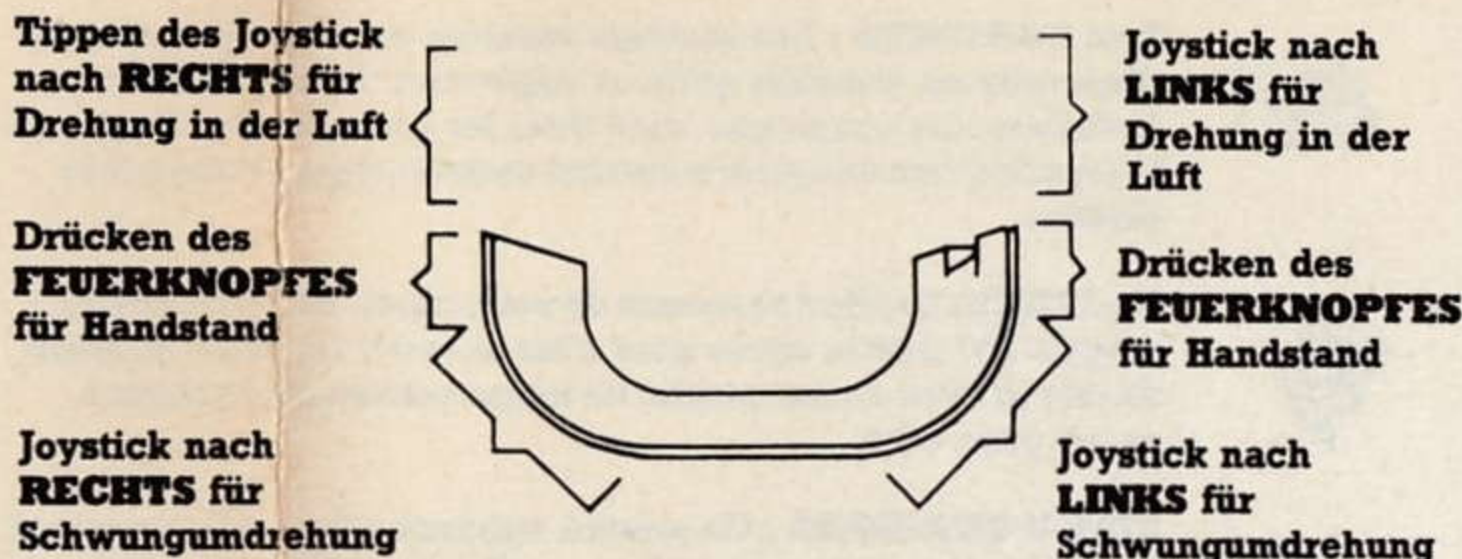
DIE SPIELE

SKATEBOARD (Half Pipe Skateboarding)

ZIEL: Das Ziel dieses Spieles ist es, auf dem Skateboard in der Halbröhre hin und herzurollen, während Sie die Kunststücke zum richtigen Zeitpunkt und in ihrer besten Ausführung vollbringen.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um Ihr Skateboard zu starten.
- Um zu beschleunigen, bewegen Sie den Joystick **HOCH**, wenn der Fahrer an der Röhrenwand hochrollt, dann bewegen Sie den Joystick **HERUNTER**, wenn der Fahrer wieder runterrollt.

- Um ein Kunststück zu vollbringen, bewegen Sie den Joystick, wie es im Diagramm gezeigt wird. Passen Sie auf den richtigen Zeitpunkt auf, denn wenn Sie den Joystick zu früh oder zu spät bewegen oder zu lange halten, stürzen Sie. Nach drei Stürzen scheiden Sie aus dem Wettkampf aus.



- Um eine Schwungumdrehung durchzuführen, bewegen Sie den Joystick, wie es im Diagramm beschrieben wird. Sie erhalten eine höhere Punktzahl, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, bis Sie die Drehung vollführen, und den Joystick gerade solange halten, bis Sie zu stürzen drohen.
- Um eine Drehung in der Luft durchzuführen, tippen Sie den Joystick in die Richtung, wie es im Diagramm angegeben ist. Damit Sie dieses Kunststück am besten durchführen können, sollten Sie bereits in der Luft sein und die Kante der Röhre verlassen haben, bevor Sie den Joystick benutzen.
- Und einen Handstand durchzuführen, drücken Sie den **FEUERKNOPF** gerade in dem Moment, wenn Sie die Kante erreichen. Der Skateboard-Fahrer setzt dann dort seine Hand auf und schwingt das Brett über seinen Kopf. Warten Sie mit dem Loslassen des Knopfes, bis der Bogen, den das Brett beschreibt, beendet und das Brett wieder auf der Rampe ist. Sie erhalten eine höhere Punktzahl, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, bis Sie den Knopf drücken, und ihn im letzten Moment loslassen.

PUNKTEVERGABE: Sie erhalten für jedes erfolgreich durchgeführte Kunststück Punkte. Ihre Punktezahl erhöht sich, je mehr Risiko Sie auf sich nehmen. Zum Beispiel erhalten Sie für eine Drehung mehr Punkte, wenn Sie bis zum letzten Moment warten, als wenn Sie sie früher durchführen, wenn es relativ sicher ist. Einige Kunststücke sind schwerer und erhalten daher höhere Punktzahlen als andere.

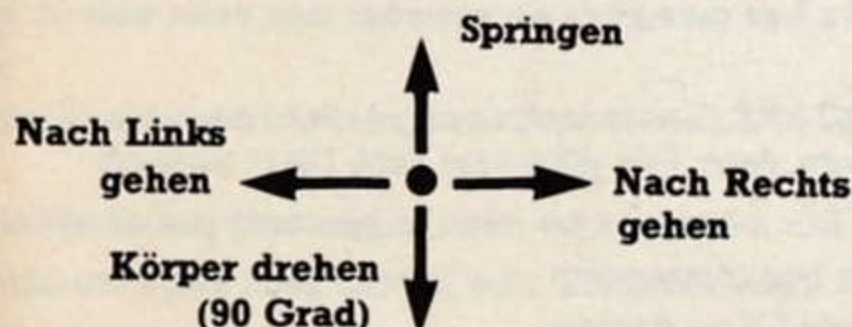
Kunststück	Minimum	Maximum
Schwungumdrehung	100	300
Handstand	400	700
Umdrehung in der Luft	400	999

STRATEGIE: Es ist für Sie wichtig, daß Sie die richtige Geschwindigkeit erreichen, bevor Sie Ihr Kunststück versuchen. Sie können beschleunigen, indem Sie den Joystick für die volle Dauer auf der Rampe von oben bis unten entweder **HOCH** oder **HERUNTER** drücken. Bedenken Sie die Gefahr eines Sturzes, sollte Ihre Geschwindigkeit zu hoch sein. Und das allerwichtigste ist, daß Sie sich genug Zeit zum Training auf der Halbröhre nehmen. Dieser Sport erfordert viel Erfahrung, um den richtigen Zeitpunkt zu erwischen.

FUßJONGLIEREN (Foot Bag)

ZIEL: Wenn Sie den Ball mit Ihren Füßen oder Knien treten (oder gar mit dem Kopf spielen), gilt es so viel Schüsse wie möglich in der vorhandenen Zeit zu machen. Und bedenken Sie, daß Sie Extrapunkte für jedes vollbrachte Kunststück erhalten.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um den Ball in die Luft zu schießen, und starten Sie damit das Spiel.
- Wenn der Ball zurückfällt, drücken Sie den **FEUERKNOPF** kurz bevor er auf Ihren Fuß fällt, um ihn wieder in die Luft zu befördern.
- Um einen Kopfstoß durchzuführen drücken Sie den **FEUERKNOPF** kurz bevor der Ball unter das Höhenniveau Ihres Kopfes fällt.
- Bewegen Sie den Joystick gemäß dem Diagramm, um andere Bewegungen Ihres Körpers zu kontrollieren.



