

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128
CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD***,7,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 40K

Type **LOAD***** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

SPECTRUM +3

DISK: Use the **DISK LOADER** as normal.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL** and **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **FCPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

CYBERNOID

INTRODUCTION

Federation storage depots have been raided by pirates, taking valuable minerals, jewels, ammunition and the latest waste weaponry. You have been commissioned by the Federation to retrieve the cargo and return it to a storage depot within a specified time limit. Extra points and an extra ship will be awarded if you succeed.

The pirate craft has activated all planetary defence systems which you will have to negotiate as well as the pirates themselves. If you fail to reach the depot within the time limit or the value of your retrieved cargo is insufficient you must forfeit one of your Cybernoid ships.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick:

Left - **P** Up - **SPACE**

Right - **SPACE** **SHIFT** & **SYMBOL SHIFT** (Spectrum)

Pause - Press **CAPS SHIFT** & **SYMBOL SHIFT** (Spectrum)

CTRL P (Amstrad, C64)

To abort press **5, 6, 7, 8, 9** and 1 simultaneously.

GAMEPLAY

When a pirate craft has been destroyed it will drop its cargo of stolen objects. After the appearance of your ship to the object, certain objects will alter the appearance of your ship, these objects offer external weaponry that can be utilized on difficult screens. Occasionally, when a pirate craft is destroyed it will drop a yellow canister. This canister, when retrieved, will increase the amount of the currently selected weapon by one.

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. Display the number of ships left.

2. The top number shows your current score. The bottom number shows the value of cargo you have retrieved on the current level.

3. Displays the characteristics of the current weapon that you are using. The number on the right is the maximum storage capacity for the current weapon.

4. The coloured graph gives an indication of how much time you have to reach the end of level depot. When the graph has totally disappeared your time limit has expired.

WEAPON MODES

Keys **1, 2, 3, 4** or **5** select your ship's weapon modes:

1 - **BOAMBS** - Destroy large defence emplacements.

2 - **IMPACT MINES** - When placed at strategic points on the screen will hit pirate craft.

3 - **DEFENCE SHIELD** - Temporarily renders your ship invulnerable. **BOUNCE BOMBS** - Bounce around the screen destroying any emplacements they touch.

5 - **SEEKER** - Tracks down your quarry.

Hold **FIRE** button down to activate the selected weapon.

© 1988. Hewson Consultants

M.A.S.K. II

INTRODUCTION

M.A.S.K. II is a game in four parts...

PART 1 - BOULDER HILL

When the first part has loaded, stop the tape and you will receive one of the three missions on alerts. Your team selection is made at Boulder Hill in the ENERGIZER ROOM, stop the aid of the M.A.S.K. computer. Move the M.A.S.K. icon around the screen over each agent's seat position and from the agent profile displayed by the M.A.S.K. computer, decide which are to be your agents by pressing **FIRE**. If you change your mind you may clear the team by moving to the top right hand icon. To select a different mission move to the top left **(Q)** icon and press **FIRE**. It is vital that you study the mission's description in order to select the best M.A.S.K. team. When you are happy with your team selection, move to the **LOAD** icon and press **FIRE** to load the next part of the game.

PART 2 - THE DESERT MISSION

The President of the P.N.A. (Peaceful Nations Alliance), is to sign a treaty ensuring a world Peace for decades to come. VENOM, in a desperate attempt to create total World Anarchy, has kidnapped the President and is holding him to ransom. You must rescue the President and convey him to the helpman from where he will be taken to the Summit Talks.

PART 3 - THE VENOM BASE MISSION

Reports have been received of a large and heavily fortified VENOM base which is being used to co-ordinate their activities in the Middle East. The VENOM base is now almost operational and would give VENOM control of the important Middle Eastern oil resources. Your mission is to render the base inactive. To achieve this you must locate a missile which you can then use to destroy the VENOM base.

PART 4 - THE JUNGLE MISSION

Deep in the heart of the jungle, at the base of an ancient volcanic, is a mysterious temple. The peaceful monks who live here worship the Crown of Fire, the centre jewel of which is the largest ruby known to man. VENOM agents have stolen the ruby and using it, have developed a powerful weapon which could prove devastating to populated areas. With the help of your M.A.S.K. team you must locate and destroy the weapon and return the ruby to the temple.

PLAYING M.A.S.K. II

Once each mission has loaded, it will start automatically. As leader of your M.A.S.K. team you control one team member at a time, guiding him around the terrain.

