Commodore

All rights of the producers and owners of the work being produced are reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this cassette is prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors nor liability for damage arising from its use. These programmes are sold in accordance with Beau-Jolly's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

Loading Instructions

Insert cassette and ensure tape is fully rewound. Reset tape counter to zero. Press SHIFT/RUN STOP. Then press PLAY on tape. Repeat the procedure for each game remembering to reset the computer each time and to make a note of the counter setting for each game on the grid in the instruction leaflet for easy location of games for future use.

If you encounter any problems in loading make sure the heads on your tape-deck are clean and the azimuth head alignment is okay. In cases of difficulty consult your dealer.

WARNING:

DO NOT LEAVE COMPUTER CASSETTES NEAR ELECTRICAL OR MAGNETIC OBJECTS, E.G. TV, TELEPHONE, POWER PACKS, CALCULATORS ETC. AS THIS CAN CORRUPT THE COMPUTER PROGRAMME.

▶ LOCATION INDEX

Cassette Counter Setting

SIDE A

1. BRIDE OF FRANKENSTEIN
2. ALLEYCAT
3. CLASSIC SNOOKER
4. STARQUAKE
5. UCHIMATA
6. THE SACRED ARMOUR OF ANTIRAID

SIDE B

1. DEACTIVATORS
2. SPIN DIZZY
3. SKATE ROCK
4. IRIDIS ALPHA
5. MAGIC MADNESS
6. DANDY

1 ▶ BRIDE OF FRANKENSTEIN

© Ariolsoft 1987

SPECIAL FEATURES

60 rooms to search
7 different Keys to find
Horrorshow graphics
Special 'cardiac arrest' feature
Hideous ghoulies and zombies

THE GAME

It's the middle of the night, outside an electrical storm is raging and you're all alone in castle Frankenstein. Your task is to revive Frankie, the monster who wants you at the top of the tower while you hung around for the vital organs that will make his life complete. You need to find a pair of lungs, a pair or kidneys, a liver, a heart and of course a brain if you want to make a man of him. But make sure you use only quality spare parts as some of the older items may cause a breakdown.

It won't be easy. The castle has many rooms, dungeons, dark corridors, crypts, graveyards and laboratories to explore (sixty screens in all), and who knows what may lurk behind those locked doors?

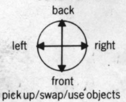
CRYPTIC CLUES

Some places are definitely more friendly than others so keep an eye on your heart rate as any sudden shock from ghosts or ghouls could bring on a fatal heart attack. If you find the old ticker working overtime you could always head for santuary through one of the three arches and try to relax for a while – but which arch? Keep your wits about you because mysterious things can happen – does the whole castle change while you are in santuary or is it just an illusion? All this exertion means that you must keep your elixir of life topped up with the invigorating green liquid. Measure your steps carefully as there are only a few sources. Remember this is the real thing and you only have one life.

To find Frankie, you'll need to collect the right tools for the job. You'll find you have a choice of seven different types of key, but which one will open which door? In the dungeons you'll find shackled prisoners longing for escape, but will they thank you for setting them free, or are they more use to you in other ways? A spade will be useful for grave digging, but a pickaxe could also come in handy if you hit any bones or feel the need to lash out suddenly. You may find you have a smashing time in the crypts with the pickaxe too. A lamp will be invaluable to explore some of the less well lit areas of the castle and when you finally get to the top of Frankie's tower you may find it necessary to do a little electrical repair. Good luck, although if you're quick you may not need it.

CONTROLS

You can use either

JOYSTICK	KEYBOARD
	O – left P – right Q – back A – front
fire to pick up/swap/use objects	space to pick up/swap/use objects
fire and left or fire and right to dig /axe	space and O or space and P to dig/axe

6 - 7 keys select icon to be used e.g. spade, pickaxe, key.
H to pause/unpause game.
ONLY ONE LIFE PER GAME.

2 ▶ ALLEYKAT

© Hewson

(Joystick only)

It is the Alleykat Racing Season! Can you become the Alleykat Champion? Compete in eight oribiting Space Stadia scattered around the Galaxy. Choose between demolition derbies, timetrials, endurance epics and others. Spin your multimode Alleykat Speeder over fearsome landscapes. Career past the cavorting Katerkiller. Girate round the gripping Gravocraft. Can you join the best Speeder pilots in the Alleykat finale?

Game Options

During the titles sequences you may select:
f1 – One player, one joystick, either port
f2 – Two players sharing one joystick, either port
f3 – Two players, two joysticks
f4 – Toggle strobos on/off
f5 – Increase music volume
f6 – Decrease music volume
f7 – Colour mode
f8 – Monochrome mode

Upon any option selection the option display line is shown for a short time. This displays a symbol for each player selected, a symbol for each joystick, a strobo-square: flashing for strobos on, a music volume bar, and either three circles for colour or a half filled circle for black and white.

During Play

Run/stop – pause game, press fire or run/stop to restart After run/stop press clr/home to abandon game.

Game Sequence

Press Fire to open the racing season. You will be presented with a list of races, separated into months. Scroll the list up or down using the joystick up/down. You may only select races that you can afford to enter. Your current account is shown at the top of the screen in Guineas. You begin with no money, but the first five races are free to enter.

When you have scrolled the required race to the select-race line, press fire to begin. The Alleykat speeder, supplied by the race organisers is dropped into position and launched. The tortuous landscape, the computer-controlled Gravo-craft and the dreaded Katerkiller stand between you and the finish line. When the race is over you are awarded points for Gravo-craft kills and any bonus points earned for the particular race type. If you complete the race successfully you receive an extra bonus and the prize money. You may then select your next race. The season will continue until you race in the Alleykat Finale or you cannot afford to enter any more races.

The Alleykat Speeder

Your vehicle is supplied by the racing organisation to ensure that all pilots race with identical craft. The Speeder is steered using joystick left-right. Climb by pulling the stick back, dive by pushing it forwards. The craft's speed may be adjusted by holding down the fire button and pushing the stick forward to accelerate or back to slow down. Slowing down beyond minimum speed will cause the craft to loop-the-loop. This may be done to temporarily increase your height above other vehicles. The nose-mounted gun may be fired by pressing the fire button.

In addition, the craft has two flight modes, speed and combat. In speed mode the craft is fast and highly maneouvreable. Hold fire down and move the joystick left or right to change modes. On entering combat mode two extra wing mounted guns unfold and are fired every time the fire button is released. In combat mode the craft is less maneouvreable and slower. Looping also takes longer as the guns are repacked before the craft can loop.

The Races

Every race of the season will be different. Since at least two races are staged every month and only one race may be selected per month it is necessary to study the race information carefully to choose the best race. Race information is viewed by moving the joystick left or right on the race selection screen. The following information is available:

Stadium:	One or the eight orbiting Space Wheels
Fee:	The cost of entering the race in Guineas
Type:	Special bonus type of race, see 'Special Bonus'
Scape:	The type of terrain used
Density:	The degree of packing of the landscape. The terrain may be fairly clear, or full of obstacles
Laps:	The number of laps to complete to win the prize money
Prize:	The prize money for successful completion

Special Bonus

The race type shows the activity that will give bonus points at the end of the race, awarded whether or not the race is complete. Race types are as follows:

Timetrial:	Bonus increased for high speed racing
Speed-trial:	Bonus reduced for low speed racing
Demolition:	Bonus increased for landscape destruction
Dodg'em:	Bonus reduced for landscape destruction
Endurance:	Bonus awarded for time spent on track
Survival:	Extra bonus awarded for Gravo-craft kills
Random:	Mystery bonus awarded
Slalom:	Bonus awarded for flying under landscape

Race Completion

When the race is over, points are awarded for Gravo-craft kills on the following basis:

Orbiter	500 points
One-track	300 points
Diamond-flyer	400 points
Barrow-paddler	200 points
Duo-paddler	250 points
Fourk	100 points
Fin-puller	100 points
Nuts	250 points
Katerkiller	2,500 points

Multiple shots are required to destroy these craft, although they may be damaged by collisions with the landscape. The Katerkiller loses one segment per hit.

The special bonus points are then awarded. If the race was completed successfully then the Race Completion Bonus is awarded, followed by the prize.

Landscaping

Eight different types of landscape are used to build the tracks around the inner surface of the space-wheels. These range from the fragile 'Shatter-rock' to the tough 'Hardwall'. Their susceptibility to fire is variable so a single shot may well not destroy a segment of the tougher landscapes.

Landscape may be flown over, under or through. If shots pass through the landscape the Speeder can follow, but beware that the wing guns in combat mode make the Speeder a lot wider.

Speeder Energy

The Speeder can absorb a number of shots or collisions with the landscape. On low energy the Speeder will flash. Collisions with Gravo-craft will take an equivalent energy from the Speeder as that of the Gravo-craft involved, and collisions with the Katerkiller are always fatal. Energy may be replenished by flying low over the 'E' symbols on the ground. Maximum energy is variable and depends upon performance in the previous race Special Bonus.

Bonus Guineas

Some races have special bonus Guinea symbols, 'G'. Fly low over these to pick up extra money.

Two Player Co-operation

When two players are competing for the Alleykat trophy, they play as a team, with one combined money account. They must select the races together, and pay double the normal fee. Each player then races the track in turn, with each having a chance to win the prize money. If both complete the race then each wins the prize money.

C128 Special Operation

Alleykat will automatically detect a C128 and use the 2 MHZ double speed CPU to provide extra bullets and longer Katerkillers.

3 ▶ CLASSIC SNOOKER

© Anco Software 1987

Computer option. Play against the computer or a friend.
Three skill levels. Amateur, Novice and Professional.
Flicker free graphics and smooth action.
Clear identification of the colours on a green table.
Fine control at the power of the shot and facility to impart TOP, BOTTOM or SIDE spin to cue ball.
Facility to set the table and practice those difficult shots.
J/S or Keyboard.

When the program is loaded you will be given option to select the number of players. You can select two players or player one against the computer or player 2 against the computer. You can also select level of playamateur, novice or professional.

You can also enter EDIT mode

CHANGE PLAYERS	F1
ENTER EDIT MODE	F3
SELECT LEVEL OR PLAY	Move J/S Left or Right and press Fire Button.
START PLAY	F5

PLAYING INSTRUCTIONS

Before you can play a shot, you must select the ball you want the cue ball to hit. Move the cross wire cursor to the exact point on the ball you wish the cue ball to hit and press the Fire Button. Next you must choose if you wish to impart spin to the ball. Move the J/S up for TOP spin, down BACK spin and left or right for SIDE spin and press the Fire Button. Now select the power of the shot by moving the J/S left or right to decrease or increase the power. When satisfied, press the Fire Button to make the shot. If you pot a red ball, move the cursor to the next ball you wish to pot and repeat the process.

EDIT MODE

This mode is used to set the table exactly as you want. You can move any ball to any part of the table. Move the cursor to the ball you wish to move and press the Fire Button. Keep the button pressed and move the ball to new position and release the Fire button. To delete a ball, move the cursor to the ball and press FI. For normal playing, at least one red ball has to be on the table.

DELETE BALL	F1
TEST SHOT	F3
RETURN TO MAIN MENU	F5

CONTROLS

JOYSTICK PORT 2

KEYBOARD

LEFT – A
RIGHT – S
UP – ;
DOWN – /
FIRE – SPACE BAR
Press cursor key to return to main screen.

4 ▶ STARQUAKE

© Bubble Bus Software

Message has just reached earth of an unstable planet emerging from a black hole somewhere at the edge of the galaxy. If the core of this planet is not rebuilt it will implode causing the whole universe to go **'KA BOOMF!'** – strewth a starquake. . . .

The **BIO-LOGICALLY OPERATED BEING** is chosen for this ultra dangerous mission but why blob? 'cause of his mind blowing hybrid capabilities? or the artificial intellect of his anti-brain? nope – 'cause all the other guys have pranged their spaceships. So **BLOB** sets off for outer-space in his trusty ship with just a flightboard computer and a galaxy a - z for company – gulp, is he gonna succeed? – will he even get there? – or will the universe and blob go blip? . . .

– Gosharooties who knows? but all these and many more answers must be questioned before it's too late!!!

CONTROLLING BLOB

KEYBOARD CONTROLS

2 – LEFT
X – RIGHT
F7 – DOWN OR LAY BRIDGING PLATFORM
F5 – UP OR PICK UP AN OBJECT
SHIFT – FIRE

JOYSTICK PORT 2

PAUSE GAME WITH F3 KEY ANY KEY OR JOYSTICK ACTION TO RESTART.
ABORT BY PRESSING KEYS F1.

5 ▶ UCHIMATA

© Martech

Introduction by Brian Jacks

Judo is an ancient and subtle Japanese art of unarmed combat. It allows for both attack and defence. In its higher form it is a ritual combat between two opponents on a mat, but in the world outside the judo hall – is a perfect preparation for survival. An exponent of Judo who is attacked, even by an armed and physically stronger opponent, can use his superior knowledge, skill and ability to overcome the aggressor.

Essentially Judo is the art of gripping and/or throwing your opponent. Punches, kicks, etc are not allowed.

In Judo you look for an opening to exploit. For example, your opponent's weight can be used to your advantage if you can catch him off balance. Using Judo it is possible to throw a far heavier and stronger opponent. Needless to say, a strong and skillful exponent of Judo can take on the world.

Hard work, dedication and courage are essential if you are to master all the combat techniques.

Remember, the more you sweat in training, the less you'll sweat on the mat.

Brian Jacks, 7th Dan.

Setting Up

Joystick port 1 controls player one (white)
Joystick port 2 controls player two (red)
IMPORTANT – if your joystick has an autofire this must be off.

Function Keys:

F1 PL1 vs CBM } your oponents will get better
F3 PL2 vs CBM } and faster as you win
F5 PL1 vs PL2 Winner takes on computer.
F7 Practice Mode

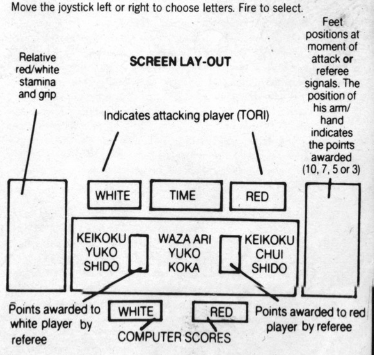
When in 'Demo' Mode.

M toggles music on/off
N toggles named moves on/off
K toggles sound effects on/off for game

Whichever mode you're in, RUN/STOP jumps to Demo Mode.

High Score Table

You will have an opportunity to enter your name if your score is good enough. Move the joystick left or right to choose letters. Fire to select.


Relative red/white stamina and grip
SCREEN LAY-OUT
Feet positions at moment of attack or referee signals. The position of his arm/ hand indicates the points awarded (10, 7, 5 or 3)
Indicates attacking player (TORI)
WHITE
TIME
RED
KEIKOKU YUKO SHIDO
WAZA ARI YUKO KOKA
KEIKOKU CHUI SHIDO
Points awarded to white player by referee
WHITE
RED
COMPUTER SCORES
Points awarded to red player by referee

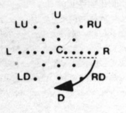
Getting Started

Learn to get grip on your opponent:–

Joystick in Port 1. Hit F7 to Get into Practice Mode. (Player 2 never fights back). Walk towards your opponent. Stab the fire button. If you're in range, you'll get best grip. The earlier you can get a grip the stronger grip rating you'll be awarded.

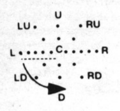
An example throw – TOMOE-NAGE. This is a sacrifical throw, which means that you throw yourself onto the mat and use that transfer of weight to carry your opponent over the top. You fall backwards and down to the mat – so that's what you do with the joystick to perform this throw. Press fire (to show you are attacking) and keep it pressed while you move the joystick backwards (right) then down – like in the diagram.