- Verschiedene Schüsse sind möglich, wie Außenriß, Innenriß, Rückwärtschüsse im Sprung, Schüsse mit dem Knie und mit der Ferse.

- Um diese verschiedenen Schüsse durchzuführen bewegen Sie sich zu einer neuen Position unterhalb des Balles, wenn er in der Luft ist. Beispiel: Gehen Sie nach rechts (aber nicht zu weit), so daß der Ball neben Ihnen herunterfallen würde. Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, wenn der Ball herunterkommt, und Sie schießen mit dem Außenriß.
- Andere Schüsse werden von anderen Positionen aus durchgeführt. Finden Sie selber heraus, was Sie für die verschiedenen Schüsse tun müssen, indem Sie die verschiedenen Bewegungen im Training ausprobieren.

PUNKTEVERGABE: Sie erhalten für jeden erfolgreich durchgeführten Schuß oder für jedes Kunststück Punkte. Schwierigere Kunststücke, wenn Sie sich zum Beispiel um Ihre eigene Achse drehen, während der Ball in der Luft ist, erhalten höhere Punktzahlen. Sie verlieren Zeit, wenn Sie den Ball fallen lassen oder aus dem Bildschirm herausschießen. Sie erhalten außerdem Punkte für die Anzahl aufeinanderfolgender Schüsse ohne Unterbrechung.

Desweiteren erhalten Sie einen Bonus, wenn Sie einen Ball wieder hochschießen können, der den Bildschirm vorher verlassen hatte. Hier ist eine Auflistung der verschiedenen Kunststücke, die Sie mit Hilfe verschiedener Schüsse und Bewegungen vollbringen können, und ihre entsprechenden Punktzahlen.

Jeder Schluß: (10 Punkte)

Halbe Drehung: (250 Punkte) Zwei Schüsse mit einer halben Körperdrehung zwischendrin.

Ganze Drehung: (500 Punkte) Zwei Schüsse mit einer vollen Körperdrehung zwischendrin.

Pferdefuß: (500 Punkte) Linker Fersenschuß + Rechter Fersenschuß.

Posse: (2000 Punkte) Schießen im Sprung mit dem linken Fuß oder Schießen im Sprung mit dem rechten Fuß.

Doppelbogen: (2500 Punkte) Linker Außenriß + Rechter Außenriß + Linker Außenriß.

Doda: (5000 Punkte) Linker Außenriß + Kopfstoß + Rechter Außenriß.

Ball einfangen: (1500 Punkte) Einfangen des Balls, nachdem er den Bildschirm verlassen hat.

STRATEGIE: Je mehr Kunststücke und komplizierte Schüsse Sie ausführen können, bevor Ihre Zeit abgelaufen ist, desto höhere Punktezahlen erhalten Sie. Spezielle Bonuspunkte werden für Ihre Vielseitigkeit vergeben, wenn Sie so viele verschiedene Kunststücke wie möglich vollbringen.

WELLENREITEN (Surfing)

ZIEL: Das Wellenreiten verlangt von Ihnen, Ihr Brett sanft und bei hohen Geschwindigkeiten zu manövrieren, wenn Sie sich auf der Welle in der Nähe des Kammes befinden. Surfen Sie auf der Welle entlang und schießen Sie in den Wellentunnel unter den stürzenden Kamm hinein und wieder heraus. "Benutzen" Sie so viel wie möglich von der Welle, bevor Ihr Surfen vorbei ist.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um auf eine Welle zu gelangen und das Spiel zu starten.
- Halten Sie den Joystick nach **LINKS** gedrückt, um zu verhindern, daß Sie schon am Anfang Ihres Wellenrittes stürzen.
- Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS**, um das Brett zur Linken des Surfers zu lenken.
- Bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS**, um das Brett zur Rechten des Surfers zu lenken.
- Halten Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt, um scharfe Kehren durchzuführen. Bedenken Sie, daß scharfe Kehren Ihre Geschwindigkeit verringern.
- Wenn Sie zu nahe an den Fuß der Welle herankommen, stürzen Sie oder beenden Sie Ihren Wellenritt, weil Sie die Welle verlassen.
- Sie sollten sich auf der Welle befinden, um Ihren Wellenritt sauber abzuschließen.
- Sie können auch über den Wellenkamm hinausschießen und Ihr Brett in der Luft umdrehen und wieder auf der Welle landen (aber Sie stürzen, wenn Sie in einem schlechten Winkel aufkommen).
- Sie haben 1 Minute und 30 Sekunden Zeit, oder vier Stürze für diesen Wettkampf. Sie erhalten Punkte für längere Wellenritte. Versuchen Sie also, Ihren Ritt auf jeder Welle so lange wie möglich auszudehnen.

PUNKTEVERGABE: Sie erhalten Punkte für die Länge Ihres Rittes auf einer Welle, die Anzahl Ihrer Kehren und Ihre Geschwindigkeit bei jeder Kehre. Sie erhalten von den Schiedsrichtern ebenfalls Punkte, wenn Sie durch den Wellentunnel gleiten oder sich näher am Wellenkamm befinden. "Abheben in die Luft" erhält ebenfalls Extrapunkte. Reiten Sie auf der Welle entlang, bis Ihr Brett über den Kamm hinausschießt, und führen Sie eine Kehre durch, um zurückzukehren und den Wellenritt fortzusetzen.

STRATEGIE: Ihre Endwertung hängt davon ab, wie gut Sie die Welle benutzt haben. Weit vor dem stürzenden Wellenkamm entlangreiten bringt wenig Punkte ein. Nehmen Sie mehr Risiko auf sich. Je mehr Sie bei Ihren Kunststücken riskieren, desto mehr Punkte erhalten Sie. Führen Sie Kehren um 180 Grad durch, wenn Sie auf der Welle hin- und hergleiten oder führen Sie Kehren um 360 Grad durch, denn beides bringt Ihnen hohe Punktzahlen ein. Sie erhalten die höchsten Punktzahlen für Kehren bei höchster Geschwindigkeit und wenn Sie sich dabei in nächster Nähe des Wellenkammes (über- oder unterhalb) befinden.

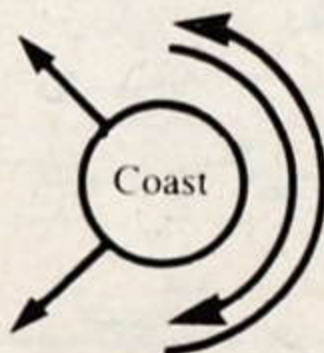
ROLLERSKATING

ZIEL: Das Ziel in diesem Wettbewerb ist, Hindernissen auszuweichen und den Kurs in der bestmöglichen Zeit und mit so vielen Kunststücken wie möglich zu beenden.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um das Spiel zu starten.
- Rollen Sie den Joystick zuerst auf die **HOCH**-Position, dann auf die **HERUNTER**-Position, um Geschwindigkeit zu bekommen. Je mehr Sie zwischen diesen beiden Positionen hin- und herrollen, desto mehr Geschwindigkeit erhalten Sie.
- Bewegen Sie den Joystick gemäß dem Diagramm, um weitere Bewegungen durchzuführen.