(a) Left facing Tomoe-Nage

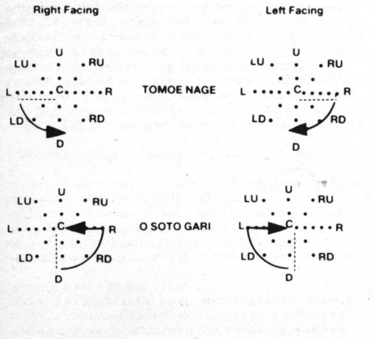


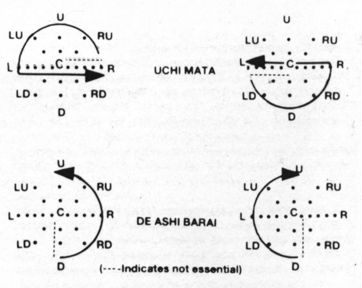
Do it all in one continuous movement. Naturally if you are facing right, backwards means left – like in this diagram.

(b) Right facing Tomoe-Nage



Remember – an attacking move must be initiated whilst your ATTACK INDICATOR is on the screen. The Attack indicator is a red or white coloured box which appears next to the clock.





OK now you can throw him, go try a competition. Hit RUN/STOP – gets you back to Demo.

Hit F1 – begins a match, PL1 vs the computer.

Lesson 2. You're out of-hospital – get back into the practice hall and try these moves in just the same way as Lesson 1.

There are more moves within the machine, you may find them by accident or by hard work in the practice hall. Remember the referee will take a dim view of illegal moves. Now go take on the world.

General Information and Terms used in the Game

TORI – the attacking player regardless of red or white
UKE – the defending player
GRADES – In Judo people are graded from white belt, a novice, up to 10th Dan. In the game UCHI-MATA, you will start as a WHITE BELT and work your way upwards.
Brian Jacks is an elite 7th Dan. He is the youngest person in the world ever to achieve this status whilst still participating in international competitive judo.
IPPON – this is the winning perfect throw worth 10 points
WAZA-ARI – a near perfect throw worth 7 points. Two WAZA-ARI throws equal one IPPON.
YUKO – a good throw worth 5 points.
KOKA – only a small advantage gained. Worth 3 points.
KEIKOKU CHUI SHIDO – varying degrees of illegal moves leading to penalty points against the offender or even
HANSOKU MAKE – disqualification.

SOME MAJOR THROWS

TOMOE-NAGE – sacrifical stomach throw
O SOTO GARI – major outer reaping
DE ASHI BARAI – advancing ankle sweep
UCHI MATA – inner thigh throw
(There are more throws in the game for you to discover).

Joystick controls: – A Judo throw is a combination of moves and actions performed to construct an attack. You will need to learn these sequences to throw your opponent.

Grip: – Before you can attack an opponent you need to take a grip on his jacket (JUDOGI). To score big points you need good grip (better than his). As you approach your opponent, stab the fire button and if you're in range you'll get first grip (best).

Attack: – To attack, press FIRE, and keep it pressed while moving the joystick through your chosen attack sequence. If successful your opponent will fly through the air and land flat on his back (you win). For a perfect attack the referee will award you 10 points (Ippon) and your opponent goes home. You meet the next contestant. The referee will award less than 10 points if your opponent does not land flat on his back. (Maybe you needed better grip or more strength or maybe he twisted out of your attack).

Defence: – There are two main defences against being thrown and losing:

1. Defend against the attack very quickly (before your feet leave the ground) by pulling back or leaning forward (joystick right or left depending on the way you are fighting). If you choose the correct defence for the attempted attack and do so quickly enough, you may block the throw.
2. If you are being thrown, try twisting the joystick. You may twist out of the attack and land on your feet so your opponent scores nothing. A successful defence requires speed and strength, therefore, it comes more difficult as your stamina decreases.

Summary

These instructions are merely a guide to the game. As you play the game, and if you practice hard, you will discover many useful techniques to outwit your opponent. There is much for you to learn and discover. GOOD LUCK!

6 ▶ THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD

© Palace Software

STORY LINE

"News is just coming in of the complete breakdown of the disarmament talks . . . between south and north sector delegations . . . and a total shutdown of diplomatic relations has been threatened. The situation is beginning to look bleak . . . the north sector has refused to abandon development of the controversial anti-radiation combat suit. They say evidence has been produced to show that southern scientists have been working on a similar project. North sector troops are mobilising in border areas . . . but the Government has given assurances that there is no cause for alarm".

THIS IS A WORLD ON THE BRINK OF COLLAPSE . . . EARTH 2086

It was already too late – the weapons of total destruction were mobilised, including the antirad combat suits secretly developed by both powers, they rendered the wearer completely invulnerable to attack by all known weapons and enhanced the battle skills of the operator to a fearsome degree. Retaliation was swift and deadly as they 'pushed the button'.

AFTER . . . the ravaged planet was plunged into a nuclear winter. Centuries passed . . . and from the chaos emerged a new race, strong and hardy. The people came to know a simple and peaceful life. But, one day, out of the skies, an invasion force from another world! Terrified and bewildered villagers ran in disarray. The attack was swift and savage, their weapons were sophisticated and they showed no mercy. Filled with grief at so much death, the people fought back bravely . . . but it was not enough, all remaining ablebodied men were set to work mining the planet's valuable ore . . . while the tyrants ruled from their stronghold deep inside a dark volcano which loomed over the half buried remains of an ancient city.

The elders plotted to overthrow the oppressors. They hid newborn male children and reared them in secret camps, teaching them ancient battle arts. As the young warriors grew . . . one stood out as a CHAMPION, his name **TAL**.

"Tal! you have been chosen as the one who will save our race."

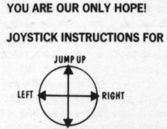
You have now heard the legends of the sacred armour. Now is the time to bring it back from the dead.

The Elders showed Tal an ancient blueprint, this sacred scroll told of the magic of the armour.

You, Tal, must brave the horrors of the evil forest, find the sacred armour and use it to destroy the power centre of the tyrants.

YOU ARE OUR ONLY HOPE!

JOYSTICK INSTRUCTIONS FOR OPERATING TAL



PRESS 'FIRE' WHILE RUNNING **TO JUMP**
PRESS 'FIRE' WHILE STANDING **TO THROW** A ROCK
CROUCH **TO PICK UP** AN OBJECT
TO ENTER ARMOUR WALK IN FRONT AND FACE OUTWARDS
TO DEPART FROM ARMOUR RUN LEFT OR RIGHT
PRESS Q **TO QUIT** GAME AND RESTART

1 ▶ DEACTIVATORS

© Ariolasoft

A group of fanatical saboteurs have infiltrated the Gravitational Research Institute and planted numerous time bombs through the 5 laboratories. They have also reprogrammed my robot guards to act against me.

As head of security I must now call in my elite force of Deactivator Droids to clear the bombs and repair the computer. They will have difficulty moving from room to room as floors may be ceilings and ceilings may be walls. Also the rooms have different gravities. The Deactivators are my last hope to save the institute from destruction. Let's hope they haven't been drinking!

PLAYING THE GAME

The object of the game is to remove all the bombs from 5 different buildings. You start on level one in a four by four building. The displays at the top of the screen provide a view of what is going on in two adjacent rooms. At the bottom of the screen is a map of the building showing you the positions of droids and bombs. Each droid is restricted in the number of rooms it can move between. Your score is shown in the box on the left, and any bonus droids you have available. The status box on the right shows whether the droid you are controlling is carrying either a bomb or a circuit board.

To remove the bombs from the building you will have to carry them to the exit and throw them out. There is not always a direct route out of the building, so you will have to throw the bomb between a number of droids to remove it. The exit room is the only room with a door which leads to the outside. Certain elements in each building will not function until you replace the corresponding circuit board to the computer room. These include lights, matter transmitters and door or window openings. Some circuit boards are dummies and have no effect and others switch off obstructing forcefields. You can move around the building in a number of different ways. Through the doors dropping through hatches, sliding up and down poles, or using the matter transporters.

OPTIONS

Once the game has loaded you will see the opening screen. From here you will be able to select either the beginner or advanced level. On beginner level you will have slower guards, more time and more impacts before the bombs explode.

If you have already played the game but have failed, you will be given the opportunity to restart the last level you played with a zero score.

If you manage to remove all the bombs from a building, you will be placed at the start of the next level.

THE OPTIONS AVALIABLE ARE

A – Abort
F1 – Start new game
F3 – Start new game from highest building reached in current session
F5 – Beginner/Expert
F7 – Music/Sound

SELECTING AND CONTROLLING DROID

When a new level starts, you will be placed in droid select mode. This is shown by the flashing highlight on the map. By moving the joystick left and right, the cursor can be moved over all the available droids in the building. Pressing the fire button selects the droid. If the cursor is over two droids, then the droids shown hovering is the one available for selection.

To place a bonus droid (if available) select the cursor left or right to highlight the bonus droid and press fire. A single cursor will now appear over the top left room on the building map. Use the joystick to position the cursor over the room in which you wish to place the bonus droid and press fire. The droid select cursor will appear. To move the bonus droid you have just placed, press the fire button again.

When in droid movement mode, left and right on the joystick moves the droid left and right relative to the floor. Up moves the droid to the back of the room and down brings it forward. Pressing the fire button, opens up the control icon window which acts as a gameplay pause. Any bombs being carried by your current droids will continue to fizz, but this is frozen until you return to movement control.

THE CONTROL ICON WINDOW

There are four icons present in this window. From left to right they are:

Droid select – enables the selection of another droid by moving joystick left or right and pressing fire. Control is switched to this droid.
Bomb throw – enables the droid being controlled to throw a bomb or circuit board.
Scan rooms – allows you to view all the rooms in the building, left, right, up or down.
Droid movement – returns you to movement control of the currently activated droid.

BOMBS

All the bombs in a building are set to go off in a sequence. If you are carrying an active bomb you will see the fuse burning in the status display. Be careful when throwing bombs as they can only withstand a limited number of impacts before they will explode. When throwing a bomb through a window or hatch, try and position a droid to the other side to catch it. When the bomb passes into the new room, control will automatically be transferred to the new droid.

REPLACING CIRCUIT BOARDS

Circuit boards need to be replaced in the computer room to restore the function of certain elements in the building. There is only one computer room per building. To replace a circuit board, move the droid carrying the circuit board to the back of the computer room until the circuit board disappears from the status display and reappears in the computer. Have fun doing this in the dark on level 4!

PICKING UP AND THROWING OBJECTS

A droid can only carry one object at a time. Trying to pick up a bomb whilst carrying anything else will cause the bomb to explode. To pick up either a bomb or a circuit board, move your droid over it. To throw, press the fire button to open up the control icon window and select the bomb throw icon by pressing fire, the display will be replaced by a trajectometer showing the angle and direction at which the throw will be made. Move the joystick left or right to select the direction required, and press the fire button to throw when the angle you want to throw at is displayed. Holding the left or right joystick position slows the movement of the trajectometer for more accurate throwing.

Pulling the joystick back towards you will drop the object carried and return you to movement control mode. It also unfreezes the pause!

Pushing the joystick forward will cancel the throw and return you to movement control mode.

ROBOT GUARDS

The robot guards will only chase after an active droid if they are in the same sector of the building. If you go out of the sector, they freeze. Guards can be destroyed only by making them fall through hatches within a short space of time. If a guard makes contact with an active droid, the droid will disintegrate. If the droid is carrying a bomb, then the bomb will explode.

SCAN MODE

In scan mode, moving the joystick in any of the four directions will move a cursor over the building map. Releasing the joystick will display the highlighted rooms. This mode will enable you to plan your routes and keep an eye out for any guards which might be lurking in adjacent rooms. Pressing the fire button will return you to the location and control of the currently active droid. In Building 5, no scan mode is available until one of the circuit boards is replaced in the computer.

ROOMS

Because of the nature of the research being carried out in the buildings, each room has an individual gravity generator. These have been set to one of four strengths and the rooms have one of four orientations. The gravities are as follows:

1/2 G – Brown
1 G – Magenta
2 G – Grey
3 G – Blue

FORCEFIELDS

You cannot move or throw objects through forcefields without sustaining damage.

SCORING

Points are scored for collecting and replacing circuit boards but more importantly for the speed with which bombs are taken to the exit.

2 ▶ SPIN DIZZY

© Electric Dreams 1986

THE GAME

As we all know, working for the corporation is a hard life and the mission you are to be sent on this time is far from the usual run of the mill stuff. The black room boys have discovered a new dimension that contains a strange artificial world hanging in space.

Of course, they want it mapped and as Trainee Assistant Cartographer for Unknown Worlds, the job has fallen to you. Because of the Company's far from noble motivations (it's all government sponsored work you know), time is money. The more time you spend out there the more money the company can claim. The Remote Scout Craft you are given is an old fashioned Geographic Environmental Reconnaissance Land-Mapping Device, known as GERALD. The craft is expensive to maintain and your time is limited. If you do not move fast the mission will be terminated.

The ship's computer holds the initial radar map of the surface and your task is to explore each area, collecting energy in the form of jewels, for which you will be rewarded with extra time.

Since this world is hung in the infinity of space, falling off is not a good idea. Should you lose or destroy your craft it will be re-created and beamed back to the last location visited, but this will cause an enormous power drain resulting in the loss of valuable time.

So there you have it – do a good job and the rewards will be great, otherwise . . . well, you don't want to be a Trainee Assistant Cartographer all your life – do you?

Instructions

When prompted to press **ext** use the EXTEND MODE key or hold **CAPS SHIFT** and press **SYMBOL SHIFT**.

This program supports the Kempston joystick interface.

Use the joystick or the direction keys to control GERALD. Pressing **FIRE** gives extra speed.

Pressing the **FREEZE** key will stop your craft on any frictional surface.

Map Press **M** to display map.

Score Press **S** to display your current score at any time during the game.

Viewpoint Pressing **1, 2, 3 and 4** will alter your viewpoint. The compass in the lower right hand corner of the screen points North at all times to help with orientation.

Abort Mission Press **EXTEND MODE** or **CAPS SHIFT/SYMBOL SHIFT** to abort your mission.

Pause Press **P** to pause the game. Whilst paused the border will flash. Any other key will restart the game.

Eye Strain Press **C** to alter GERALD'S shape.

Status Display

At the top of the screen, the time left to play, the areas left to visit and the number of jewels collected and displayed.

Activated switches will appear in the lower left hand corner of the screen.

Hints

Due East of the starting screen is a beginners section. In this area are simple demonstrations of some playing techniques. Time will run slowly in this section allowing you time to experiment.

Some screens will give a clue as to a switch to activate. This will cause some features to appear or disappear. Occasionally two switches may need to be used together. The clue appears in the bottom left hand corner of the screen. Lifts may be used but may need to be switched on. Ice is slippery and trampolines are bouncy. Make a map; it will help you to find short-cuts (there are quite a few).

3 ▶ SKATE ROCK

© Bubble Bus Software 1986

EXPERIENCE ALL THE THRILLS AND SPILLS OF REAL SKATE BOARDING

TITLE SCREEN

Use the Joystick (in Port 2) to change the following options:

Course No 1 – 10 (you can only select up to the highest course you have completed.)

Time Limit – The amount of time you start the game with. At the end of each course any time left over is added to the time for the next course.

Truck setting – How tight the trucks are set determines how slow, or fast, the skateboard turns.

Pressing the fire button starts the game.

CONTROLS

LEFT and RIGHT – Turns the skateboard clockwise and anti-clockwise.
UP – Each up movement increases the speed of the board.
DOWN – Slows the board down.
LEFT and RIGHT with fire button pressed – Kick turns the skateboard clockwise and anti-clockwise.
DOWN with the fire button pressed – Makes the skateboard wheelie.
Pressing and releasing the fire button without touching the stick makes the man jump off the skateboard.

GENERAL

SPACE BAR – Pauses the game. Any Joystick movement restarts it.
"RESTORE" – Returns you to the title screen.

SKATE ROCK

After months of battling between all the rival skateboarders in town the arguments are turning into violence with fights erupting everywhere. In a bid to restore friendliness to skateboarding a meeting is organised where it is decided that a competition is to be held to find out, once and for all, who are the best skaters around.

Ten courses are set up around town and each skater takes it in turn to thrash his way around them. The object is to hit the eight flags placed around each course and reach the finish line in the time limit. The few skaters who complete all the courses will become members of the elite crew "The Slime Rat Skaters".