Körperdrehung im
Gegenuhrzeigersinn
um 360 Grad

Körperdrehung im
Uhrzeigersinn
um 360 Grad



Vorwärtsschub
mit dem linken Fuß

Vorwärtsschub
mit dem rechten Fuß

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF** und halten Sie ihn gedrückt um in die Hocke zu gehen.
- Lassen Sie den **FEUERKNOPF** los, um zu springen.
- Versuchen Sie, die Hindernisse zu vermeiden. Drei Stürze sind Ihnen erlaubt, Sie werden allerdings beim dritten Sturz disqualifiziert und scheiden aus dem Rennen aus.

PUNKTEVERGABE: Sie erhalten für jedes Hindernis, dem Sie ausweichen, Punkte. Sie erhalten die doppelte Punktzahl, wenn Sie über ein Hindernis springen. Und die meisten Punkte gibt es für volle Körperdrehungen im Sprung über ein Hindernis.

Hindernis Ausweichen: 10 – 30 Punkte

Über Hindernis Springen: 20 – 60 Punkte

Körperdrehung während des Sprunges über ein Hindernis:
40 – 120 Punkte

STRATEGIE: Sie erhalten Punkte für jedes Hindernis, dem Sie ausweichen oder über das Sie rüberspringen. Seien Sie also vorsichtig – die Geschwindigkeit ist nicht so wichtig, wichtiger ist es, auf Ihren Füßen zu bleiben. Bedenken Sie, daß Sie Punkte dafür erhalten, wenn Sie eine volle Körperdrehung im Sprung über ein Hindernis durchführen. Komplexere.

Bewegungsabläufe erhalten höhere Punktzahlen. Aber passen Sie auf daß Sie nicht mehr als zweimal fallen, weil Sie sonst aus dem Wettkampf ausscheiden.

BMX-GELÄNDEKURS (BMX Bike Racing')

ZIEL: Das Ziel ist, den Geländekurs in der schnellsten Zeit zu beenden, Kunststücke zu vollbringen und Hindernissen auszuweichen oder über sie drüberzuspringen. Der schnellste und waghalsigste Fahrer gewinnt den Wettkampf.

- Bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS**, um das Spiel zu starten.
- Bewegen Sie den Joystick **HOCH**, um Ihr Motorrad nach links zu lenken.
- Bewegen Sie den Joystick **HERUNTER**, um Ihr Motorrad nach rechts zu lenken.
- Bewegen Sie den Joystick mehrmals nach **RECHTS**, um Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen.
- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um zu springen.
- Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS**, um auf Ihrem Hinterrad zu fahren.
- Für das Abspringen, wenn Sie zu Beispiel einen Hügel oder eine Rampe hochfahren, bewegen Sie den Joystick nach **LINKS**.
- Wenn Sie in der Luft sind, können Sie den Joystick benutzen, um verschiedene Kunststücke durchzuführen.

Bewegen Sie den Joystick **HOCH**, um einen Weitsprung durchzuführen. Halten Sie den Joystick so lange wie möglich und lassen Sie ihn los, um wieder zu landen.

Bewegen Sie den Joystick **HERUNTER**, um eine 360 Grad-Drehung in der Horizontalen durchzuführen.

Bewegen Sie den Joystick nach **LINKS**, um einen Rückwärtsruck durchzuführen.

Bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS** um einen Vorwärtsruck durchzuführen.

- Wichtig ist, den richtigen Zeitpunkt für die Sprünge und Kunststücke zu erwischen. Sie müssen den besten Zeitpunkt für Anfang und Ende Ihres Kunststücks herausfinden, um es erfolgreich durchzuführen. Wenn Sie nicht rechtzeitig in einer zentralen und kontrollierbaren Position sind, bevor Sie landen, werden Sie mit Ihrem Rad stürzen.
- Sie haben eine "schweren" Sturz und drei "leichte" Stürze frei, bevor Sie aus dem Rennen ausscheiden. Sollten Sie einen Ruck mit dem Motorrad vollführen und auf Ihrem Kopf landen, so ist dies ein schwerer Sturz.
- Am Ziel des Geländekurses drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um Ihr Rad zum Stehen zu bringen. Sie erhalten Bonuspunkte, wenn Sie genau auf der Ziellinie zum Stehen kommen.

PUNKTEVERGABE: Versuchen Sie, den Kurs unterhalb der 2 Minuten-Grenze zu beenden. Je besser Ihre Zeit ist, desto besser sind Ihre Punkte. Sie erhalten außerdem Punkte für jedes Kunststück und Bonuspunkte für die Dauer Ihrer Kunststücke. Hier ist eine Liste der minimalen und maximalen Punktevergabe für jedes Kunststück:

Kunststück	Minimum	Maximum
Auf dem Hinterrad fahren	100	200
Springen	200	400
Weitsprung	500	1000
Drehung um 360 Grad in der Horizontalen	1000	2000
Rückwärtsruck	1500	3000
Vorwärtsruck	3000	6000

STRATEGIE: Wenn Sie das Ziel des Geländekurses erreicht haben, erhalten Sie 60 Punkte für jede eingesparte Sekunde unterhalb der 2 Minuten-Grenze. Es ist also wichtig, den Kurs in der schnellstmöglichen Zeit zu absolvieren. Die meisten Punkte werden jedoch an die Fahrer vergeben, die die gewagtesten Kunststücke vollbringen. Vollführen Sie einen Vorwärtsruck für 6000 Punkte, und Sie haben vielleicht schon die Trophäe für den ersten Platz in Ihrer Tasche.

FRISBIE (Flying Disk)



Für ernsthafte Wettkämpfer heißt die fliegende Plastikscheibe, die 1947 von zwei Kaliforniern erfunden wurde, "flying disk". Sie kennen sie vielleicht unter anderem Namen. Der populärste Name hat seinen Ursprung an der Yale-Universität, möglicherweise, wo schon vor hundert Jahren die Studenten anfangen, leere Tortenteller der "Frisbie Pie Company" durch die Gegend zu schleudern. Die heutigen Scheiben sind aus leichtem und flexiblem Plastik, und sie sind ein gewohnter Anblick auf den Stränden und in den Parks von Kalifornien geworden. Es ist die beste Herausforderung an Ihr

Können und Ihre Gefühl für den richtigen Zeitpunkt, um die Wettkämpfe von CALIFORNIA GAMES abzuschließen.

ZIEL: Das Ziel des Frisbie-Spiels ist, die Scheibe so genau zu werfen, daß der Fänger am anderen Ende des Spielfeldes sie fangen kann. Sie erhalten Extrapunkte für schwierige Fänge.

- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um das Spiel zu starten.
- Sie haben drei Versuche, die Scheibe zu werfen und zu fangen.
- Versuchen Sie, die Scheibe weit genug zu werfen, daß der Spieler am anderen Ende des Spielfeldes sie fangen kann.
- Benutzen Sie den Balken am unteren Bildschirmrand, um Ihren Wurf auszuführen. Der Balken hat drei verschiedene Farben: Rot, Gelb und Grün. Benutzen Sie den grünen Abschnitt für die kraftvollsten Würfe.
- Tippen Sie den Joystick zuerst nach **LINKS**, um Ihren Arm hin- und herzuschwingen. Wenn die Nadel den grünen Abschnitt auf dem Balken erreicht hat, tippen Sie den Joystick nach **RECHTS**. Wenn die Nadel den grünen Abschnitt auf der rechten Seite des Balkens erreicht hat, tippen Sie den Joystick nochmals nach **LINKS**, um die Scheibe loszuwerfen.
- Die Anzeige am oberen Bildschirmrand hilft Ihnen dabei, den Fänger in die Richtung zu bewegen, wo er die Scheibe auffangen kann, nachdem sie losgeworfen wurde.
- Während die Scheibe über das Spielfeld gleitet, bewegen Sie den Joystick nach **LINKS** oder **RECHTS**, um zu der Position zu gelangen, von der Sie denken, daß die Scheibe dort landen wird.
- Sie müssen mit den Händen nach der Scheibe greifen, um sie zu fangen. Beachten Sie, daß Sie Ihren Arm nur dann ausdehnen, wenn Sie rennen oder sich auf den Boden werfen, um die Scheibe zu fangen.
- Wenn Sie versuchen, die Scheibe über Ihrem Kopf zu fangen, halten Sie den Joystick auf **HOCH**, um nach der Scheibe zu greifen. Sie bleiben dabei stehen.
- Drücken Sie den **FEUERKNOPF**, um sich auf den Boden zu werfen und nach der Frisbie-Scheibe zu greifen.