4 ▶ IRIDIS ALPHA

© Hewson

THE STORY BEHIND THE GAME

The story of Iridis Alpha begins with what was found on the planet of Zzyax-Prime after the activation of the legendary iridis Base. Artifacts and documents relating to the long-departed race of Iridians were found at the base. Upon decoding, these documents revealed the location of the Iridian's homeworld, Iridis Alpha. Apparently, the Iridians evolved into transcendental forms devoid of the need for physical bodies, or, for that matter, planets to live on. So the Iridians prepared to leave their homeworld and depart for galazies unknown in search of peace, enlightenment and a canned soft drink that tasted even better than Coke. (A futile quest, carried out with almost religious fervour by the Iridians; it has been widely accepted throughout the Galazy that nothing could ever taste better than a good can of Coke. The Iridian quest transformed itself into an important ritual. They didn't really expect to succeed. Incidentally, the only known instance of a culture possessing a soft drink actually better than Coke is an Old Terra, where one of the less well developed countries spontaneously evolved a yellow drink known as Inca Kola. People were known to travel across half the globe in slow, uncomfortable air transporters at great expense, just to buy a few bottles and be at one with the indigenous ungulates. Inca Kola was not the solution to the Iridian's search, though: although it did indeed taste better than Coke, it wasn't available in cans).

The Iridians were nostalgic about their old homeworld, though, and fitted it out as a sort of museum and left it in statis, so that they might, after millennia exploring everything, come back and assume physical forms once more and rest awhile on their ancient homeworld, sitting around in circles remembering old times and talking. Although a peaceful race, the Iridians didn't want any of these new, barbaric aliens currently struggling towards sentience in this neck of the Galaxy to go a-plundering on their lovely homeworld, so they defended it with lots of men and heavy weaponry.

Upon finding out these interesting facts about Iridis Alpha, the Humans at Iridis Base decided that they could use some of this amazingly advanced technology that these Iridians had developed: they reasoned that sure, being ultimately evolved and really peaceful was all well and good, but in their Universe there were Zzyaxians waiting to be biffed, and that Iridian technology would make a fine big stick to do the biffing with. They leaped into their sleek FTL cruisers and, thumbing their noses at Einstein, appeared in orbit around Alpha a mere two warp-seconds later. (Don't ask me about warp-seconds, coz I don't know that much about them. Apparently there is a multi-dimensional time construct that relates subjective and objective time. If you apply a localised 90 degree dimension shift, then one subjective and one objective second become equivalent. Well sort of. So although the ships 'really' look millennia to reach Alpha, the time perceived by the crew and the rest of the Universe – is only a couple of weird seconds. Warp-seconds).

However, once again in Alpha's orbit the troubles really began. You see, the Iridians had rigged a multiple phase reality field around the whole planet, allowing it to exist in two realities simultaneously, very confusing to the observer. Furthermore, there were five distinct reality modes possible, each in two orientations, and each defended by startling weaponry. The Humans were unfazed, though. What they did was take a single mind at birth, and using fast memory devices based upon molecular storage systems, they transferred the mind to a compace troid CPU. They devised ways of interpreting the strange sensory input that you tend to get if you try to exist in two realities at once. (The unaided Human brain becomes overloaded by the extra information that it receives. The overload results in distortion of perceived images, intensification of colour and visual effects, hallucinations, and a certain amount of euphoria. Human troopers in that state would be unable to fight the sophisticated Iridian defences).

The mind within the droid was subjected to dual-reality stimuli right from the moment of its incept, so naturally it evolved its own reality model to cope with its situation. Thus, the Human forces had an intelligent being that could cope with Iridis Alpha without freaking out. And while the psychocyberneticists were working on the AI bit, the weapons technicians worked on the heavy-metal-thunder blam blam kerpow bit. They developed a neat rapid-firing laser/destabiliser, a reality-locus generator, and even a reality-shifter allowing the user to jump at will between any of Iridis', modes. All this weaponry and fancy stuff was bolted onto the brain-module containing the carefully conditioned consciousness. The result was a small spherical droid with long, spindly legs and a little pointed hat. It called itself Gilby. Some of Mankind's greatest brains are still trying to figure out why. The modest task of this insignificant-seeming droid was to go to Iridis Alpha, visit each of the five alternative realities thereon, and deactivate all the defences assigned to each reality. Gilby's laser/destabilser could only work in one reality at a time, so by using the reality-locus shifter, Gilby could pop back and forth across both currently active realities blazing away merrily.

However, Gilby could not remain in one reality for too long: all the while he's at the reality locus, the 'unused' Gilby, which mathematicians refer to as Gilby' (Gilby Prime)undergoes spontaneous and rapid molecular destabilisation. Frequent shifting of the reality locus was the solution to this particular problem. There was also the problem of energy; every time Gilby destablised an enemy he gained energy. OK, but if he got too much, BLAMMO! no more Gilby . . . so it was arranged that Gilby be able to transfer excess energy to the Iridian Core. Should Gilby fill the core he then had to run the gauntlet of a long and difficult obstacle course hotly pursued by a bunch of weirdo flying eyeballs known only to the Iridians in their infinite wisdome. Gilby hated this bit. It was like being a ball on a giant pinball table. Most undignified.

So now you know the story...can you take control of Gilby and deactivate all the attack levels? Can you understand what I've been waffling on about? Can you fry them creepies? Are you megablasting psychedelic Ultrahero fit to rid the Galaxy of Zzyaxian scum or are you just the sort of wimp who has to play Ancipital with the strobo FX turned off?

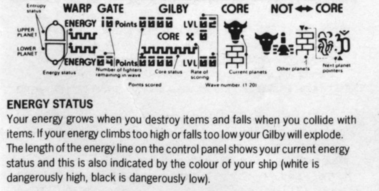
Weild your joystick, ram down that FIRE button, accelerate to Mach 8, and FIND OUT. . . .

GAME TACTICS

1. The first three levels are all single-plant. Practise flying Gilby about, landing on the Core, jumping around and taking off, and of course, shooting. It's important that you grasp the idea of Gilby LOSING energy each time he's hit and GAINING an equivalent amount of energy each time he kills an enemy. Be aware that you can have too much energy, as well as the more obvious situation of having too little. Keep an eye on Gilby's colour as you play. If the colour is dark – black, blue or red then Gilby is low on energy. If the colour is bright, for example yellow or white, then Gilby is getting very full and you had better be looking to offload some.
2. You get rid of excess energy in either of two ways: by deliberate collisions with enemy ships, or better still by dropping it off in the Core. To land on the Core and transfer your energy, just fly to the Core, stop overhead, and release the FIRE button, whereupon Gilby will drop to the deck and the energy will be dumped. To leave the Core, you must walk Gilby off the Core surface and then leap into the air and fly. If you leap while you're on the Core, you just perform graceful lunartype leaps.
   You may still fire at the enemy when you're on the Core, but you get different types of shots to those of an airborne Gilby.
3. Use the first three levels to get used to all this. Press Q to quit if the going gets tough of confusing, and just keep running those three simple levels until you've mastered the controls and are ready for the second planet.
4. After you finish Level Three the progress chart comes up with your completed waves on it, and highlighted icons representing your possible destinations amongst the planets of Iridis. This chart makes a regular appearance as you progress through the game; each time a new planet becomes available the chart pops up. You can also call it up anytime during play by pressing SPACE. Just press FIRE to leave the chart display and return to gameplay.
5. With the lower planet activated, your next priority is to learn how to transfer control from top to bottom and vice versa. Although both Gilbies are displayed, only one at a time is active. The nonactive Gilby is rendered in neutral grey, so don't try to control a grey Gilby!
6. To make a transfer, you have to do three things: firstly, shoot any alien that produces a spinning ring when shot. You see these rings when you shoot most things; they look a little like flashy Polo mints. Shoot your alien to get the ring, then release the FIRE button, and fly through the ring. You'll then have transfered control to the opposing Gilby. (Learning to transfer is the most essential manoeuvre in Iridis gameplay. Take time to learn it well).
7. During 95% of the time you're playing Iridis, you should hold down the FIRE button. Fire is automatic and rapid. You only release the button if you've too much energy and don't want to shoot anything for fear of blowing up, or if you are wanting to transfer or land on the Core. You see, you have to make a conscious effort to let go of the button to make a transfer or landing. When you get used to the idea that you can NEVER transfer or land while you've got that button pressed, you'll find that you rarely, if ever, make unwanted transfers or landings.
8. The unused Gilby of the paid will decay if unused, and eventually blow up. By transferring regularly, you 'recharge' both Gilbies thus avoiding an untimely demise. Keep an eye on the Entrophy Gauge in the lower left of the screen. Both Gilbies are represented there; the unused Gilby in the gauge gets darkest as it decays. If you look there and one of the Gilby-icons is blue or black, better transfer quickly. To remind you if you forget, the last four seconds before death due to not transferring are indicated by a violently-strobing screen. if you get these heavy strobes, transfer promptly and you'll be safe.
9. The Warp Gate, as well as being another means of avoiding Gilby decay, is your means of transport between the planets of Iridis Alpha. Over on the right hand edge of the control panel are five icons representing the planets. You'll notice little pointers over some of the icons, each time you shoot something the pointer will switch between the icons representing the available warp designations. In the early stages, that'll be only a couple of icons; as you open up more of the game, more destinations become available. To go to a destination, fly to near the Warp Gate, shoot until the pointer is aligned on the icon representing your chosen planet, then fly into the Warp Gate.
   Iridis shows a way for the shootemup to evolve, gaining depth and a degree of complexity, but still remaining playable the very 'blastable'. Whereas many blasting games become boring very quickly, lacking any objective beyond mere destruction of alien ships, Iridis gives the player plenty to think about. We're just trying to show that shootemups don't by any means have to be 'mindless'. . . .
   So give 'em hell but think about it. . . .
   JOYSTICK ONLY

SCREEN DISPLAY

After the initial screens your Gilby Robot Fighter warps into the first of the five upper planets displayed in the top third of your screen. The middle third of the screen initially shows the design of the Warp Gate on the planet, the design of the Core Area and the design of the non-Core Area. This section of the screen is replaced by a display of lower, mirror-image planet when you haveed three or more waves on the upper planet. The control panel occupies the lowest section of the screen.



ENERGY STATUS

Your energy grows when you destroy items and falls when you collide with items. If your energy climbs too high or falls too low your Gilby will explode. The length of the energy line on the control panel shows your current energy status and this is also indicated by the colour of your ship (white is dangerously high, black is dangerously low).

CORE ENERGY

You can transfer energy to or recover energy from the Core Area by flying over the Core Area and stopping. Your Gilby will land. You can fire from the ground. To take off run to the edge of the Core Area and Jump up. When the Core Area energy is full up you will transfer automatically to the bonus phase.

TRANSFERRING TO THE LOWER PLANET

After you have destroyed three waves the lower planet will appear. To transfer to it you must find an alien which turns into a spinning ring for a few seconds when you destroy it. Stop firing and fly through the ring and you will transfer. To return to the upper planet find a similar spinning ring and fly through it.

PLANET ENTROPY

Both upper and lower planets have an entropy which decays when they are not in use. The entropy status of each planet is shown at the far left of the control panel. If either entropy level falls too low your Gilby is destroyed.

WARPING TO A NEW PLANET

When you have destroyed enough attacking waves you are able to warp to another planet. The Next Planet Pointers at the far right of the control panel indicate your current destination. To Warp to the new planet find the Warp Gate on either upper or lower planet, stop firing and fly through the Gate.

PROGRESS SCREEN

The Progress Screen appears every time you complete a group of attack waves. You may cancel it by pressing the fire button. The screen shows the twenty waves for each planet and illuminates each wave as it is completed. Your current wave is shown in red.

SCORING

Points are earned for each enemy destroyed. The rate of scoring is shown as a points multiplier as the centre right of the control panel and varies from ×0 (times zero when stationary) to ×8 (times eight at maximum speed).

5 ▶ MAGIC MADNESS

© Anco Software 1987

Four magic scrolls hold the secret of victory over the evil sorcerer COLO. The scrolls are hidden in a burrow, guarded by an army of henchmen as evil as their master. There are a variety of guards and they are vulnerable to your magic weapons but to which one? That is for you to find out. Careful choice of weapons, speed of action and the ability to grasp an advantage is the only way to come face to face with COLO and perhaps triumph!

A long time ago, in a lovely country called Neverland, four magicians ruled and each one of them derived his knowledge from a magic scroll. One day, the bright sky clouded over and with a deafening roar. COLO the sorcerer appeared. Powerful and wicked, he stole the scrolls and killed the magicians. The nightmare began.

The people of Neverland remembered a good witch and asked her for help to destroy COLO. They presented her with four items: a CAPE, a CROSS, a WAND and a SAND GLASS.

She has to enter COLO'S burrow which is well guarded by the henchmen, recover the scrolls and then destroy COLO.

The burrow consists of four levels: DIVINE, FOREST, CAVERNS and ICE. One scroll is hidden at each level. You will have to search right through the cavern to find the guardian Ant Eater, who will hand over the scroll to you. You can jump or drop to different levels in the burrow. During your search, you will come across chests. The chests may contain bonus points or time or a balloon to help you climb a level or a magic weapon. Use the magic weapons to exterminate COLO'S henchmen.

MARHKO – armed with a solid cudgel, he kills on contact. Not affected by shooting or use of cutter.
GOBLIN – Has a severe bite. Use any weapon to kill it.
MERRY GOBLIN – Happily runs towards you and sprinkles an icy fluid to freeze your magic weapon. Use the CROSS to fight him until the fluid evaporates.
SKELETON – Turns you into dust on touch. It can't be destroyed by shooting or FIRE.
LIFT GENIUS – Desperately tries to catch you and take you down two levels. It can't be shot.
SLUG – A flying killer waits to jump on you and dry you.
NICHOLAS – He is very dangerous. You will get 5000 points when you kill it and release birds worth 1000 points.
COLO – You can only destroy him if you have all the four magic scrolls.

CONTROLS

K/B	J/S	
P	UP	Jump. The height depends on the duration of the UP position.
.	DOWN	Move down one floor if possible
L	LEFT	Move left
;	RIGHT	Move right
F	F.B	The selected magic weapon activated
SPACE BAR		Select the magic weapon shown on top left hand corner

6 ▶ DANDY

© Palace Software 1986

Hack, thrash and pillage your way to oblivion in 15 dungeons that descend into the heat and darkness of mens souls. Sheba, raw onions and knackwurst, 240lbs of screaming bloodlust. Thor, one Norwegian mother you don't mess with. Alone or together the challenge remains the same; grab the treasure and thrash the droves of nasties that are bent hell-ways to thrash you.

Keep your energy up with any snacks you find and you may even come out alive. If you do and all the treasure has been collected you will be presented with a clue at the end of each set of dungeons. Collect the clues from all three dungeon loads and solve the riddle.

KEYBOARD CONTROLS

Player One Space – Cast Spell* (1 player mode)
F – Cast Spell* (2 player mode)
R – Trade treasure for energy

Player two G – Cast Spell*
T – Trade treasure for energy
O – pause game

* Spells are cast randomly and either disorientate, paralyse or kill.
* One or two player options
* Select dungeon; play them in any order you like
* Trade treasure for energy
* Joystick or Keyboard

COMMODORE

Laden

Legen Sie die Kassette in den Rekorder ein, und vergewissern Sie sich, dass das Band vollstaendig zurueckgespult ist. Stellen Sie den Zaehlerstand auf Null ein. SHIFT/RUN STOP druecken. Danach die PLAY-Taste am Rekorder druecken. Wiederholen Sie diesen Vorgang fuer jedes Spiel, wobei Sie daran denken sollten, den Zaehlerstand fuer jedes Spiel in der dafuer vorgesehenen Spalte in diesem Heft einzutragen. Dadurch koennen Sie spaeter einzelne Spiele leicht wiederfinden.

Sollten Sie beim Laden Probleme haben, vergewissern Sie sich, dass die Tonkoepfe des Rekorders sauber sind, und dass die Azimut-Kopf-Ausrichtung in Ordnung ist. Bei Schwierigkeiten fragen Sie Ihren Haendler.

Laden der Diskette

Legen Sie die Diskette ein, und geben Sie LOAD "MENU", 8 ein. Dann druecken Sie die RETURN-Taste.

Wenn alles geladen ist, geben Sie RUN ein und druecken die RETURN-Taste. Das Menue erscheint Druecken Sie 1, 2 oder 3 um das entsprechende Spiel zu laden. Schalten Sie aus und an, und wiederholen Sie die o.g. Anleitung fuer jedes weitere Spiel.

▶ INHALTSVERZEICHNIS

Zaehlerstand

SEITE A

1. BRIDE OF FRANKENSTEIN
2. ALLEYCAT
3. CLASSIC SNOOKER
4. STARQUAKE
5. UCHIMATA
6. THE SACRED ARMOUR OF ANTIRAID

SEITE B

1. DEACTIVATORS
2. SPIN DIZZY
3. SKATE ROCK
4. IRIDIS ALPHA
5. MAGIC MADNESS
6. DANDY

1 ▶ BRIDE OF FRANKENSTEIN

© Ariolasoft UK/Reaktor 1987

GEHEIMTIPS

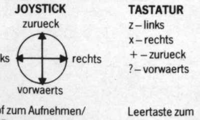
Es ist tiefste Mitternacht, ein Gewittersturm tobt, und Sie sind voellig allein auf SchloB Frankenstein. Es gilt, Frankie, dem Monster, Leben einzuhauchen. Er erwartet Sie schon voll Ungeduld in der Spitze des Turms, waehrend Sie noch versuchen, die lebenswichtigen Organe fuer ihn zusammenzuklauben. Und das ist nicht gerade leicht. Das Schloss hat viele Raeume, dunkle Gaenge and Verliese, einige Gruften and manchen Totenacker (insgesamt 60 screens). Und wer weiss schon, was sich hinter den verschlossenen Tueren verbirgt? Frankie braucht dringend ein Paar Lungenfluegel, Nieren, Leber ein Herz and natuerlich ein Gehirn, um zu einem "Menschen" zu werden. Damit Sie keine ueble Ueberraschung erleben, sollten Sie sich jedoch nach wirklich gut erhaltenen Teilen umsehen.

Mit Sicherheit gibt es weniger aufregende Orte als das Schloss. Achten Sie also auf Ihren Puls: Die ploetzliche Begegnung mit einer Spukgestalt oder einem Untoten kann Ihrem Herz ernste Probleme bereiten. Wenn die alte Pumpe zu schnell pocht, koennen Sie Schutz finden, indem Sie sich durch einen der drei Bogengaenge davonmachen und sich erstmal etwas verschnaufen. Aber welcher der drei ist der richtige? Behalten Sie die Nerven, auch wenn unheimliche Dinge vorfallen: Hat sich das gespenstische Schloss nicht irgendwie veraendert, waehrend Sie gerade um Atem ringen, oder ist das alles nur Ausdruck einer ueberspannten Phantasie? Bei all diesem Horror wird es das Beste sein, wenn Sie Ihre Lebensgeister mit ein wenig kraeftigenendem, gruenen Elexier auf Trab bringen. Aber aufgepasst – das Staerkungselexir sprudelt nicht so reichlich wie Wasser. Und denken Sie daran: Das ist hier ist kein Kinderspiel, Sie haben nur ein Leben.

Um Frankie zu finden, brauchen Sie das richtige Werkzeug. Sieben unterschiedliche Schluessel sind versteckt, aber nur einer oeffnet auch die Tuer. In den Verliesen warten gefesselt bedauernswerte Gefangene auf ihre Befreiung, aber werden sie sich als dankbar erweisen? Oder koennen Sie auf andere Art von Nutzen sein? Der Nutzen eines Spatens ist weniger zweifelhaft. Ein Standardwerkzeug fur einen Leichendieb. Aber auch eine Spitzhacke kommt gerade recht, wenn man auf Knochen stoesst oder ploetzlich Schlaege verteilen muss. Auch in der Gruft kann der Besitz einer Hacke zu durchschlagendem Erfolg verhelfen. Eine Lampe macht sich nicht schlecht, um in den duesteren Ecken des Schlosses zurechtzukommen, und wenn Sie endlich bis in die Spitze von Frankies Turm vorgedrungen sind, werden Sie feststellen, dass hier Kenntnisse des Elektrohandwerks nicht unbedingt fehl am Platze sind. Viel Gluck, obwohl Sie's kaum brauchen, wenn Sie von der fixen Sorte sind.

STEUERUNG

Wahlweise ueber

JOYSTICK	oder TASTATUR
	z – links x – rechts + – zurueck ? – vorwaerts
Feuerknopf zum Aufnehmen/Tauschen/Benutzen von Gegenstaenden	Leertaste zum Aufnehmen/Tauschen/Benutzen von Gegenstaenden
Feuerknopf und links oder rechts fuer Hacke und Spaten	Leertaste und z oder x fuer Hacke und Spaten

Mit den 6-7 Tasten waehlen Sie die Zeichen der Gegenstaende an, die Sie benutzen wollen (Spaten, Hacke, Schluessel usw.).
H – Pause an/aus
NUR EIN LEBEN PRO SPIEL

2 ▶ ALLEYKAT
© Hewson

(Nur Joystick)
Die Alleykat Rennsaison ist da! Koennten Sie der neue Alleykat Sieger sein? Nehmen Sie in acht Weltraum Stadien, die in der galaxis verstreut sind, am Wettbewerb teil. Waehlen Sie zwischen Demolierungs Darbys, Zeit-Proben, Gedulds-Epos und anderen. Wirbeln Sie Ihren Multi-Modus Alleykat Raser durch furchterregende Landschaften. Sausen Sie an dem herumspringenden Katerkiller vorbei. Winden Sie sich um das greifende Gravo-Schiff. Koennen Sie es mit den besten Raser Piloten im Alleykat Finale aufnehmen?

Spiel Optionen
Waehrend der Titelsequenz koennen Sie wie folgt waehlen:
F1 – Ein Spieler, ein Joystick, Port 1 oder 2
F2 – Zwei Spieler, ein Joystick, Port 1 oder 2
F3 – Zwei Spieler, zwei Joysticks
F4 – Strobos ein-/ausschalten
F5 – Musik lauter
F6 – Musik leiser
F7 – Farb-Modus
F8 – Monochrom Modus
Bei jeder Optionsentscheidung wird die Optionsanzeige fuer kurze Zeit dargestellt. Hier befindet sich ein Symbol fuer jeden gewaehlten Spieler, fuer jeden Joystick, ein Stroboquadrat (flimmernd, wenn eingeschaltet), ein Lautstaerkebalken, und entweder drei Kreise fuer Farbe oder ein Halbkreis fuer schwarz-weiss.

Waehrend des Spiels
Run/Stop – Spielpause, Feuer oder Run/Stop druecken fuer Neustart Nach RUN/Stop clr/home druecken, um das Spiel zu verlassen.

Spielfolge
Feuer eroeffnet die Rennsaison. Sie werden mit einer Rennliste praesentiert, die in Monate aufgeteilt ist. Mit Joystick rauf/runter koennen Sie die Liste durchrollen lassen. Sie koennen nur Rennen waehlen, die Sie sich leisten koennen. Ihr gegenwaertiger Kontostand ist am oberen Rand des Bildschirms in Guineen dargestellt. Sie beginnen ohne Geld, aber an den ersten fuenf Rennen kann man umsonst teilnehemn.
Wenn Sie das gewuenschte Rennen auf die Renn-Wahllinie gerollt haben, druecken Sie Feuer um zu beginnen. Der Alleykat Raser, von den Veranstaltern gestellt, faellt in Position und wird gestartet. Die gewundene Landschaft, das computergesteuerte Gravo-Schiff und der gefuerchtete Katerkiller stehen zwischen Ihnen und dem Ziel. Wenn das Rennen vorbei ist, bekommen Sie Punkte fuer abgeschossene Gravo-Schiffe und alle verdienten Punkte, je nach Renntyp. Wenn Sie ein Rennen erfolgreich absolviert haben, erhalten Sie einen extra Bonus und den Geldpreis. Sie duerfen dann das naechste Rennen waehlen. Die Saison geht weiter bis Sie entweder im Alleykat Finale sind, oder es sich nicht leisten koennen an weiteren Rennen teilzunehmen.

Der Alleykat Raser
Ihr Fahrzeug wird von den Veranstaltern des Rennens gestellt, damit sichergestellt wird, dass alle Piloten mit identischen Schiffen teilnehemn. Der Raser wird mit Joystick rechts/links gesteuert. Fliegen Sie hoch, indem Sie den Joystick zurueckziehen, tauchen Sie, indem Sie ihn vorwaerts schieben. Die Regulierung der Schiffsgeschwindigkeit erfolgt durch Anhalten des Feuer-Knopfes bei gleichzeitigem Vorschieben des Joysticks um zu beschleunigen, und Ziehen des Joysticks um zu verlangsamen. Geraet man unterhalb der Mindestgeschwindigkeit, dreht man einen Looping. Man kann dies tun, um voruebergehend gegenueber den anderen Fahrzeugen an Hoehe zu gewinnen. Das vorn montierte Gewehr wird durch Druecken des Feuer-Knopfes abgefeuert.
Zusaetzlich hat jedes Flugschiff zwei Flug-Modi, Geschwindigkeit und Kampf. Im Geschwindigkeits-Modus ist das Flugzeug schnell und sehr manoevrierfaehig. Halten Sie Feuer gedrueckt und bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts um den Modus zu wechseln. Beim Eintritt in den Kampf-Modus entfalten sich zwei am Fluegel montierte Gewehre, die jedesmal feuern, wenn der Feuer-Knopf losgelassen wird. Im Kampf-Modus ist das Flugzeug weniger manoevrierfaehig und langsamer. Looping dauert ebenfalls laenger, da zuvor die Waffen verpackt werden.

Die Rennen
Jedes Rennen der Saison ist anders. Da wenigstens zwei Rennen jeden Monat stattfinden und nur ein Rennen gewaehlt werden kann, ist es erforderlich zuvor die Renninformation genau zu studieren, damit man das beste Rennen waehlt. Man sieht die Renninformation indem man den Joystick nach links oder rechts auf dem Renn-Wahl-Bildschirm bewegt. Die folgende Information wird gegeben:

Stadium	Eine der acht im Umlauf befindlichen Weltraum-Raeder
Startgeld	Das Startgeld fuer das Rennen, in Guineen
Typ	Spezieller Bonustyp, s. "spezieller Bonus"
Landschaft	Die Art der zu benutzenden Landschaft
Dichte	Das Gelaende kann ziemlich frei oder voller Hindernisse sein.
Runden	Die Zahl der zu absolvierenden Runden um den Geldpreis zu gewinnen.
Preis	Der Geldpreis fuer erfolgreiche Teilnahme.

Spezieller Bonus
Der Renntyp deutet die Aktivitaet an, die am Ende des Rennens zu Bonuspunkten fuehrt, egal ob das Rennen beendet wurde oder nicht. Renntypen sind wie folgt:

Zeit-Probe	Bonus erhoeht sich fuer sehr schnelles Rennen
Geschwindigkeitstest	Bonus verringert sich fuer langsames Rennen
Demolierung	Bonus erhoeht sich fuer Landschafts-Demolierung
Ausweichen	Bonus verringert sich bei Landschafts-Demolierung
Ausdauer	Bonus fuer die auf der Strecke zugebrachte Zeit
Ueberleben	Zusatzbonus fuer Gravo-Schiff Abschuesse
Zufall	Zuteilung eines mysterioesen Bonuses
Slalom	Bonus fuer Fliegen unterhalb der Landschaft.

Abschluss des Rennens
Wenn das Rennen vorbei ist, werden fuer Gravo-Schiff-Abschuesse auf folgender Weise Punkte verteilt:

Orbiter	500 Punkte
One-Track	300 Punkte
Diamond-flyer	400 Punkte
Barrow-paddler	200 Punkte
Duo-paddler	250 Punkte
Fourk	100 Punkte
Fin-Puller	100 Punkte
Nuts	250 Punkte
Katerkiller	2500 Punkte

Um diese Fahrzeuge zu vernichten sind mehrere Schuesse erforderlich, obwohl sie durch den Zusammenprall mit der Landschaft beschaedigt werden koennen. Der Katerkiller verliert pro Treffer ein Segment.
Die speziellen Bonuspunkte werden dann verteilt. Wurde das Rennen erfolgreich beendet, wird der Rennabschlussbonus erteilt, zusammen mit dem Preis.

Gestaltung der Landschaft
Acht verschiedene Landschaftsarten werden zur Gestaltung der Strecken auf der inneren Oberflaeche der Weltraum-Raeder benutzt. Diese reichen von dem empfindlichen "Splitter-Fels" bis zur zaehen "Hartwand". Deren Anfaelligkeit gegen Feuer ist variabel, sodass ein einziger Schuss nicht unbedingt ein Segment der haerteren Landschaft vernichtet.
Man kann ueber, unter und durch Landschaften fliegen. Geht ein Schuss durch die Landschaft hindurch, kann der Raser folgen, aber achten Sie auf die Tatsache, dass die Fluegelgewehre den Raser im Kampf-Modus breiter machen.

Energie des Rasers
Der Raser kann eine bestimmte Anzahl von Treeffern und Landschaftskollisionen vertragen. Bei niedriger Energie flimmert der Raser. Bei einer Kollision mit einem Gravo-Schiff verliert der Raser die entsprechende Energie des Gravo-Schiffs, und eine Kollision mit einem Katerkiller ist immer toedlich. Energie kann erneuert werden indem man tief ueber den am Boden befindlichen "E" Symbolen fliegt. Maximale Energie ist variabel und haengt von der Leistung im vorherigen Rennen ab.

Bonus Guineen
Einige Rennen haben besondere Bonus Guineen Symbole, "G". Fliegen Sie tief darueber, um zusaetzliches Geld aufzunehmen.

Zwei Spieler Zusammenarbeir
Bewerven sich zwei Spieler um den Allekat Pokal, spielen sie als Team, mit einem gemeinsamen Konto. Sie mmuessen die Rennen gemeinsam waehlen, und doppeltes Startgeld bezahlen. Jeder Spieler durchlaeuft die Strecke, wobei jeder eine Chance hat den Geldpreis zu gewinnen. Beenden beide das Rennen, gewinnen beide den Geldpreis.

C128 Besonderheit
Alleykat bemerkt einen C128 automatisch und benutzt die 2 MHZ doppelte Geschwindigkeits CPU, um weitere Munition und laengere Katerkiller zu stellen.

3 ▶ CLASSIC SNOOKER
© Anco Software 1987

Computer Option. Spielen Sie gegen den Computer oder einen Freund. Drei Level. Amateur, Anfaenger und Profi. Flickerfreie Graphiken und reibungslose Aktion. Klare Identifikation der Farben auf einem gruenen Tisch. Gute Steuerung der Schusskraft und Moeglichkeit dem Queueball OBEREN, UNTEREN oder SEITLICHEN Spin zu geben. Moeglichkeit, den Tisch fuer das Ueben von den schwierigen Schuessen aufzustellen.
Joystick oder Tastatur
Wenn das Programm geladen ist, erhalten Sie die Option, die Anzahl der Spieler zu bestimmen. Sie koennen zwei Spieler oder Spieler eins gegen den Computer oder Spieler 2 gegen den Computer waehlen. Ebenso koennen Sie den Level des Spiels bestimmen – Amateur, Anfaenger oder Profi. Sie koennen auch in den EDIT-Modus gehen.

SPIELER AUSTAUSCHEN	F1
ZUM EDIT MODUS GEHEN	F3
WAHL DES SPIELLEVELS	Joystick nach rechts oder links bringen und Feuer druecken.
SPIELBEGINN	F5

SPIELANLEITUNGEN
Bevor ein Schuss gespielt werden kann, muss der Ball, den der Queueball treffen soll, bestimmt werden. Bringen Sie den kreuzfoermigen Cursor genau auf den Punkt des Queueballs den Sie treffen wollen, und dann druecken Sie den Feuer-Knopf. Danach bestimmen Sie, ob der Ball einen Spin haben soll. Bringen Sie den Joystick nach oben fuer einen OBEREN Spin, nach unten fuer einen UNTEREN Spin und nach links oder rechts fuer einen SEITENSPIN. Bestimmen Sie nun die Kraft des Schusses, indem Sie den Joystick nach links oder rechts bewegen um die Kraft zu mindern oder zu erhoehen. Wenn Sie zufrieden sind, druecken Sie den Feuer-Knopf fuer den Schuss. Wenn Sie einen roten Ball in das Loch schiessen, bringen Sie den Cursor zum naechsten Ball, und wiederholen Sie den Vorgang.