PUNKTEVERGABE: Punkte werden für den Wurf und das Fangen verliehen. Für den Wurf erhalten Sie Punkte für die Höhe und Genauigkeit. Je weniger Schritte der Fänger gehen muß, um die Scheibe zu greifen, desto mehr Punkte gibt es für den Wurf. Punkte für das Fangen werden wie folgt vergeben:

- 150 Punkte für das Fangen, während Sie nach rechts rennen.
- 250 Punkte für das Fangen, während Sie nach links rennen.
- 250 Punkte für das Fangen, wenn Sie sich nach rechts auf den Boden werfen.
- 350 Punkte für das Fangen, wenn Sie sich nach links auf den Boden werfen.
- 350 Punkte für das Fangen über Ihrem Kopf.

OUT RUN™

BEDIENUNGSANLEITUNG

Zahlreiche Programmierer haben neun Monate gebraucht, um die graphische Darstellung und das Spiel selbst zu entwickeln. OUT RUN ist deshalb sicherlich eine der bedeutendsten, wenn nicht gar die bedeutendste Heimcomputer – Version des Arcade – Spiels aller Zeiten. Das Computerspiel gibt so getreu wie möglich die spannenden Bestandteile der OUT RUN – Arcade-Maschine wieder. Wenn es noch etwas realistischer wäre würden Sie glattweg einen Führerschein zum spielen brauchen.

SPIEL

Wie bei keinem anderen Spiel zuvor, können Sie ein Rennen gegen die Zeit fahren, indem Sie versuchen, eine der fünf Ziellinien zu überqueren und so Sieger zu werden. Welche Rennstrecke Sie auswählen, liegt ganz bei Ihnen. Start Sie den Motor, das Lenkrad fest im Griff, und nehmen Sie am schnellsten Rennen teil, das es je gab. Seien sie darauf gefaßt, daß Sie eine harte Strecke mit gefährlichen Kurven fahren und immer wieder beschleunigen müssen. Machen Sie sich mit den Kontrollinstrumenten vertraut, bevor es dann so richtig losgeht!

Gebrauchen Sie Ihre Geschicklichkeit und Urteilskraft, um bei diesem Meisterstück für Hand und Auge Ihren Weg zu finden, auf dem es von Hindernissen nur so wimmelt. Vermeiden Sie Zusammenstöße und versuchen Sie, auf der Straße zu bleiben.

Schalten der Gänge: Dies hilft Ihnen beim beschleunigen, langsamer werden und beim Kurven fahren. Benutzen Sie einen niedrigen Gang beim anfahren und um Geschwindigkeit zu gewinnen, bevor Sie dann enorm beschleunigen. Bleiben Sie in einem niedrigen Gang, wenn Sie eine Kurve angehen, um nicht herauszufliegen und schalten Sie dann hoch, um auf der Geraden voll zu beschleunigen und alles herauszuholen.

Hinweise auf dem Bildschirm:

Punkte: Bei Ihrer Fahrt erhalten Sie für gutes Fahren Punkte, die sich automatisch zu Ihrem Punktestand dazuzaddieren.

Zeit: Jedes Rennen muß innerhalb einer bestimmten Zeit gefahren werden. Die Zeit läuft, sobald Sie das Rennen starten.

Geschwindigkeit: Sie wird in km/h angegeben.

Zeit-Limit: Sie werden disqualifiziert, wenn es Ihnen nicht gelingt, die betreffende Strecke innerhalb des angegebenen Zeitraums zu durchfahren. Sie müssen dann von neuem starten. Die jeweils zur Verfügung stehende Zeit ändert sich, ist aber immer unter der Bezeichnung 'Time' auf dem Bildschirm angegeben.

Computer-Ladeanweisungen

CBM 64/128 Kasette: Bei OUT RUN gibt es fünf verschiedene Rennstrecken, die – wie Sie dem Diagramm weiter unten entnehmen können – in fünf Bereiche eingeteilt sind.

Sie können zu jeder Zeit eine Rennstrecke auswählen. Jeder Kurs ist unterschiedlich und ein eigenständiges Spiel, das gesondert gestartet werden muß. Wenn Sie einen Kurs gefahren sind oder die Zeit überschritten haben und nun vielleicht eine andere Strecke fahren wollen, müssen Sie den Computer zuerst aus- und dann wieder einschalten. Folgen Sie dabei den Anweisungen weiter unten.

Wenn Sie das erstmal spielen, laden Sie die jeweiligen Rennstrecken in der Reihenfolge, wie sie auf dem Band erscheinen. Die Kurse der Strecken A und B sind auf Seite 1 von Band, die Kurse der Strecken C, D und E auf Seite 2.

Stellen Sie Ihr Zählwerk am Anfang jeder Seite auf Null und markieren Sie jeweils den Beginn einer Strecke auf dem darunter befindlichen Raster. Durch den schnellen Vor- und Rücklauf können Sie dann immer das Band an den Beginn des gewünschten Kurses bringen.

Seite 1 **Kurs A**

Kurs B

Seite 2 **Kurs C**

Kurs D

Kurs E

Laden: Um das Spiel zu starten, bringen Sie das Band an den Beginn des gewünschten Kurses. Drücken Sie die **SHIFT**- und **RUN/STOP**-Tasten gleichzeitig und dann **PLAY** auf Ihrem Kassettenrekorder. Auf dem Bildschirm erscheint zunächst das Anfangsbild und dann die entsprechende Rennstrecke.

CBM 64/128 DISK: Tippen Sie **LOAD"MENU",8,1** und drücken Sie **RETURN**. Ein Menü erscheint und der daraus ausgewählte Kurs wird automatisch geladen. Haben Sie Ihr Rennen auf diesem Kurs gefahren oder die für diese Strecke zur Verfügung stehende Zeit überschritten, können Sie ein neues Rennen starten, indem Sie den Computer aus – und wieder einschalten und den Ladevorgang wiederholen.

SPECTRUM KASSETTE: Tippen Sie **LOAD""** und drücken Sie die **ENTER**-Taste. Drücken Sie **PLAY** bei Seite von Band, wodurch das Fahrer – Programm geladen wird. Entnehmen Sie Seite 1. Legen Sie Seite 2. Drücken Sie die **PLAY**-Taste Ihres Kassettenrekorders.

Tastaturkontrolle

Q – beschleunigen **A** – verlangsamen **O** – links **P** – rechts
M – schalten **H** – spielpause **R** – spielzurücksetzen

Benutzer Definiert Tastatur

SPECTRUM +2: Wie bei Spectrum. Bei bestimmten Geräten können Sie das Zählwerk benutzen. Ansonsten drücken Sie **PLAY** und, wenn angezeigt, **STOP** oder **PAUSE**, um das Band anzuhalten. Drücken Sie **PLAY**, um der, entsprechenden Bereich zu laden und OUT RUN.

SPECTRUM +3 DISK: Schalten Sie den Computer ein. Legen Sie die Diskette ein und drücken Sie **ENTER**. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, wenn erforderlich.

SCHNEIDER KASSETTE: Drücken Sie **CTRL** und **SMALL ENTER**. Drücken Sie **PLAY** beim Kassettenrekorder. (s. Hinweise weiter unten). Benutzer definiert Tastatur.

SCHNEIDER DISKETTE: Tippen Sie **RUN"DISK** und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel wird geladen und läuft automatisch. Benutzer definiert Tastatur.

Hinweise für Benutzer von Spectrum/Schneider Kassetten

Wir haben ein Raster beigefügt, mit dem Sie die Zählerangaben aufzeichnen können. Versichern Sie sich vorher, daß Sie den Zähler auf Null gestellt haben, bevor Sie Seite 2 bei Spectrum oder Seite 2 bei Schneider laden.

Auf dem Band sind 15 Daten-Sequenzen, die nacheinander aufgenommen wurden (1 – 15 einschließlich). Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, um vom **START** zu den Endpunkten (A, B, C, D, E) zu gelangen. Sie fahren dabei allerdings immer vorwärts. Am Ende jeder kurzen Route gelangen Sie an eine Weggabelung, bei der Sie sich jeweils für die rechte oder linke Route entscheiden müssen, d.h. am Ende von Abschnitt (1) wählen Sie entweder Abschnitt (2) oder (3). Wenn Sie sich für eine bestimmte Route entschieden haben, fordert Sie der Computer auf, den entsprechenden Streckenabschnitt einzugeben. Drücken Sie dazu **PLAY** auf Ihrem Kassettenrekorder und das Programme findet dann automatisch die richtigen Daten für diese Route. Nachdem diese Daten eingegeben sind, drücken Sie sogleich **STOP** oder **PAUSE** auf Ihren Kassettenrekorder. (Beachte: Der Rand wird blau, wenn das Programm die richtige Route gefunden hat).

Setzen Sie die Fahrt auf der ausgewählten Route fort. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei jeder Weggabelung. Wenn Sie einen der fünf Zielpunkte erreicht haben, werden Sie aufgefordert, das Band zurückzuspulen und denselben oder einen anderen Kurs zu fahren.

Falls Sie die vergegebene Zeit überschritten haben, spulen Sie das Band zurück und beginnen von vorne.

SPECTRUM-KASSETTE: Nach Beendigung des Ladens von Seite 1:

1. Verkehr und Kontrollen wählen.
2. Taste 1 drücken für OUT RUN.
3. Seite 2 der Kasette einlegen.
4. Seite 2 zurückspulen und die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken.
5. Folgen Sie genauestens den Anweisungen der Bedienungsanleitung.

SPECTRUM 128K +2: Vergewissern Sie sich, daß die Kassette über **TAPE LOADER:**

SCHNEIDER KASSETTE: Die OUT RUN-Strecken befinden sich auf Seite 2 der Kassette. Nach Beendigung des Ladens von Seite 1:

1. Verkehr und Kontrollen wählen.
2. Taste 1 drücken für OUT RUN.
3. Kassette undrehen und zurückspulen, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Levels stellen sich automatisch ein.

SCHNELLERES LADEN DER STRASSEN-DATEN

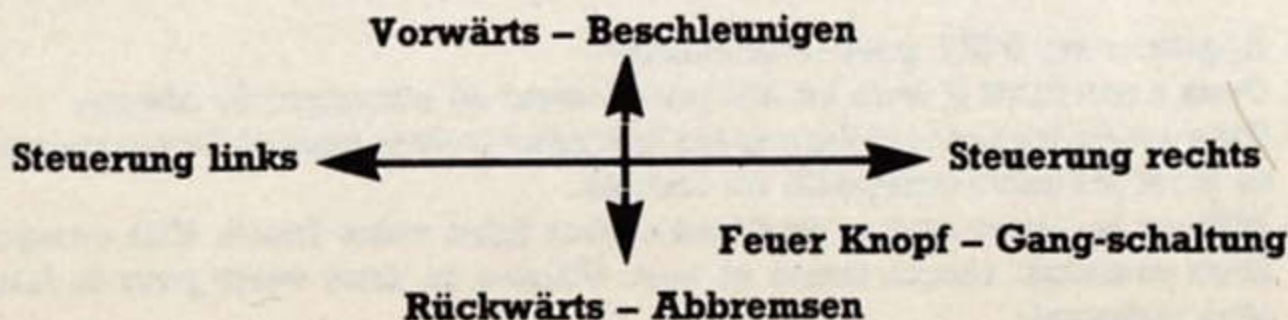
SPECTRUM/SCHNEIDER

Indem Sie Ihre Zähler-Angaben in den dafür vorgesehenen Kästchen des Rasters aufzeichnen, erhalten Sie einen schnellen Zugriff zu den Routen, die Sie bereits vorher benutzt haben. Wenn Sie zum erstenmal eine neue Route zu einem der Endpunkte wählen, schlagen wir vor, nicht den schnellen Vor- oder Rücklauf des Bandes zu benutzen, da die Daten der Reihe nach aufgenommen sind (1, 2, 3, 4, 5, etc. bis 15). Wenn Sie vom Computer dazu aufgefordert werden, drücken Sie **PLAY**, damit die entsprechenden Straßen-Daten geladen werden können (Beachte: Der Rand wird blau, wenn der richtige Code gefunden ist, sonst ist er rot.), drücken Sie dann **PAUSE** oder **STOP**, wenn angezeigt. Beachten Sie die entsprechenden Zähler-Aufzeichnungen in den entsprechenden Kästchen.

Beispiel: Wenn Sie Abschnitt 9 erreicht haben, kommen Sie an eine Weggabelung, wo das Programm für die Abschnitte 13 oder 14 geladen wird. Dazu müssen Sie jedoch erst einmal warten, bis die Straßen-Daten für die Abschnitte 10, 11 und 12 durchlaufen sind, bevor Sie zu den Abschnitten 13 oder 14 kommen. Indem Sie die Zählerangaben notieren, können Sie mit dem schnellen Bandvorlauf gleich zu dem entsprechenden Punkt gelangen wenn Sie nächstes Mal die Abschnitte 13 oder 14 wählen wollen.

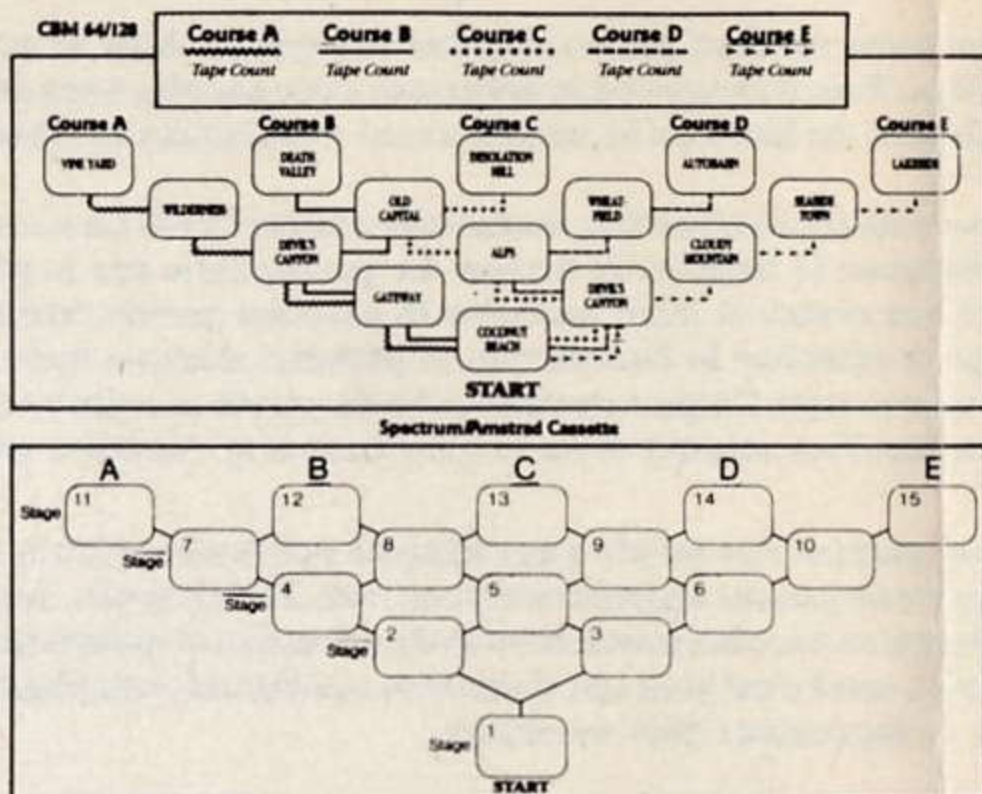
So erhalten Sie nach und nach alle Zählerangaben für die verschiedenen Abschnitte und sind damit in der Lage, jede neue Straße durch vorspulen des Bandes schnell aufzufinden.