EDIT MODUS
Dieser Modus wird dazu benutzt, den Tisch so aufzustellen, wie Sie ihn haben moechten. Sie koennen jeden Ball beliebig positionieren. Bringen Sie den Cursor auf den Ball den Sie bewegen moechten, und druecken Sie den Feuer-Knopf. Halten Sie den Knopf gedrueckt, bis der Ball zu seiner neuen Position gebracht wurde. Um einen Ball zu loeschen, bringen Sie den Cursor zum Ball, und druecken Sie F1. Im normalen Spiel muss mindestens ein roter Ball auf dem Tisch liegen.

BALL LOESCHEN	F1
TEST SCHUSS	F3
ZURUECK ZUM HAUPTMENUE	F5

STEUERUNGEN
JOYSTICK PORT 2
TASTATUR

LINKS	A
RECHTS	S
RAUF	;
RUNTER	/
FEUER	LEERTASTE

Druecken Sie die Cursortaste, um zum Hauptbild zurueckzukehren.

4 ▶ STARQUAKE
© Bubble Bus Software

Soeben hat die Erde die Nachricht erhalten, dass ein unsteter Planet aus einem schwarzen Loch entsteht, irgendwo am Rande der Galaxis. Wenn der Kern dieses Planeten nicht neu aufgebaut wird, implodiert er, wobei das gesamte Universum "KA BOOMF" macht – ein wahrhaftiges Sternbeben. . . .
Das BIO-LOGISCH GESTEUERTE WESEN wird fuer diese ultra gefaehrliche Mission gewaehlt, aber warum Blob? Wegen seiner wahnsinnigen Hybrid-Faehigkeiten? Oder wegen des kuenstlichen Intellekts seines Anti-Gehirns? Nee – weil alle anderen ihre Raumschiffe verdemoliert haben. Also macht sich BLOB in den Weltraum auf, in seinem vertrauten Raumschiff mit lediglich einem Flugcomputer und einer Galaxiskarte als Begleitung – schluck, wird er Erfolg haben? – Wird er ueberhaupt dort ankommen? – Oder werden das Universum und Blob zum Blip? . . .
Menschenskinder, wer weiss? Aber all dies und noch viel mehr Fragen muessen gestellt werden, bevor es zu spaet ist!!!

BLOBS STEUERUNGEN
TASTATUR

Taste "2"	– LINKS
Taste "X"	– RECHTS
Taste "F7"	– RUNTER ODER BRUECKENPLATFORM LEGEN
Taste "F5"	– RAUF ODER EINEN GEGENSTAND AUFHEBEN
"SHIFT"	– FEUER

JOYSTICK PORT 2
PAUSE MIT F3, WIEDERBEGINN MIT EINER JOYSTICKBEWEGUNG ODER TASTATUR
ABORT durch Druck auf F1.

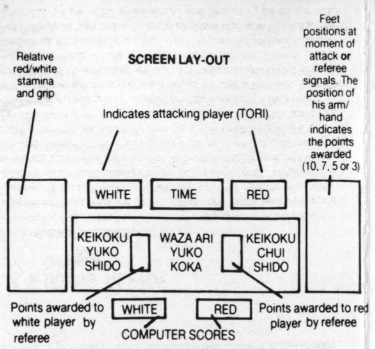
6 ▶ UCHIMATA
© Martech

Einleitung von Brian Jacks
Judo ist eine uralte und raffinierte Form des unbewaffneten Kampfes. Er erlaubt Angriff und Verteidigung. In seiner hoeheren Form ist es ein ritueller Kampf zweier Gegner auf einer Matte, aber in der Welt ausserhalb des Judo Saales ist es eine perfekte Vorbereitung zum Ueberleben. Ein Anhaenger des Judo, der angegriffen wird, kann, sogar wenn der Gegner bewaffnet und koerperlich wesentlich staerker ist, seine bessere Erfahrung, Fertigkeit und Faehigkeit benutzen, um seinen Angreifer zu besiegen.
Im Prinzip ist Judo eine Kunst, den Gegner zu ergreifen und/oder zu werfen. Schlaege, Tritte usw. sind nicht erlaubt.
Beim Judo suchen Sie eine Gelegenheit die Sie ausnutzen koennen. Zum Beispiel kann das Gewicht Ihres Gegners zu Ihrem Vorteil ausgenutzt werden, wenn Sie ihn aus dem Gleichgewicht erwischen koennen. Benutzt man Judo, ist es moeglich einen wesentlich schwereren Gegner niederzuwerfen. Es versteht sich von selbst, dass ein begabter Verfechter des Judo es mit der Welt aufnehmen kann.
Harte Arbeit, Hingabe und Mut sind Bedingungen um alle Kampftechniken zu meistern.
Bedenken Sie, je mehr Schweiss beim Training fliesst, je weniger fliesst er auf der Matte.
Brian Jacks, 7. Dan.

Einstellungen
Joystick Port 1 steuert Spieler eins (weiss)
Joystick Port 2 steuert Spieler zwei (rot)
WICHTIG wenn Ihr joystick Autofeuer besitzt, muss dies ausgeschaltet sein.
Funktionstasten:
F1 – Spieler 1 gegen CBM } Ihr Gegner wird
F3 – Spieler 2 gegen CBM } besser und fixer wenn Sie siegen
F5 – Spieler 1 gegen Spieler 2 – Der Sieger spielt gegen den Computer
F7 – Uebungs-Modus
Beim "Demo"-Modus:
M – schaltet Musik an/aus
N – schaltet Namen der Bewegungen an/aus
K – schaltet Geraeusche des Spiels an/aus

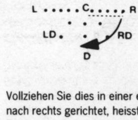
RUN/STOP bringt Sie bei jedem Modus zum Demo Modus.

Punktetabelle
Sie haben die Moeglichkeit Ihren Namen einzutragen, wenn Ihr Punktestand hoch genug ist. Bringen Sie den Joystick nach links oder rechts um Buchstaben auszuwaehlen. Feuer bestaetigt Ihre Wahl.


Relative red/white stamina and grip
SCREEN LAY-OUT
Indicates attacking player (TORI)
Feet positions at moment of attack or referee signals. The position of his arm/hand indicates the points awarded (10, 7, 5 or 3)
WHITE
TIME
RED
KEIKOKU YUKO SHIDO
WAZA ARI YUKO KOKA
KEIKOKU CHUI SHIDO
Points awarded to white player by referee
WHITE
RED
COMPUTER SCORES
Points awarded to red player by referee

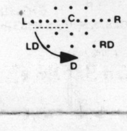
Hinweise zu Beginn des Spiels
Lernen Sie Ihren Gegner zu ergreifen;
Joystick in Port 1. Druecken Sie F7 um in den Uebungs-Modus zu gelangen. (Spieler 2 wehrt sich nie). Gehen Sie auf Ihren Gegner zu. Druecken Sie den Feuer-Knopf. Wenn Sie in Reichweite sind, bekommen Sie den besten Griff. Je eher Sie zugreifen, je hoeher ist die Griff-Bewertung die Ihnen zugeteilt wird.
Das Beispiel Werfen – TOMOE-NAGE. Dies ist ein Opferwurf, d.h. Sie werfen sich selbst auf die Matte und benutzen die Gewichtsverlagerung um Ihren Gegner ueber sich zu tragen. Sie fallen rueckwaerts auf die Matte – also machen Sie das genauso mit dem Joystick um diesen Wurf auszufuehren. Druecken Sie Feuer (um Ihren Angriff anzuzeigen) und halten Sie es gedrueckt, waehrend Sie Ihren Joystick rueckwaerts (rechts) bewegen, dann runter, wie in der Zeichnung.

(a) Links gerichteter Tomoe-Nage

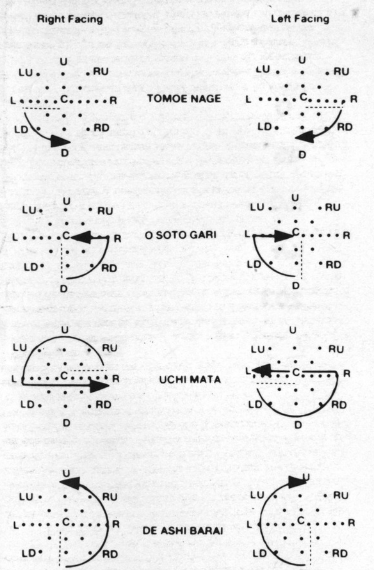


Vollziehen Sie dies in einer einzigen, durchgehenden Bewegung. Sind Sie nach rechts gerichtet, heisst rueckwaerts natuerlich links – wie in dieser Zeichnung

(b) Rechts gerichteter Tomoe-Nage



Hinweis: Eine Angriffsbewegung muss ausgefuehrt werden waehrend die ANGRIFFS ANZEIGE auf dem Bildschirm ist. Die Angriffs-Anzeige ist ein roter oder weisser Kasten, der neben der Uhr erscheint.



Zusammenfassung
Diese Anleitungen sind lediglich eine Einfuehrung in das Spiel. Waehrend Sie spielen, und wenn Sie hart genug ueben, werden Sie viele brauchbare Techniken entdecken, um Ihren Gegner zu ueberlisten. Es gibt viel zu lernen und zu entdecken. VIEL GLUECK!

Innerhalb der Maschine befinden sich weitere Bewegungen, die Sie entweder zufaellig oder durch harte Arbeit im Uebungssaal finden. Bedenken Sie, dass der Schiedsrichter illegale Bewegungen nicht besonders schaetzt. Gehen Sie nun, und nehmen Sie es mit der Welt auf.

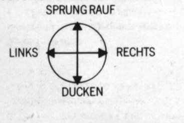
Allgemeine Hinweise und Begriffe die im Spiel benutzt werden
TORI – der angreifende Spieler, ob rot oder weiss
UKE – der verteidigende Spieler
STUFEN – Beim Judo wird man vom weissen Guertel, einem Anfaenger, bis zum 10. Dan eingestuft. Beim Spiel UCHI-MATA beginnen Sie mit einem weissen Guertel und arbeiten sich empor.
Brian Jacks ist ein 7. Dan, einer der Elite. Er ist der Juengste der Welt der jemals diesen Status erreicht hat, waehrend er noch am internationalen Wettbewerbs-Judo teilnimmt.
IPPON – ist der siegende perfekte Wurf, der 10 Punkte einbringt
WAZA-ARI – ein beinahe perfekter Wurf, der 7 Punkte wert ist. Zwei WAZA-ARI Wuerfe gelten als ein IPPON
YUKO – ein guter Wurf, 5 Punkte wert
KOKAA – nur ein geringer Vorteil wird erzielt. 3 Punkte
KEIKOKU CHUI SHIDO – Verschiedene illegale Bewegungen die zu Strafpunkten fuehren, oder sogar zur
HANSOKU MAKE – Disqualifikation.

EINIGE WICHTIGE WUERFE
TOMOE-NAGE – opferartiger Bauchwurf
O SOTO GARI – wichtiger Aussenschwung
DE ASHI BARAI – vorwaertsbringender Fuss-Schwung
UCHI MATA – innerer Oberschenkelwurf
(Es gibt weitere Wuerfe im Spiel, die Sie entdecken muessen).
Joystick Steuerungen: – Ein Judo Wurf ist eine Kombination von Bewegungen und Aktionen die ausgefuehrt werden, um einen Angriff aufzubauen. Um Ihren Gegner zu besiegen, muessen Sie deren Reihenfolge lernen.
Griff: Bevor Sie einen Gegner angreifen koennen, muessen Sie seine Jacke (JUDOGI) greifen. Um viele Punkte zu erzielen, muessen Sie gut zugreifen (besser als er). Waehrend Sie auf Ihren Gegner zugehen, druecken Sie den Feuer-Knopf und, wenn Sie in Reichweite sind, bekommen Sie den ersten (besten) Griff.
Angriff: Um anzugreifen halten Sie Feuer gedrueckt, waehrend Sie den Joystick durch Ihre gewaehlte Angriffsfolge bewegen. Wenn Sie erfolgreich sind, fliegt Ihr Gegner durch die Luft und landet auf seinem Ruecken (Sie gewinnen). Fuer einen perfekten Angriff gibt Ihnen der Schiedsrichter 10 Punkte (Ippon), und Ihr Gegner geht nach Hause.
Sie treffen den naechsten Teilnehmer. Der Schiedsrichter gibt Ihnen weniger als 10 Punkte, wenn der Gegner nicht flach auf dem Ruecken landet. (Vielleicht mussten Sie besser zugreifen oder brauchten mehr Kraft oder vielleicht drehte er sich aus Ihrem Angriff heraus).
Verteidigung: – Es gibt zwei Arten der Verteidigung gegen einen Wurf oder dem Verlieren:
1) Verteidigen Sie sich sehr schnell (bevor Ihre Fuesse den Boden verlassen), indem Sie sich sehr schnell zuruecklehnen oder vor- beugen (Joystick rechts oder links, je nachdem in welcher Rich- tung Sie kaempfen). Treffen Sie auf die korrekte Verteidigung auf einen Angriff und zwar schnell genug, koennen Sie den Wurf abblocken.
2) Wenn Sie geworfen werden, versuchen Sie den Joystick zu drehen. Sie koennten sich aus einem Angriff entwinden und auf Ihren Fuessen landen, sodass Ihr Gegner keine Punkte erhaelt. Eine erfolgreiche Verteidigung erfordert Geschwindigkleit und Kraft, daher wird sie um so schwieriger, wenn Ihr Durchhaltevermoegen schwindet.

6 ▶ THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD
© Palace Software

DIE GESCHICHTE
"Soeben erhielten wir die Nachricht vom vollstaendigen Zusammenbruch der Abruestungsgespraeche . . . zwischen Delegationen des Sued-und Nordsektors . . . und ein totaler Abbruch diplomatischer Beziehungen wurde angedroht. Die Situation sieht langsam finster aus . . . der Nordsektor weigert sich, die Entwicklung des umstrittenen Anti-Strahlungs-Gefechtsanzuges aufzugeben. Sie behaupten, Beweise laegen vor, dass suedliche Wissenschaftler an einem aehnlichen Projekt gearbeitet haben. Die Truppen des Nordsektors sind an den Grenzbereichen mobilisiert . . . aber die Regierung hat versichert, dass es keinen Grund zur Beunruhigung gibt".
DIES IST EINE WELT KURZ VOR DEM ZUSAMMENBRUCH . . . ERDE 2086
Es war bereits zu spaet – die Waffen der totalen Vernichtung waren bereits mobilisiert, einschliesslich der Antistrahl-Gefechtsanzuege (von beiden Seiten heimlich entwickelt), die den Traeger gegen einen Angriff aller bekannten Waffen immunisierten und seine Kampffertigkeiten furchtsam erhoehten. Vergeltung war schnell und toedlich als sie den "Knopf drueckten".
DANACH . . . wurde der verwuestete Planet in einen nuklearen Winter gestossen. Jahrhunderte vergingen . . . und aus dem Chaos entstand eine neue Rasse, stark und ausdauernd. Die Menschen kannten ein einfaches und friedliches Leben. Aber, eines en derart hochentwickelt, und man kannte keine Gnade. Angesichts der vielen Toten kaempften die von Leid erfuellten Bewohner tapfer . . . aber es war nicht genug. Alle verbleibenden arbeitsfaehigen Maenner wurden dazu benutzt, das wertvolle Erz des Planeten abzubauen . . . waehrend die Tyrannen von ihrer Festung aus regierten, tief im Innern des Vulkans, der ueber den halbverdeckten Ruinen einer antiken Stadt aufragte.
Die Aeltesten planten die Vernichtung der Tyrannen. Sie versteckten alle maennlichen Neugeborenen und brachten sie in geheimen Lagern auf, wobei sie ihnen die alten Kampfarten beibrachten. Die jungen Krieger wuchsen heran . . . Einer stach besonders hervor, TAL.
"Tal! Du wurdest als Retter unseres Volkes auserwaehlt. . ."
Sie haben nun die Legende der heiligen Ruestung gehoert. Nun ist es an der Zeit, sie von den Toten zurueckzuholen.
Die Aeltesten zeigten Tal einen uralten Plan. Diese heilige Schriftrolle berichtete von den magischen Kraeften der Ruestung.
Sie, TAL, muessen sich tapfer gegen die Schrecken des boesen Waldes wehren, die heilige Ruestung finden, und sie dazu benutzen, das Machtzentrum der Tyrannen zu vernichten. SIE SIND UNSERE EINZIGE HOFFNUNG!