Joystick-Kontrollen, gilt für alle Computer



Zusätzliche Joystick-Kontrollmöglichkeiten

COMMODORE 64: Links und rechts – Musik an – und abschalten (Radio).
Links und rechts – Initialen auswählen (Punkte-Anzeige)
Feuer-Knopf – Initialen eingeben (Punkte-Anzeige)



© SEGA 1986. Dieses Spiel wurde unter Lizenz von Sega Enterprises Ltd. Japan hergestellt. OUT RUN und SEGA sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd.

GAUNTLET II™

DIE HELDEN

THOR der Krieger

WAFFEN: Undringliche Haut – schließt 20% der Verletzungen aus.

SCHUSSKRAFT: Ausgezeichnet – das Doppelte der normalen Kraft.

HANDKAMPF: Ausgezeichnet – Schlachtext – kann Generatoren zerstören.

MAGISCHE: Schlecht – beschädigt die meisten.

KRAFT: Ungeheuer und keine Generatoren.

THYRA die Walküre

WAFFEN: Schild – schließt 30% der Verletzungen aus.

SCHUSSKRAFT: Schlecht.

HANDKAMPF: Gut – Schwert – kann Generatoren zerstören.

MAGISCHE: Mittelmäßig – beschädigt die meisten.

KRAFT: Ungeheuer und Generatoren.

MERLIN der Hexenmeister

WAFFEN: Keine.

SCHUSSKRAFT: Gut.

HANDKAMPF: Schlecht, mit den bloßen Händen – kann keine Generatoren zerstören.

ZAUBERKRAFT: Ausgezeichnet – zerstört alle Ungeheuer und Generatoren.

QUESTOR de Kobold

WAFFEN: Leder – schließt 10% der Verletzungen aus.

SCHUSSKRAFT: Schlecht.

HANDKAMPF: Mittelmäßig – Dolch – kann keine Generatoren zerstören.

ZAUBERKRAFT: Sehr gut – zerstört fast alle Ungeheuer und Generatoren.

DIE UBELTÄTER

Die Ungeheuer ergießen sich aus den Generatoren, die überall in den Kerkern herumliegen. Jeder Generator erzeugt eine spezifische Ungeheuerart wie Geister und Dämonen. Für die Generatoren gelten drei Stufen, der Stärkste erzeugt die widerstandsfähigsten Ungeheuer. Erschießen Sie die Generatoren, um sie zu zerstören. Die Ungeheuer haben auch drei Stufen: die Stärksten sind dreimal zu treffen, bevor sie getötet werden.



GEISTER: Halten Sie sich von Geistern fern. Sie treffen sie nur einmal und verschwinden. Ein Treffer schmerzt jedoch sehr. Erschießen Sie die Geister, bevor Sie ihnen begegnen.



BRUMMER: Brummer laufen auf Sie zu und schlagen Sie überall mit Knüppeln. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu um Sie im Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.



DÄMONEN: Dämonen versuchen, Feuerkugeln auf Sie zu schießen, wenn es Ihnen gelingt, oder wenn sie zu nahe sind, beißen sie Sie immer wieder. Die Feuerkugeln schmerzen mehr als die Bisse. Entweder bewegen Sie den Joystick auf sie zu, um sie in Handkampf zu bekämpfen oder erschießen sie.



LOBBERS: Lobbers versuchen, Felsbrocken über Mauern und andere Gegenstände in den Irrgarten zu werfen, um Sie zu treffen. Sie versuchen auch, wegzulaufen. Versuchen Sie, sie zu schießen oder sie in einer Ecke einzukesseln und im Handkampf zu bewältigen.



ZAUBERER: Zauberer versuchen, Sie durch Verschwinden während sie sich bewegen, irrezuführen. Wenn sie unsichtbar sind, sind Ihre Schüsse unnütz. Sie bewegen entweder den Joystick auf sie zu und bekämpfen sie persönlich oder erschießen sie.



TOD: Der Tod nimmt Ihnen ihr ganzes Wohlbefinden. Er absorbiert bis 200 Punkte und stirbt dann. Die einzige Möglichkeit, den Tod zu töten, ist Zauberkraft. Denken Sie nicht einmal daran, ihn im Handkampf zu bewaffnen!



SUPERZAUBERER: Dieser Zauberer erscheint, feuert einen Schuß auf den Spieler ab und verschwindet dann wieder. Er wird damit solange weitermachen, bis ihn ein Schuß des Spielers trifft. Nur Magie lähmt ihn und verhindert seine hinterhältigen Schüsse oder sein plötzliches Verschwinden.



GIFTPFÜTZEN: Diese grünen Lachen verletzen den Spieler bei Berührung, greifen ihn jedoch nicht an, sondern wandern stattdessen ziellos umher. Schüsse machen ihnen nichts aus, nur Magie hilft hier weiter.



Das ES-Monster: Dieses Wesen, das wie eine glühende sich drehende Scheibe aussieht, verschwindet, sobald es von einem Spieler berührt wird. Der jeweilige Spieler verwandelt sich in "ES". Der Spieler bleibt solange ES, bis er entweder mit einem weiteren Spieler zusammenstößt, der dann die Rolle des ES übernimmt, oder bis er das Labyrinth verlassen hat. Solange, eine Spieler ES ist, zieht er für die Dauer seines Aufenthalts im Labyrinth sämtliche Monster an. Das ES-Monster ist immun gegen Schüsse, kann aber mit Magie gelähmt werden.



Das DAS-Monster: Diese Kreatur, die wie das ES-monster aussieht, jagt die Spieler durch das Verlies. Wenn es einen Spieler berührt, verliert dieser entweder eine spezielle Stärke, einen Zauberspruch oder 100 Gesundheitspunkte.

DIE VERLIESE

In den Verliesen befinden sich Dinge die Sie entweder einsammeln oder besser vermeiden sollten:

ZAUBERTRÄNKE: auf manche Zaubersprüche können Sie auch schießen, anstatt diese einzusammeln, allerdings ist die Wirkung dann nicht so stark, als wenn Sie sie eingesammelt hätten.

SPEZIELLE ZAUBERTRÄNKE: wenn Sie darauf schießen, erzielen Sie den selben Effekt wie bei den "normalen" Zaubersprüchen. Sammeln Sie die Spezialtränke jedoch ein, werden Ihnen besondere Kräfte verliehen, wie:

🛡️ **ZUSÄTZLICHE WAFFEN:** sie bieten erhöhten Schutz.

🧪 **ZUSÄTZLICHE ZAUBERKRAFT:** verstärkt die Wirkung der Zaubersprüche.

⚡ **ERHÖHTE SCHUSSGESCHWINDIGKEIT:** Ihre Geschosse fliegen schneller.

- ◎ **ERHÖHTE SCHUSSKRAFT:** der Einschlag Ihrer Geschosse hat einen größeren Effekt.
- ✂ **ZUSÄTZLICHE KAMPFKRAFT:** Ihre Fähigkeiten im Nahkampf verbessern sich
- ✋ **ZUSÄTZLICHE TRAFKRAFT:** Sie können zwischen 10 und 15 mal mehr bei sich tragen.

VERGIFTETE ZAUBERTRÄNKE:

haben die selbe Wirkung wie vergiftetes Essen.

ESSEN

Teller voll Fleisch steigern Ihre Gesundheit um 100 Punkte und beschermen Ihnen zusätzlich einen Bonus von 100 Punkten.

APFELWEIN:

Apfelweinflaschen können entweder abgeschossen oder ausgetrunken werden. Getrunkener Apfelwein hat die selbe Wirkung wie Essen.

VERGIFTETER APFELWEIN:

Er kann abgeschossen werden und macht die Monster für eine kurze Zeit etwas langsamer. Wenn Sie davon trinken, kostet das 100 Gesundheitspunkte. Außerdem wird die Spielfigur leicht benommen und ist dabei schwer zu steuern.

SCHLÜSSEL:

jeder eingesammelte Schlüssel bringt 100 Punkte. Benutzen Sie die Schlüssel zum Öffnen von Türen.

SCHATZTRUHEN:

Können nicht abgeschossen werden, bringen aber 100 Punkte, wenn sie eingesammelt werden.

Manche Schatztruhen sind verschlossen und müssen mit einem Schlüssel geöffnet werden. Manche Kisten enthalten Essen, Gold, einen Zaubertrank oder den Tod selbst!

AMULETTE:

Diese Zaubermittel verleihen ihrem Träger für eine kurze Zeit besondere Fähigkeiten.

UNSICHTBARKEIT:

Sie werden von den Monstern nicht gesehen.

UNVERWUNDBARKEIT:

Zwar können die Monster Sie nicht verletzen, jedoch schwindet Ihre Gesundheit doppelt so schnell wie sonst.

ABSCHRECKUNGSEFFEKT:

Die Monster können Ihren Anblick nicht ertragen und fliehen.

DEMATERIALISIERUNGSFÄHIGKEIT:

Sie können ungehindert durch Wände gehen, indem Sie dagegen anlaufen.

10 SUPER-SCHÜSSE:

Diese Schüsse vernichten alle Monster, die ihnen in den Weg kommen und fliegen solange weiter, bis sie auf eine Wand treffen.

ABPRALLENDE SCHÜSSE:

Diese Schüsse prallen bis zu dreimal von der Wand ab und ermöglichen dem Spieler so, um die Ecke zu schießen.

MAUERN:

Normalerweise können Mauern nicht abgeschossen werden, jedoch einige zerbröckeln, wenn Sie darauf schießen.

FALLEN:

Diese leuchtenden Zeichen auf dem Boden lassen, wenn Sie sie betreten, einige Wände verschwinden.

Es gibt mehrere Fallen, von denen einige unsichtbar sind.

LÄHMENDE FLIESEN:

Sie lähmen jeden Spieler, der auf sie tritt, und verschwinden dann.

TRANSPORTER:

Rotglühende Scheiben auf dem Boden bringen den Spieler zum nächstliegenden Transporter. Falls mehrere Transporter gleich nahe liegen, wird einer zufallsgesteuert ausgewählt. Es gibt Methoden, die Richtung zu beeinflussen.... können Sie dies herausfinden?

KRAFTFELDER:

Sie schalten sich nach einer bestimmten Methode ein und aus. Wenn ein Spieler ein aktives Kraftfeld betritt, schwindet seine Gesundheit rapide. Monster bleiben unbehelligt. Kraftfelder können nicht zerstört werden.

AUSGÄNGE:

Diese markierten Löcher führen in das nächste bzw. nächste angegebene Level.

Einige Ausgänge sind nicht echt, sondern nur angemalte Bodenfliesen. In einigen Levels wandern die Ausgänge herum, indem sie schließen und sich irgendwoanders wieder öffnen.

GRUNDSÄTZLICHE SPIELANLEITUNG

Schatzkammern erscheinen zufallsgesteuert, und dem Spieler steht nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung, um so viel wie möglich einzusammeln. Die Zeit wird am oberen Bildschirmrand angezeigt. Die Punktevergabe erfolgt erst nach Verlassen des Raums. Grundsätzlich sind die Spieler gegen Schüsse von Mitspielern immun, jedoch können Geschosse in einigen Bereichen des Verlieses Mitspieler lähmen oder verletzen. Wenn die Spieler mehr als eine halbe Minute nicht kämpfen, öffnen sich alle verschlossenen Türen und befreien alle Monster. Es kann sein, daß wenn die Spieler immer noch den Kampf vermeiden, sich sämtliche Wände in Ausgänge verwandeln.

Ein paar grundsätzliche Dinge

Wählen Sie mit dem Handschuh die Farbe, und welche Spielfigur Sie führen möchten. Drücken Sie dann den Feuerknopf.

Wie lange Sie in diesem Spiel aktiv sein können, hängt von Ihrer Gesundheit ab. Sie verlieren bei jedem Kontakt mit Monstern und durch das Fortschreiten der Zeit an Gesundheit. Ihre Gesundheit kann wieder verbessert werden, indem Sie das im Labyrinth verteilte Essen einsammeln. Beachten Sie, daß das Essen durch Schüsse zertört werden kann, und daß einige Mahlzeiten vergiftet sein können.

Ziel des Spiel ist, die Angriffe der Monster während Ihrer Suche nach Essen, Schätzen und Zaubertränken solange wie möglich zu überstehen. Außerdem müssen Sie das Labyrinth stets nach dem Ausgang zum nächsten Level durchsuchen.

* TM & © Atari Games Im lizenz von US Gold Ltd.

ROLLING THUNDER™

DIE GESCHICHTE

New York City, um das Jahr 1960, der schwer zu fassende Maboo plant die Welt zu erobern.

Rollender Donner, die Geheimeinheit der WKPO (Welt Kriminalitäts Polizei Organisation) hat den weiblichen Geheimagenten Leila mit einem Spezialauftrag in Geldra's Untergrunghauptquartier geschickt. Ihre Mission war, die verräterische Verschwörung aufzudecken, aber sie wurde gefangengenommen.

WKPO schickt einen Mann der Rollenden Donner Einheit, der als Einziger möglicherweise Leila retten kann. Er ist nur durch seinen Ruf und unter seinem Decknamen 'Albatross' bekannt. Die Gewehre glänzen und der Kampf beginnt.

SPIELABLAUF

Sie übernehmen die Rolle von 'Albatross' und Ihr vorrangiges Ziel ist, in die Geheimorganisation 'Geldra', die vom finsternen Maboo geleitet wird, einzudringen und zu vernichten.

Um Ihr Ziel zu erreichen, müssen Sie Zehn Ebenen überwinden, wobei Sie über Balkons und Hindernisse auf Ihrem Weg springen müssen. Suchen Sie Schutz vor Wächtern in strategischen Momenten hinter Türen. Die Wächter, die Sie auf Ihrem Weg antreffen, werden gnadenlos schießen, schlagen und Bomben werfen um Ihre Energie zu erschöpfen. Sie sind mit einer Pistole und einem Maschinengewehr bewaffnet, um sich verteidigen zu können. An Türen, die mit einem Kugel- (Pistolenmunition) oder einem Gewehr- (Maschinengewehrmunition) symbol gekennzeichnet sind, erhalten, Sie zusätzliche Feuerkraft.