JOYSTICK STEUERUNGEN DES TAL



UM WAEHREND DES LAUFENS ZU SPRINGEN "FEUER" DRUECKEN
UM IM STEHEN EINEN STEIN ZU WERFEN "FEUER" DRUECKEN DUCKEN SIE UM EINEN GEGENSTAND AUFZUHEBEN"
UM IN DIE RUESTUNG ZU GELANGEN GEHEN SIE DAVOR, NACH AUSSEN GERICHTET
UM DIE RUESTUNG ZU VERLASSEN LAUFEN SIE NACH LINKS ODER RECHTS DRUECKEN SIE Q UM DAS SPIEL ZU VERLASSEN UND NEU ZU BEGINNEN

1 ▶ DEACTIVATORS
© Ariolasoft

Eine Gruppe fanatischer Saboteure hat das Gravitations-Forschungsinstitut infiltriert und zahlreiche Zeitbomben in den 5 Laboratorien gelegt. Zusaetzlich haben Sie meine Roboter-Wachen gegen mich umprogrammiert. Als Leiter der Sicherheitsabteilung muss ich meine Elitemacht der Deaktivierungs-Droide aufrufen, um die Bomben wegzuschaffen und den Computer zu reparieren. Sie werden es schwer haben von einem Zimmer zum anderen zu gelangen, da Fussboeden Decken und Decken Waende sein koennen. Zusaetzliche haben die Zimmer verschiedene Anziehungskraefte. Die Deaktivierer sind meine letzte Hoffnung, das Institut vor der Vernichtung zu retten. Bleibt nur zu hoffen, dass sie nicht getrunken haben!

DAS SPIEL
Ziel des Spiels ist es, alle Bomben aus 5 verschiedenen Gebaeuden zu entfernen. Sie beginnen auf Ebene eins in einem vier mal vier Gebaeude. Die Anzeige am oberen Rand des Bildschirms zeigt die Vorgaenge in zwei angrenzenden Zimmern. Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich ein Plan des Gebaeudes mit den Positionen der Droide und Bomben. Jeder Droid ist auf eine bestimmte Anzahl von Zimmern, zwischen denen er sich bewegen kann, begrenzt. In dem Kasten links sehen Sie Ihren Punktestand und die Anzahl der Ihnen zur Verfuegung stehenden Bonus-Droide. Der Statuskasten rechts zeigt an, ob der Droid den Sie steuern eine Bombe oder eine Schalttafel traegt.
Um die Bomben aus dem Gebaeude zu entfernen, muessen Sie sie zum Ausgang tragen und hinauswerfen. Es gibt nicht immer einen direkten Weg aus dem Gebaeude heraus, daher muessen Sie die Bombe zwischen eine Anzahl Droide werfen, um sie fortzuschaffen. Das Ausgangszimmer ist das einzige mit einer Tuer nach draussen. Bestimmte Elemente in jedem Gebaeude funktionieren nicht bis Sie die entsprechende Schalttafel in dem Computerraum ersetzt haben. Diese beinhalten Lichter, Materiensender und Tuer- und Fensteroeffnungen. Einige Schalttafeln sind Attrappen und haben keine Wirkung, und andere schalten hinderliche Kraftfelder aus.
Sie koennen sich im Gebaeude auf verschiedene Arten bewegen: durch Tueren gehen, durch Falltueren fallen, Pfahle hinauf oder hinunter rutschen, oder durch Benutzung der Materiensender.

OPTIONEN
Sobald das Spiel geladen ist, sehen Sie das Eroeffnungsbild. Von hier aus koennen Sie entweder einen Anfaenger-oder Fortgeschrittenen-Level waehlen. Im Anfaenger-Level haben Sie langsamere Wachen, mehr Zeit und mehr Stoesse bevor die Bomben explodieren. Wenn Sie bereits gespielt haben, jedoch versagten, wird Ihnen die Moeglichkeit geboten, den letzten Level von Neuem zu beginnen, mit einem Punktestand Null. Wenn es Ihnen gelingt alle Bomben aus einem Gebaeude zu entfernen, werden Sie an den Start des naechsten Levels gesetzt.

VORHANDENE OPTIONEN SIND
A – Abort
F1 – Neues Spiel in Gebaeude 1 beginnen
F3 – Start vom hoechsten Gebaeude des gegenwaertigen Spiels
F5 – Anfaenger/Experte
F7 – Musik/Geraeusche

WAHL UND STEUERUNG EINES DROIDES
Wenn ein neuer Level beginnt, gelangen Sie in den Droid-Wahl-Modus. Dies wird durch ein flimmerndes Licht auf dem Plan angezeigt. Indem der Joystick nach links und rechts bewegt wird, kann der Cursor auf alle verfuegbaren Droide im Gebaeude gebracht werden. Ein Druck auf den Feuer-Knopf waehlt den Droiden. Wenn der Cursor sich ueber zwei Droiden befindet, dann ist der, der schwebend gezeigt wird, derjenige der waehlbar ist.
Um einen Bonus-Droiden (falls verfuegbar) zu setzen, bringen Sie den Cursor nach links oder rechts um den Bonus-Droiden hervorzuheben, und druecken Sie Feuer. Ein einziger Cursor erscheint nun ueber dem linken oberen Zimmer auf dem Plan des Gebaeudes. Benutzen Sie den Joystick um den Cursor ueber das Zimmer zu setzen, in welchem Sie den Bonus-Droiden haben wollen, und druecken Sie Feuer. Der Droid-Wahl-Cursor erscheint. Um den Bonus-Droiden, den Sie soeben plaziert haben, zu bewegen, druecken Sie nochmals den Feuer-Knopf.
Im Droid-Bewegungs-Modus wird der Droid mit Joystick links/rechts im Verhaeltnis zum Fussboden nach links oder rechts bewegt. Rauf bringt den Droid in den hinteren Teil des Zimmers, und runter bringt ihn nach vorne. Drueckt man den Feuer-Knopf wird das Steuerungs-Ikonen-Fenster geoeffnet, und eine Spielpause tritt ein. Bomben, die von Droiden getragen werden, brennen zwar weiter, bleiben aber gefroren bis Sie wieder die Bewegungen steuern.

DAS STEUERUNGS-IKONEN-FENSTER
In diesem Fenster gibt es vier Ikonen. Von links nach rechts sind sie wie folgt:

Droid waehlen	– ermoeglicht Wahl eines anderen Droides indem der Joystick nach links oder rechts gebracht und Feuer gedrueckt wird. Die Steuerung wird auf diesen Droid umgeschaltet.
Bombe werfen	– erlaubt dem Droid, der gesteuert wird, eine Bombe oder Schalttafel zu werfen.
Zimmer sehen	– erlaubt Ihnen alle Zimmer im Gebaeude zu sehen, links, rechts, oben oder unten.
Droid bewegen	– bringt Sie zurueck zur Steuerung des gegenwaertig aktivierten Droids.

BOMBEN
Alle Bomben im Gebaeude explodieren in einer bestimmten Reihenfolge. Wenn Sie eine aktivierte Bombe tragen, sehen Sie in der Statusanzeige die Zuendschnur brennen. Seien Sie beim Werfen der Bomben vorsichtig, da sie nur eine bestimmte Anzahl von Stoessen widerstehen koennen, bevor sie explodieren. Wenn Sie eine Bombe durch ein Fenster oder eine Falltuer werfen, versuchen Sie einen Droiden auf der anderen Seite zu plazieren, damit er die Bombe faengt. Wenn die Bombe in das neue Zimmer geht, wird die Steuerung automatisch auf den neuen Droid umgeschaltet.

SCHALTTAFELN ERSETZEN
Im Computerraum muessen Schalttafeln ersetzt werden um die Funktion bestimmter Elemente innerhalb des Gebaeudes wiederherzustellen. Pro Gebaeude gibt es nur einen Computerraum. Um eine Schalttafel zu ersetzen, muss der Droid, der sie traegt, zum hinteren Teil des Computerraumes bewegt werden, bis die Schalttafel von der Statusanzeige verschwindet und im Computer erscheint. Viel Spass auf Level 4, wo Sie dies im Dunkeln machen!

GEGENSTAENDE AUFHEBEN UND WERFEN
Ein Droid kann jeweils nur einen Gegenstand tragen. Versucht er eine Bombe aufzunehmen, waehrend er etwas anderes traegt, bringt er die Bombe zum explodieren. Um eine Bombe oder eine Schalttafel aufzunehmen, bringen Sie den Droid darueber. Um zu werfen, druecken Sie den Feuer-Knopf um das Steuerungs-Ikonen-Fenster zu oeffnen. Waehlen Sie die Bombenwurf-Ikone indem Sie Feuer druecken, und die Anzeige wird durch eine Fallkurve ersetzt, die Winkel und Richtung des Wurfes darstellt. Bringen Sie den Joystick nach links oder rechts um die Richtung zu bestimmen, und druecken Sie den Feuer-Knopf wenn der gewuenschte Wurfwinkel dargestellt wird. Verbleibt der Joystick links oder rechts, verlangsamt sich die Bewegung der Fallkurve, und ein genauerer Wurf ist moeglich.
Zieht man den Joystick zu sich, wird der Gegenstand fallengelassen, und man kehrt zum Steuerungsmodus zurueck. Die Pause ist dann ebenfalls beendet! Schiebt man den Joystick vor, wird der Wurf annulliert, und man kehrt zum Steuerungsmodus zurueck.

ROBOTER WACHEN
Die Roboter Wachen verfolgen einen aktiven Droid nur dann, wenn sie sich in demselben Sektor des Gebaeudes befinden. Die Wachen werden eingefroren, sobald Sie den Sektor verlassen. Wachen koennen nur dadurch vernichtet werden, dass Sie innerhalb einer kurzen Zeitspanne zum Fall durch eine Falltuer gebracht werden. Bei Beruehrung mit einer Wache faellt der Droid auseinander. Traegt der Droid eine Bombe, dann explodiert die Bombe.

SICHTMODUS
Im Sichtmodus bewegt sich ein Cursor ueber dem Plan des Gebaeudes, wenn der Joystick in eine der vier Richtungen bewegt wird. Beim Loslassen des Joysticks werden die betonten Zimmer dargestellt. Mit diesem Modus koennen Sie Ihren Weg planen und gleichzeitig Wachen, die vielleicht in angrenzenden Zimmern lauern, im Auge behalten. Druck des Feuer-Knopfes bringt Sie zum Schauplatz und zur Steuerung des gegenwaertig aktiven Droides zurueck. Im Gebaeude 5 ist der Sichtmodus nicht verfuegbar bis eine der Schalttafeln im Computer ersetzt worden ist.

ZIMMER
Aufgrund der Forschungen die im Gebaeude angestellt werden, hat jedes Zimmer einen individuellen Schwerkraft-Generator. Diese sind jeweils auf eine von vier Staerken eingestellt, und die Zimmer haben eine von vier Orientierungen. Die Schwerkraefte sind wie folgt:
1/2 G = Braun
1 G = Magentarot
2 G = Grau
3 G = Blau

KRAFTFELDER
Gegenstaende koennen durch ein Kraftfeld weder bewegt noch geworfen werden, ohne Schaden davonzutragen.

PUNKTEVERTEILUNG
Punkte erhaelt man fuer das Sammeln und Ersetzten von Schalttafeln, aber um so mehr fuer die Geschwindigkeit mit der Bomben zum Ausgang gebracht werden.

2 ▶ SPIN DIZZY
© Electric Dreams Software

Wir alle wissen, dass die Arbeit als Angestellter eines Grosskonzerns ein hartes Brot ist, und die Mission, die Ihnen heute uebertragen wird, ist keineswegs die uebliche Routinearbeit. Die Abteilung fuer Geheimprojekte hat eine neue Dimension entdeckt, in der eine merkwurdige, kuenstliche Welt im Raum schwebt.
Natuerlich muss von diesem Planten eine Landkarte hergestellt werden, und Sie, als Kartographengehilfe fuer unbekannte Welten, werden damit beauftragt. Aufgrund der nicht gerade ehrlichen Abschiten Ihres Unternehmens (Sie wissen schon-Regierungsauftag) ist Zeit Geld. Je mehr Zeit Sie dort draussen verbringen, desto mehr Geld kann Ihre Gesellschaft fordern.
Das Ihnen zugeteilte Fernaufklarer-Raumschiff ist ein altmodisches Erkundungsfahrzeug fur geographische Landvermessungen, bekannt unter der Abkuerzung GERALD. Das Fahrzeug ist teuer im Betrieb, Ihre Zeit ist also begrenzt. Wenn Sie nicht schnell genug sind, ist Ihre Mission vorzeitig beendet.
Der Computer des Raumschiffs hat die Ausgangskarte der Oberflaeche gespeichert, und Ihre Aufgabe ist es nun, jedes Gebiet zu erforschen, wobei Sie Energie in der Form von Edelsteinen sammeln koennen, die Ihnen zusaetzliche Zeit schenkt.
Sollten Sie Ihr Fahrzeug verlieren oder zerstoeen, wird es neu erschaffen und an den zuletzt besuchten Ort zuruekgestrahlt. Dies allerdings verbraucht eine riesige Menge an Energie und fuehrt zu einem Verlust wertvoller Zeit. Jetzt wissen Sie also Bescheid-machen Sie Ihre Arbeit gut, und man wird es Ihnen bestimmt danken, anderfalls . . . aber Sie wollen doch wohl nicht ewig nur Kartographengehilfe bleiben, oder?

ANLEITUNG
STEUERUNG
Wenn Sie dazu aufgefordert werden, ext zu benutzen, druecken Sie die EXTEND MODUS Taste oder CAPS SHIFT zusammen mit SYMBOL SHIFT druecken. Dieses Programm unterstuezt den Kempston Joystick Interface. GERALD wird durch Joystick gesteuert. Druecken des Feuer-Knopfes sorgt fuer zusaetzliche Geschwindigkeit.
Druecken der FREEZE-TASTE laesst Ihr Fahrzeug auf allen Reibungsoberflaechen anhalten.
KARTE
Druecken von M zeigt das Kartenbild. Um zum Spiel zurueckzukehren die Leertaste druecken.
SPIELSTAND
Druecken von S zeigt Ihnen jederzeit den laufenden Spielstand.
PUNKTESTAND
Durch die Tasten 1, 2, 3 und 4 koennen Ihre Stichverhaltnisse veraendert werden. Der Kompass in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt immer nach Norden, um bei der Orientierung zu helfen.
ABBRUCH DER MISSION
EXTENDED MODE oder CAPS SHIFT/SYMBOL SHIFT druecken, um das Spiel abzubrechen.
PAUSE
P druecken, um das Spiel zu unterbrechen. Waehrend der Unterbrechung leuchtet der Rand auf. Das Spiel kann mit jeder beliebigen anderen Taste wieder begonnen werden.
AUGEN UEBERANSTRENGT
Druecken von CI veraendert GERALDS Form.
STATUSANZEIGE
Am oberen Bildschirmrand wird die verbleibende Spielzeit, die noch zu besuchenden Gebiete und die Anzahl der zu sammelnden Juwelen dargestellt. Aktivierte Schalter erscheinen in der linken unteren Ecke des Bildschirms.
HINWEISE
Oestlich vom Startschirm befindet sich ein Anfaengerabschnitt. Dieser Teil ermoeglicht einfache Demonstrationen einiger Spieltechniken. Die Zeit in diesem Abschnitt laeuft langsam, um Ihnen Zeit zum Experimentieren zu geben.
Einige Schirme geben Hinweise auf zu aktivierende Schalter. Das fuehrt dazu, dass Teile verschwinden oder erscheinen. Von Zeit zu Zeit kann es noetig sein, zwei Schalter gleichzeitg zu benutzen. Der Hinweis erscheint in der unteren linken Ecke des Schirms.
Aufzuege koennen benutzt werden, muessen aber eventuell erst angestellt werden.
Eis ist glatt, und Trampoline federn!
Machen Sie sich eine Karte; das hilft beim Finden von Abkuerzungen (es gibt eine ganze Menge).

3 ▶ SKATE ROCK
© Bubble Bus Software 1986

ERLEBEN SIE DEN NERVENKITZEL DES ECHTEN SKATE BOARDINGS
TITELBILD
Benutzen Sie den Joystick (in Port 2) um die folgenden Optionen zu waehlen:
Strecke Nr. 1 – 10 (Sie koennen nur eine Strecke unterhalb Ihrer Bestleistung waehlen.)
Zeitbegrenzung – Die Zeit mit der Sie das Spiel beginnen. Am Ende jeder Strecke wird verbleibende Zeit zu der Zeit fuer die naechste Strecke hinzugefuegt.
Radeinstellung – Wie eng die Raeder stehen, haengt ab von der Geschwindigkeit mit der das Skateboard gedreht wird.
Das Spiel wird mit einem Druck auf den Feuer-Knopf begonnen.

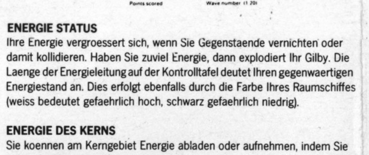
STEUERUNGEN
LINKS und RECHTS – dreht das Skateboard im Uhrzeigersinn und gegen den Uhrzeigersinn.
RAUF – Das Skateboard wird schneller
RUNTER – Das Skateboard wird langsamer.
LINKS/RECHTS und FEUER – Mit einem Sprung wird das Skateboard gedreht.
RUNTER und FEUER – das Skateboard "Wheelie"
Druck und Loslassen des Feuer-Knopfes, ohne den Joystick zu bewegen, veranlassen Ihren Mann vom Brett zu springen.
ALLGEMEINES
LEERTASTE – Spielpause. Jede Joystickbewegung startet das Spiel wieder.
"RESTORE" – Bringt Sie zurueck zum Titelbild.
SKATE ROCK
Nach Monaten des Streites zwischen allen Skateboardfahrern in der Stadt werden die Argumente gewalttaetig, und Kaempfe brechen ueberall aus. In einem Versuch, die Freundschaft wiederherzustellen, wird ein Treffen veranstaltet, wo entschieden wird, dass ein Wettbewerb stattfinden soll, um ein fuer allemal festzustellen, wer die Besten sind.
Zehn Strecken werden in der Stadt aufgebaut, und jeder muss sich durchschlagen. Acht Fahnen, die auf jeder Strecke verteilt sind, muessen getroffen werden, und das Ziel muss innerhalb der vorgegebenen Zeit erreicht werden. Die wenigen, die alle Strecken erfolgreich absolvieren, werden Mitglieder der Elite Mannschaft "Slime Rat Skaters".

4 ▶ IRIDIS ALPHA
© Hewson

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE
Iridis Alphas Geschichte beginnt mit dem, was nach der Aktivierung der legendaeren Iridis Basis auf dem Planeten Zzyax-Prime gefunden wurde. Gegenstaende und Dokumente dieser laengst vergangenen Rasse der Iridianer wurden in der Basis gefunden. Nachdem Sie entschluesselt waren, enthuellten die Dokumente wo sich die Heimat der Iridianer, Iridis Alpha, befindet. Anscheinend hatten sich die Iridianer zu einer metaphysischen Form entwickelt, die keinen Koerper oder, was das anbetrifft, keinen Planeten zum Leben brauchte. Also bereiteten sich die Iridianer darauf vor, ihre Heimat zu verlassen, um in unbekannten Galaxien Frieden, Erleuchtung und ein Doesengetraenk, das sogar besser als Cola schmeckte, zu finden. (Ein sinnloses Unternehmen, das von den Iridianern mit einem Feuereifer ausgefuehrt wurde – dabei ist fast jeder in der gesamten Galaxis davon ueberzeugt, dass nichts jemals besser als eine Dose Cola schmecken kann. Das iridianische Unternehmen wurde zu einem wichtigen Ritual. Eigentlich erwarteten sie gar nicht, erfolgreich zu sein. Uebrigens, die einzige Kultur von der man sagt, sie habe ein Getraenk das tatsaechlich besser als Cola schmeckt, ist Old Terra, wo eines der weniger gut entwickelten Laender ploetzlich ein gelbes Getraenk, Inca Cola, erzeugte. Man wusste von Leuten die in langsamen, unbequemen und teueren Luftreisen um den halben Globus flogen, nur um einige Flaschen zu kaufen und mit den einheimischen Huftieren eins zu sein. Inca Cola war jedoch nicht die Loesung fuer die Suche der Iridianer: obwohl es wirklich besser schmeckte als Cola, war es nicht in Dosen zu haben.)
Die Iridianer dachten jedoch mit Wehmut an ihre alte Heimat, und ruesteten sie als eine Art Museum aus. Sie beliessen alles, wie es war, damit sie, nach einem Millenium der Erkundung, zurueckkehren, wieder Gestalt annehmen, in ihrer alten Heimat eine Zeit ruhen, im Kreise sitzen, an alte Zeiten denken und sich unterhalten konnten. Obwohl von Natur aus friedlich, wollten die Iridianer nicht, dass diese neumodischen, barbarischen Fremdlinge (die sich gegenwaertig in dieser Gegend der Galaxis um die Entwicklung ihrer Sinne bemuehen) in ihrer schoenen Heimat pluendern, also verteidigten sie sie mit vielen Maennern und schweren Waffen.
Nachdem sie diese interessanten Fakten ueber Iridis Alpha herausgefunden hatten, entschieden die Menschen auf Iridis Basis, dass sie einige der unwahrscheinlich fortgeschrittenen Technologien, die diese Iridianer entwickelt hatten, gut gebrauchen konnten. Sie machten geltend, dass es zwar schoen und gut ist, weit entwickelt und friedfertig zu sein, aber dass in ihrem eigenen Universum Zzyaxianer nur darauf warteten geschlagen zu werden, und dass iridianische Technologie wohl einen schoenen, grossen Schlagstock hergeben wuerde. Sie sprangen in ihre schlanken FTL Kreutzer, machten Einstein eine lange Nase und erschienen in Alphas Umlaufbahn nur 2 Warp-Sekunden spaeter. (Fragen Sie mich nicht nach Warp-Sekunden, denn allzuviel weiss ich darueber auch nicht. Es scheint, dass es sich hier um eine multi)dimensionale Zeitsache handelt, die die subjektive mit der objektiven Zeit verbindet. Nehmen Sie eine Dimensionsverschiebung von 90 Grad vor, dann werden eine subjektive und eine objektive Sekunde gleich. Na ja, so ungefaehr. Also, obwohl die Raumschiffe "wirklich" Jahrtausende brauchten um nach Alpha zu gelangen, erschien die Zeit fuer die Besatzung und den Rest des Universums lediglich als einige merkwuerdiege Sekunden – Warp-Sekunden.)
Sobald Alphas Umlaufbahn erreicht wurde, begann jedoch der Aerger. Die Iridianer hatten naemlich ein Multi-Phasen Realitaetsfeld um den gesamten Planeten gezogen, wodurch er gleichzeitig in zwei Realitaeten existierte – fuer den Beobachter sehr verwirrend. Ferner waren fuenf unterschiedliche Realitaets-Modi moeglich, jeder in zwei Orientierungen und mit sagenhaften Waffen verteidigt. Die Menschen liessen sich jedoch nicht beirren. Sie ergriffen einfach bei der Geburt einen Verstand und, unter Benutzung von Gedaechtnis Geraeten, uebertrugen sie den Verstand auf eine kompakte Troid CPU. Sie ersannen Mittel und Wege um den seltsamen Empfindungsinput, zu dem man neigt, wenn man versucht in zwei Realitaeten gleichzeitig zu existieren, zu interpretieren. (Das menschliche Gehirn wird durch die zusaetzliche Information die es erhaelt ueberlastet. Die Ueberlastung fuehrt zur Verzerrung wahrgenommener Dinge, zur Farbintensivierung, zu optischen Taeuschungen, zu Halluzinationen und zu einer bestimmten Euphorie. Menschliche Soldaten in einem solchen Zustand waeren unfaehig gegen die ueberlegenen iridianischen Verteidigungen zu kaempfen.)
Der Verstand des Droiden wurde von Anfang an einer Doppelrealitaets-Simulation unterzogen. Er entwickelte also sein eigenes Modell der Realitaet, um mit seiner Situation fertig zu werden. So hatten die menschlichen Maechte ein intelligentes Wesen, das es mit Iridis Alpha aufnehmen konnte, ohne durchzudrehen. Und waehrend die Psychokybernetiker an der kuenstlichen Intelligenz arbeiteten, arbeiteten die Waffentechniker an dem Schwermetall-Donner Blam Blam Kerpow. Sie entwickelten einen ordentlichen Schnellfeuer-Laser/Destabilisierer, einen Realitaetsortungs-Generator, und sogar einen Realitaets-Schieber, der dem Benutzer erlaubt, nach Wunsch zwischen den Modi auf Iridis Hin- und Herzuspringen.
All diese Waffen und tollen Sachen wurden auf das Gehirnmodul mit dem vorsichtig konditionierten Bewusstsein genagelt. Das Ergebnis war ein kleiner spherischer Droid mit langen, duennen Beinen und einem spitzen Hut. Es nannte sich selbst Gliby. Einige der besten Wissenschaftler der Menschheit versuchen immernoch herauszufinden warum.
Der bescheidene Auftrag dieses anscheinend unbedeutsamen Droides war es, nach Iridis Alpha zu gehen, daraufhin alle fuenf alternativen Realitaeten zu besuchen und deren Verteidigungen zu deaktivieren. Gilbys Laser/Destabilisierer konnte jeweils nur in einer Realitaet funktionieren. So konnte Gilby, indem er seinen Realitaets-Schieber benutzte, feuernd ueber beide gegenwaertig aktiven Realitaeten Hin – und Herspringen. Gilby konnte jedoch nicht allzu lange in einer Realitaet bleiben: waehrend er sich an einem Realitaetsort befindet, wird der "unbenutzte" Gilby, den die Mathematiker Gilby 1 (Gilby Prime) nennen, von einer spontanen und schnellen Molekular-Destabilisation betroffen. Oefteres Schieben der Realitaet war die Loesung fuer dieses Problem. Hinzu kam das Problem der Energie: jedes Mal wenn Gilby einen Feind destabilisierte, gewann er an Energie. OK, aber wenn er zuviel bekam, BLAMMO! kein Gilby mehr . . . So wurde eingerichtet, dass Gilby seine ueberschuessige Energie auf den iridianischen Kern uebertragen konnte. Sollte Gilby den Kern gefuellt haben, musste er ueber einen langen und schwierigen Parcours Spiessrutenlaufen, von einem Haufen merkwuerdihger fliegender Augaepfel (die nur die Iridianer in ihrer unendlichen Weisheit kannten) verfolgt. Diese Sache hasste Gilby. Er fuehlte sich wie ein Ball auf einem riesigen Pinball Tisch. Hoechst wuerdelos.
So, nun kennen Sie die Geschichte . . . Koennen Sie Gilby steuern und alle Angriffslevel deaktivieren? Verstehen Sie, wovon ich die ganze Zeit gefaselt habe? Koennen Sie den Fieslingen so richtig einheizen? Sind Sie, der megaschiessende psychadelische Ultraheld, fit genug, um die Galaxis von dem zzyaxischen Abschaum zu befreien? Oder sind Sie eine Art Feigling, der Ancipital spielen muss, mit dem Strobo FX ausgeschaltet?
Wetzen Sie Ihren Joystick, knallen Sie den Feuer-Knopf runter, beschleunigen Sie auf Mach 8, und FINDEN SIE ES HERAUS. . . .

SPIEL TAKTIKEN
1. Die ersten drei Level sind alle einfach. Ueben Sie Gilbys Flug, auf dem Kern landen, Herumspringen und Abheben und, natuerlich, Schiessen. Es ist wichtig, dass Sie begreifen, dass Gilby jedesmal Energie VERLIERT, wenn er getroffen wird, und Energie GEWINNT, wenn er einen Feind toetet. Achten Sie darauf, dass Sie zuviel Energie haben koennen, und, was offensichtlicher ist, zu wenig. Halten Sie waehrend des Spiels Gilbys Farbe im Auge. Ist die Farbe dunkel – schwarz, blau oder rot – dann hat Gilby wenig Energie. Ist die Farbe hell, zum Beispiel gelb oder weiss, dann wird Gilby ziemlich voll, und es waere besser, Sie versuchten etwas von seiner Energie abzuladen.
2. Ueberschuessige Energie wird man auf zwei Arten los: entweder durch absichtliche Kollision mit feindlichen Schiffen, oder, noch besser, indem man sie in den Kern fallen laesst. Um auf dem Kern zu landen und die Energie zu uebertragen, fliegen Sie einfach Gilby aufs Deck, und die Energie wird weggeworfen. Um den Kern zu verlassen, muss Gilby von der Kernoberflaeche fortgehen, in die Luft springen und fliegen. Sollten Sie, waehrend Sie noch auf dem Kern sind, springen, vollfuehren Sie lediglich einige grazioese lunarartige Spruenge.
Sie koennen waehrend Sie auf dem Kern sind zwar weiterhin schiessen, aber die Schuesse sind anders als die eines fliegenden Gilbys.
3. Benutzen Sie die ersten drei Level, um sich an all dies zu gewoehnen. Druecken Sie Q, wenn Sie in der Klemme oder verwirrt sind, und durchlaufen Sie die drei einfachen Level, bis Sie die Steuerungen gemeistert haben und bereit sind, den zweiten Planeten anzugehen.
4. Nach Beendigung des dritten Levels erscheint eine Spielverlaufskarte, mit Ihren absolvierten Wellen, und erhellte Ikonen deuten moegliche Ziele innerhalb der Planeten von Iridis an. Diese Karte erscheint regelmaessig waehrend das Spiel fortschreitet. Jedesmal, wenn ein neuer Planet vefuegbar ist, taucht sie auf. Sie koennen sie aber auch selbst aufrufen, indem Sie die LEERTASTE druecken. Mit FEUER wird die Kartenanzeige verlassen, und Sie spielen weiter.
5. Wenn der tiefere Planet aktiviert ist, ist Ihr naechstes Ziel zu lernen, wie man die Steuerung von oben nach unten und umgekehrt uebertraegt. Obwohl beide Gilbys dargestellt werden, ist jeweils nur einer aktiv. Der passive Gilby wird in einem neutralen grau dargestellt, also versuchen Sie bloss nicht, den grauen Gilby zu steuern!
6. Um eine Umschaltung vorzunehmen, muessen Sie drei Dinge tun: erstens irgendeinen Feind der einen drehenden Ring abgibt erschiessen. SieSie schiessen; sie aehneln einem leuchtenden Polo Pfefferminz. Erschiessen Sie Ihren Feind, um den Ring zu erhalten, dann lassen Sie den Feuer-Knopf los und fliegen durch den Ring. Dadurch haben Sie dann die Steuerung auf den anderen Gilby uebertragen. (Die Umschaltung ist eines der bedeutsamsten Manoever im Iridis Spiel. Nehmen Sie sich die Zeit, es gut zu lernen.)
7. Fuer ca 95% der Spielzeit sollten Sie den FEUER-Knopf gedrueckt halten. Feuer ist automatisch und schnell. Sie lassen den Knopf nur los, wenn Sie zuviel Energie haben und befuerchten, dass wenn Sie etwas erschiessen Sie explodieren, oder wenn Sie umschalten oder auf dem Kern landen wollen. Sie muessen also, wie Sie sehen, eine bewusste Anstrengung machen, den Knopf bei einer Umschaltung oder Landung loszulassen. Wenn Sie sich einmal daran gewoehnt haben, dass Sie NIE umschalten oder landen koennen, waehrend der Knopf gedrueckt wird, dann werden Sie auch selten ungewollte Umschaltungen oder Landungen vornehmen.
8. Der unbenutzte Gilby vermodert, wenn er nicht benutzt wird, und explodiert schliesslich. Indem Sie regelmaessig umschalten, koennen Sie beide Gilbys "aufladen" und so ein vorzeitiges Ableben verhindern. Behalten Sie die Entrophie Anzeige unten links auf dem Bildschirm im Auge. Beide Gilbys werden dort dargestellt; der unbenutzte Gilby in der Anzeige wird am dunkelsten, wenn er vermodert. Wenn Sie dort hinschauen und eine der Gilby-Ikonen ist blau oder schwarz, dann schalten Sie am besten schnell um. Um Sie daran zu erinnern, falls Sie es vergessen, werden die letzten vier Sekunden vor dem Tod durch einen heftig strobierenden Bildschirm angezeigt. Schalten Sie daraufhin sofort um, dann sind Sie sicher.
9. Abgesehen von einer weiteren Moeglichkeit der Verhinderung von Gilbys Vermoderung, ist das Warp-Tor Ihr Transportmittel zwischen den Planeten von Iridis Alpha. Im rechten Teil der Kontrolltafel stellen fuenf Ikonen die Planeten dar. Ueber einigen Ikonen werden Sie kleine Pfeile bemerken, die immer dann, wenn Sie etwas schiessen, zwischen den Ikonen, die Ihre verfuegbaren Warp Ziele darstellen, wechseln. Zu Beginn des Spieles sind es nur wenige Ikonen, je weiter Sie spielen, je mehr Reiseziele werden verfuegbar. Um zu einem Reiseziel zu gelangen, fliegen Sie in die Naehe des Warp Tores, schiessen bis der Pfeil auf die Ikone mit ihrem gewaehlten Ziel zeigt, dann fliegen Sie durch das WArp Tor.
Iridis zeigt, wie sich eine Art des "Knallt Sie Ab" entwickelt, an Umfang und einem gewissen Mass an Schwierigkeit gewinnt, jedoch bis zum bitteren Ende spielbar bleibt. Wo hingegen viele Schiesspiele schnell langweilig werden, da sie abgesehen von der Zertsoerung feindlicher Schiffe keinen Sinn haben, hat man bei Iridis vieles zu bedenken. Wir versuchen lediglich zu zeigen, dass die Abknallereien nicht unbedingt "sinnlos" sein muessen. . . . Also zeigen Sie es ihnen – aber denken Sie dabei gut nach. . . .
NUR JOYSTICK