Hindernisse, die Sie auf dem Weg antreffen, enthalten tödliche automatische Lazer und Sturmfeuer männer mit einem Lava-Pool.

Wenn es Ihnen gelingt, Geldra's Armee niederzuschlagen und das Befehlszentrum gefangenzunehmen, müssen Sie Maboo im Endkampf gegenüberstehen.

Sie müssen gegen die Zeit kämpfen, während Sie Ihr Leben verteidigen.

STEUERUNG

CBM 64/128

Stechen Sie das Joystick in Port 2.

TASTATURSTEUERUNG

F1 – Musik aus; **F3** – Musik an; **F5** – Pause ein; **F7** – Pause aus.

Spectrum

Sinclair und Kempston Joysticks sind mit folgenden Tasten ausgestaltet.

TASTATURSTEUERUNG

Q – Hoch; **A** – Nach oben; **P** – Rechts; **O** – Links; **SPACE** – Feuer;
CAPS SHIFT/A – Setzt das Spiel erneut in Gang.

Schneider

Steuerung bei dem Joystick oder der Tastatur ist.

TASTATURSTEUERUNG

Q – Nach oben; **A** – Nach unten; **O** – Links; **P** – Rechts; **SPACE** – Feuer;
CTRL & ESC – Spielabbruch; **1** Musik an/aus; **2** – Pause an/aus.

ALLGEMEINES

Wenn Sie **NACH OBEN** drücken, springen Sie hoch, oder treten durch Türen.
Wenn Sie **NACH OBEN** und **FEUER** gleichzeitig drücken, werden Sie entweder hoch, nach vorne oder von einem Balkon springen oder einen hohen Sprung machen, wenn Sie sich nicht in der Nähe eines Balkons befinden.

© 1986 NAMCO Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

720[°]™

DAS SPIEL

Der Spieler steuert einen Skateboard-Fahrer. Den Inhalt des Spieles ist, Sammelpunkte für Stunts zu erlangen, für die man Karten für den Skate-Park erhält. In den Parks nehmen Sie an Wettkämpfen teil, um Medaillen und Bargeld zu gewinnen. Das Geld kann dafür genutzt werden, eine bessere Ausrüstung zu erwerben (z.B. Skateboards, Schuhe, Schoner, Schutzhelme), was die Leistung des Spielers verbessert.

BEI CBM 64/128: beginnen Sie das Spiel folgendermaßen: Schließen Sie den Joystick an das Gerät an und drücken Sie den **FEUERKNOPF**.

BEI SPECTRUM: Wählen Sie entweder die Tastatur oder den Joystick und drücken Sie dann Knopf-Eins für ein Guthaben von drei.

BEI SCHNEIDER: Drücken Sie auf **FEUER**. Dann fahren Sie durch Skate-City und besuchen die vier Geschäfte und vier Parks. Jeder der vier Parks kann jeweils nur einmal pro Spielebene besucht werden.

(Spectrum – Die jeweiligen Standorte sind auf einer Karte angezeigt, die auf dem Bildschirm erscheint, wenn Sie zu einem Kartenviereck gelangen. Die Betätigung des Joysticks setzt das Spiel fort.) Die Parks heißen Downhill, Jump, Ramp und Slalom (Spectrum – diese sind durch folgende Symbole gekennzeichnet: **D** – Downhill, **J** – Jump, **R** – Ramp, **S** – Slalom).

Die Karten werden für den Besuch der Parks benutzt (unten am CBM 64/128 Bildschirm oder unter **T** bei den Bildschirmen Spectrum/Schneider). Extra Karten können bei 5,000, 15,000, 25,000, 35,000, etc. Punkten gewonnen werden. Medaillen mit Geldgewinnen und Bonuspunkten werden für gute Vorführungen in den Parks vergeben. Nach jedem Parkbesuch wird der derzeitige Spielstand mit den errungenen Medaillen eingeblendet (Spectrum/Schneider), sowie Punktestand und verbleibende Guthaben (Spectrum). Eine Medaillentafel wird angezeigt (CBM 64/128).

NUR SPECTRUM/SCHNEIDER: Wenn in der Nachbarschaft eines Ladens ein Symbol am rechten Bildschirmrand erscheint, leuchtet es wechselweise mit dem Preis auf. Diese Symbole stellen Helme, Schuhe, Skateboards und Schoner dar. Der Stand der Ausrüstung ist auf der Seite des entsprechenden Symbols angegeben. Das Zugehen auf eine Kasse, an richtiger Stelle, löst entweder ein "VERKAUF" oder "KEIN VERKAUF" Signal aus.

BETRIFFT NUR CBM 64/128: Es gibt vier Läden, die Skateboards, Helme, Schoner, und Schuhe verkaufen. Die Läden zeigen die Preise der Gegenstände, die sie verkaufen, an. Wenn Sie an der korrekten Stelle auf die Kasse zugehen, können Sie etwas kaufen falls sie genügend Geld haben.

Wenn ein Verkauf erfolgt ist, wird das Geld vom Spieler abgezogen (wird durch \$ Symbol angezeigt).

Bonuspunkte werden für verbleibendes Bargeld am Ende des Spieles vergeben.

CBM 64/128: Wenn der Spieler nicht innerhalb der Zeit, die auf der Zeitanzeige angegeben ist, den Park betritt, wird er von Killerbienen verfolgt. Diese werden gefährlicher, wenn der Spieler den Park nicht schnell genug betritt. Der Spieler sollte den Kontakt mit anderen Figuren auf dem Bildschirm vermeiden.

SPECTRUM/SCHNEIDER: Wenn der Spieler nicht innerhalb der Zeitspanne den Park betritt, die auf dem Zeitanzeiger angegeben ist, wird er von Killerbienen verfolgt. Diese werden gefährlicher, wenn der Spieler den Park nicht schnell genug betritt, indem sie sich in andere Wesen verwandeln. Extra Punkte können erreicht werden, wenn man bestimmte versteckte Orte überquert.

Dollar Scheine auf der Straße können aufgesammelt werden. Der Spieler sollte den Kontakt mit anderen Figuren auf dem Bildschirm vermeiden.

CBM 64/128/SCHNEIDER: Die Beschleunigung wächst so wie sich das Ausrüstungsniveau verbessert. Das Drücken des **FEUERKNOPFS** veranlaßt den Skateboardfahrer zu springen. Er kann sich während des Springens drehen und Kunststücke vollbringen.

STEUERUNG DER TASTATUR

CBM 64/128: RAUM – Pause, **F1** – Musik an- oder ausschalten.

SPECTRUM: Q – Drehen Sie dem Uhrzeigersinn entgegen, **W** – Drehen Sie im Uhrzeigersinn, **I** – Springen, **K** – Treten, **L** – Stop. Die drehbaren Tasten **Q** und **W** werden für die Richtungswahl benutzt. Das Drücken von **K** bewirkt das Ausschalten des Spielers. **P** – Pause, **C** – Bildschirmfarbe, **X** – verlassen von Skate City um anzufangen.

SCHNEIDER: A – Links, **D** – Rechts, **W** – Nach oben, **X** – Nach unten, **S** – Feuer, **P** – Pause, **M** – Musik an/aus.

*TM & © 1986 Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Diese Zusammenstellung © 1988 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Hergestellt (in Lizenz) von U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Fernsehübertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Rückkaufsystem – welcher Art auch immer – sind strengstens untersagt.