DER BILDSCHIRM
Nach den einleitenden Bildern warpt Ihr Gilby Roboter Kaempfer auf den ersten der fuenf oberen Planeten, die im obersten Drittel Ihres Bildschirms dargestellt werden. Das mittlere Drittel des Bildschirms zeigt zunaechst das Warp Tor auf dem Planeten, den Plan des Kerngebietes und das kernlose Terrain. Dieser Teil des Bildschirms wird ersetzt durch die Darstellung eines tieferen, spiegelbildlichen Planeten, wenn Sie drei oder mehr Wellen auf dem oberen Planeten vernichtet haben. Die Kontrolltafel befindet sich im unteren Teil des Bildschirms.



ENERGIE STATUS
Ihre Energie vergroessert sich, wenn Sie Gegenstaende vernichten oder damit kollidieren. Haben Sie zuviel Energie, dann explodiert Ihr Gilby. Die Laenge der Energieleitung auf der Kontrolltafel deutet Ihren gegenwaertigen Energiestand an. Dies erfolgt ebenfalls durch die Farbe Ihres Raumschiffes (weiss bedeutet gefaehrlich hoch, schwarz gefaehrlich niedrig).

ENERGIE DES KERNS
Sie koennen am Kerngebiet Energie abladen oder aufnehmen, indem Sie ueber das Kerngebiet fliegen und anhalten. Ihr Gilby landet. Sie koennen vom Boden aus feuern. Um abzuheben, laufen Sie zum Rand des Kerngebietes und springen hoch. Wenn das Kerngebiet voll ist, gelangen Sie automatisch in die Bonusrunde.

UEBERGANG ZU EINEM TIEFEREN PLANETEN
Nach der Vernichtung dreier Wellen erscheint der tiefere Planet. Um dorthin zu gelangen, muessen Sie einen Feind finden, der sich bei seiner Vernichtung fuer einige Sekunden in einen drehenden Ring verwandelt. Beenden Sie die Schiesserei, fliegen Sie durch den Ring, und Sie sind da. Um zum oberen Planeten zurueeckzukehren, machen Sie es ebenso.

ENTROPIE DER PLANETEN
Sowohl der obere als auch der untere Planet haben eine Entropie die vermodert, wenn sie nicht benutzt wird. Der Entropie Status jedes Planeten wird auf der Kontrolltafel ganz links angezeigt. Ist eine der Entropien zu niedrig, wird Ihr Gilby vernichtet.

ZU EINEM NEUEN PLANETEN WARPEN
Wenn Sie eine genuegende Anzah von Angriffswellen vernichtei haben, koennen Sie zu ienem anderen Planeten warpen. Die Pfeile ganz rechts auf der Kontrolltafer zeigen Ihnen Ihr gegenwaertiges Reiseziel Finden Sie auf dem oberen oder unteren Planeten das Warp Tor, stellen Sie Ihr Feuer ein, und fliegen Sie durch das Tor.

SPIELVERLAUFSKARTE
Diese erscheint immer dann, wenn Sie eine Gruppe von Angriffswellen abgeschlagen haven. Sie koennen sie durch Druck auf den Feuer-Knopf abschalten. Der Bildschirm zeigt fuer jeden Planeten zwanzig Wellen und erhellt jede beendete Welle. Die gegenwaertige Welle wird rot dargestellt.

PUNKTEVERTEILUNG
Man bekommt fuer jeden vernichteten Feind Punkte. Die Punkte werden als Multiplikation in der Mitte der Kontrolltafel gezeigt, von ×0 (mal Null bei Stillstand) bis ×8 (mal 8 bei maximaler Geschwindigkeit).

9 ▶ MAGIC MADNESS.
© Anco Software 1987

Vier magische Schriftrollen enthalten das Geheimnis des Sieges ueber den boesen Magier COLO.
Die Schriftrollen sind in einem Bau versteckt, bewacht von einer Schar von Helfershelfern, so boese wie ihr Herr und Meister. Es gibt verschiedene Wachen, und sie sind ungeschuetzt gegen Ihre magischen Waffen, aber wer gegen welche? Das muessen Sie herausfinden. Vorsichtige Wahl der Waffen, Geschwindigkeit und die Faehigkeit einen Vorteil zu ergreifen sind der einzige Weg um COLO von Angesicht zu Angesicht zu sehen, und vielleicht zu triumphieren!
Vor langer Zeit, in einem wunderschoenen Land das Nimmermehr hiess, regierten vier Magier, und jeder von ihnen fand sein Wissen in einer magischen Schriftrolle. Eines Tages verdunkelte sich der Himmel, und mit einem ohrenbetaeubenden Laerm erschien COLO, der Magier. Maechtig und ruecksichtslos stahl er die Schriftrollen und toetete die Magier. Der Alptraum begann.
Die Bewohner von Nimmermehr erinnerten sich an eine gute Hexe und baten Sie um Hilfe COLO zu vernichten. Sie uebergaben ihr vier Dinge: einen UMHANG, ein KREUZ, einen ZAUBERSTAB und eine SANDUHR.
Sie muss in COLOS Bau eindringen, der von seinen Helfershelfern gut bewacht wird, die Schriftrollen wiederbekommen und COLO vernichten.
COLOS Bau besteht aus vier Ebenen: HIMMLISCH, WALD, HOEHLEN und EIS. Auf jeder Ebene ist eine Schriftrolle versteckt. Sie werden durch sein ganzes Quartier nach dem Beschuetzer Ant Eater, der eine Schriftrolle uebergeben wird, suchen muessen. Auf Ihrem Weg koennen Sie auf verschiedene Ebenen des Baus springen oder fallen. Bei Ihrer Suche kommen Sie an Truhen vorbei. Deren Inhalt besteht entweder aus Bonuspunkten, oder Zeit, oder einem Ballon, der Ihnen hilft eine Ebene zu steigen, oder einer Zauberwaffe. Benutzen Sie die Zauberwaffen um COLOS Helfershelfer zu vernichten.
MARHKO – Mit einer massiven Keule bewaffnet, toetet er Sie, wenn Sie ihn beruehren. Er ist ungeschuetzt gegen alle Waffen, ausser Schiessen und Schneider.
KOBOLD – Beisst heftig. Benutzen Sie jede beliebige Waffe, um ihn zu toeten.
LUSTIGER KOBOLD – Er laeuft froehlich auf Sie zu und sprenkelt eine eisige Fluessigkeit, die Ihre Zauberwaffen einfriert. Sie muessen ihn mit dem KREUZ bekaempfen, bis die Fluessigkeit verdunstet ist.
SKELETT – Sowie es Sie beruehrt, verwandelt er Sie in Staub. Es kann nicht mit SCHIESSEN oder FEUER vernichtet werden.
LIFTGENIE – Er versucht verzweifelt, Sie einzufangen und zwei Ebenen tiefer zu bringen. Er kann nicht erschossen werden.
SCHNECKE – Ein fliegendes Ungeheuer, das auf Sie springt und Sie austrocknet. Schiessen greift es nicht an.
NIKOLAUS – Er ist sehr gefaehrlich. Sie bekommen 5000 Punkte, wenn Sie ihn toeten, und Voegel mit einem Wert von 1000 Punkten erscheinen daraufhin.
COLO – Sie koennen ihn nur dann vernichten, wenn alle vier Schriftrollen in Ihrem Besitz sind.

STEUERUNGEN

TASTATUR	JOYSTICK	
P	RAUF	Sprung. Die Hoehe haengt davon ab, wie lange die RAUF Position gehalten wird.
.	RUNTER	Eine Ebene hinabsteigen, wenn moeglich.
L	LINKS	Nach links
;	RECHTS	Nach rechts
F	FEUER-KNOPF	Die gewaehlte Zauberwaffe wird aktiviert.
LEERTASTE		Wahl der Zauberwaffe die oben links dargestellt wird.

6 ▶ DANDY
© Electric Dreams Software

Durch 15 Verliese musst Du Dir einen Weg bahnen, kampfen, plundern, pruegeln bis zur Bewusstlosigkeit und hinabsteigen in die dunklen Schlunde und duesteren Gruften der Menschlichen Seele. Ein praechtiges Paar: Sheba, nach einem Mahl roher Zweibeln zum Kampf gegurtet, mit ihren 120kg Lebendgewicht voll blutruenstiger Muskelkraft, und Thor, ein Protzkerl und Superkrieger, mit dem nicht gut Kirschenessen ist. Ob zu zweit im Bunde oder allein, an Deiner Aufgabe andert sich nichts: Du musst des Schatzes habhaft werden und die garstigen Wesen bezwingen, die nichts anderes im Sinne haben als Dein verderben.
Sieh'zu, dass Du was zwischen die Zaehne kreigst, denn nur so hast Du'ne Chance, aus dem Spektakel mit heiler Haut davonzukommen. Und gelingt es Dir, saemtliche Schaetze aufzuspueren, dann erhaeltst Du nach jeder Runde einen Wink zu des Raetsels Loesung. . . .

SPIEL MIT 1 ODER 2 TEILNEHMERN
KERKER WAEHLEN, SPIELSEQUENZ NACH BELIEBEN
SCHAETZE KOENNEN GEGEN ENERGIEN AUSGETAUSCHT WERDEN
C/64: BEDIENUNG UEBER JOYSTICK ODER TASTATUR

Spieler Nr. 1

Leertaste	Zauberspruch anwenden* (1 – Spieler Modus)
F	Zauberspruch anwenden* (2 – Spieler Modus)
R	Schatz gegen Energie eintauschen

Spieler Nr. 2

G	Zauberspruch anwenden*
T	Schatz gegen Energie eintauschen
O	Spielpause einlegen

* Die Wirkung der Zaubersprueche ist eine zufaellige : **MANCHE** stiften Verwirrung, andere verursachen eine Laehmung oder den Tod.

OTHER GREAT COMPILATIONS FROM BEAU JOLLY

10 COMPUTER HITS 1, 2 & 3
RRP **£9.95** (Cassette)
RRP **£14.95 (Disk)**

COMMODORE (Cassette/Disk)
SPECTRUM (Cassette)
BBC/ELECTRON (Cassette)
AMSTRAD (Cassette)

6 COMPUTER HITS 1, 2 & 3
RRP **£14.95** (Disk)

AMSTRAD (Disk)

10 COMPUTER HITS 3
RRP **£9.95** (Cassette)

MSX (Cassette)
(C16/PLUS 4) (Cassette)

6 COMPUTER HITS
RRP **£6.95** (Cassette)

COMMODORE (Cassette)
SPECTRUM (Cassette)
MSX (Cassette)

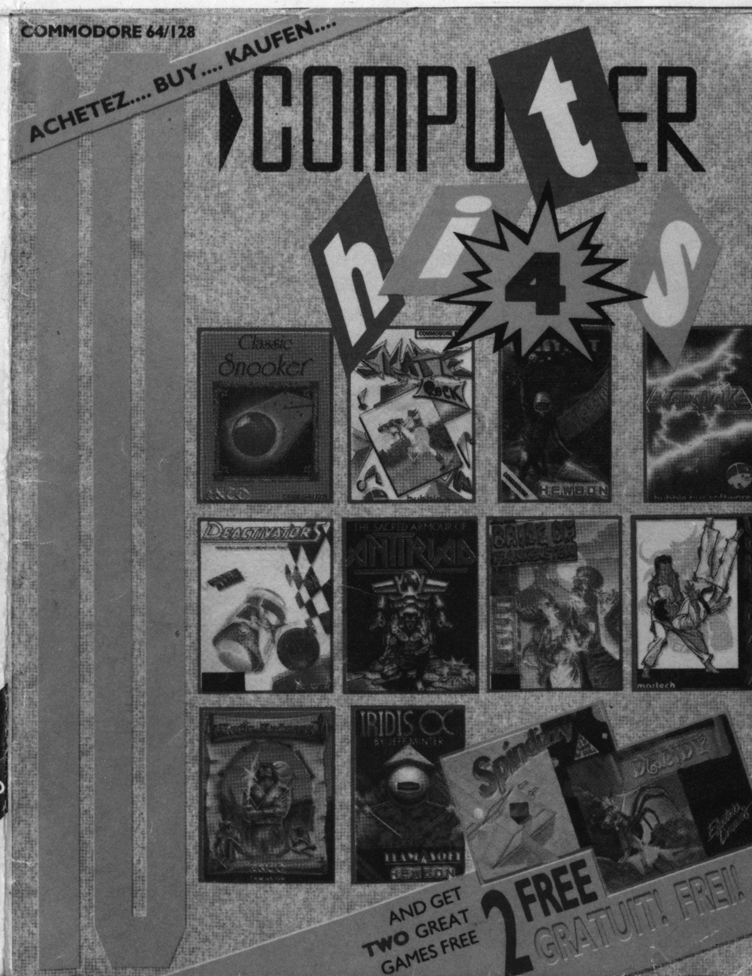
FIVE STAR GAMES 1 & 2
RRP **£9.95** (Cassette)
RRP **£14.95** (Disk)

COMMODORE (Cassette/Disk)
SPECTRUM (Cassette)
BBC/ELECTRON (Cassette)
AMSTRAD (Cassette/Disk)
C16/PLUS 4 (Cassette)

5 COMPUTER HITS
RRP **£6.95** (Cassette/Disk)
RRP **£11.95** (Disk)

COMMODORE (Cassette)
SPECTRUM (Cassette)
BBC/ELECTRON (Cassette)
AMSTRAD (Cassette) (Disk £14.95)
C16/PLUS 4 (Cassette)

Available from all good computer shops or in case of difficulty direct from:–
Beau Jolly
29A Bell Street
Reigate
Surrey RH2 7AD

COMING SOON . . .
FIVE STARS GAMES 3