To select which agent you control, press keys **1, 2, 3** or **4**, which currently being used is displayed at the bottom of the screen. Each vehicle has different capabilities and you must use your skill in deciding when to change zett or convert your current one.

Keep an eye on your fuel and damage levels, as when a vehicle is to badly damaged it cannot be used again.

During the mission you will encounter many VENOM agents in their various craft as well as the devastating VENOM gun posts. Also throughout the landscape are fuel pods and armour replacement kits, but beware of the minefield areas!

M.A.S.K. VEHICLES

THUNDERHAWK (SPORTS CAR/JET)
Light-weight drops to wings for jet flight. Fires lasers both on the ground and in the air. Drops magnetic bombs when in flight.

RHINO (REMOVABLE DEFENCE UNIT)
Front grille converts to a powerful ram bumper - useful for smashing through walls etc., smokestacks convert to forward cannons. Multi-warhead missile launcher in sleeper cab.

RHINO ATV (ALL TERRAIN VEHICLE)
Armoured vehicle. Front mounted cannons.

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER)
Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE)
Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

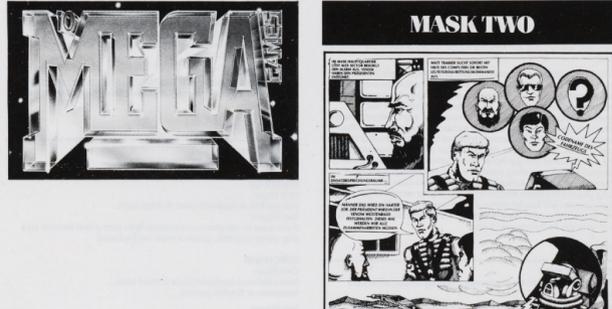
CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.

TOR (OFF ROAD VEHICLE/HYDROPLANE): Cannon on roll bar fires energy balls. Converts into jet boat. When aloft, fires a powerful water cannon. Drops death charges to destroy currently selected targets.

M.A.S.K. II CONTROLS

SPECTRUM 48/128K: Compatible with Kempston

CONDOR (JETCRAFT/HELICOPTER): Nose cannon fires antimatter ray. Hydroplans fire lasers. Converts into helicopter with main weaponry.



MASK ZWO

"Wer weiss, wann oder wo VENOM zum Angriff abrechen wird..." Das MASK Hauptquartier befindet sich in Alambrichtsch – VENOM ist am Aufbau. Es ist Ihre Aufgabe mit drei Agenten VENOM zu überfallen. Sie müssen also für jeden Agenten das Personal wählen, und zwar den besonderen Fähigkeiten und Fahrzeugen der Agenten entsprechend.

○ – Spielkarten
○ – Mask in vier Teilen...

TEIL 1 – FINDLINGSHÜGEL

Nach Laden des ersten Teiles, stoppen Sie das Band und erhalten die erste der drei Alarm-Signale. Ihr Team wählen Sie am Findlingshügel im NEEM-Traum mit Hilfe des MACH-Comms. Wenn Sie das Band mit MASK-Symbol über jeden Agentenplatz am Bildschirm der MASK-Computer wählen das Profil der Agenten anzeigen. Die Agenten werden gewarnt, indem man "E" drückt. Sollten Sie es sich anders überlegen können Sie des Team Löschen. Indem Sie sich das Symbol oben rechts bewegen. Zur Wahl einer anderen Mission bewegen Sie sich zum **(Q)**-Symbol oben links und drücken **PIRE**. Wichtig ist die willkürliche Wahl des Teams. Wenn Sie sich für eine Mission entscheiden Sie mit Ihrer Wahl zufrieden, bewegen Sie sich zum Lade-Symbol und drücken **PIRE**, um das nächste Teil zu laden.

TEIL 2 – WÜSTENMISSION

Der Präsident von P.N.A. (Verband friedliebender Nationen) soll einen Friedensvertrag unterzeichnen, der viele Jahrzehnte lang den Frieden der Welt sichern soll. In einem verzweigten Waldgebiet wird die Anarchie zerstört, hat VENOM den Präsidenten entführt und hält ihn gefangen. Sie müssen den Präsidenten befreien, ihn zum Helicopter-Landplatz bringen wo er zum Gipfel des Berges fliegen kann.

TEIL 3 – VENOM-BASIS MISSION

Eingehende Meldungen berichten von einer grossen, schwer besetzten VENOM-Basis zur Unterstützung von VENOMs Aktivitäten. Sie müssen in die VENOM-Basis mit Hilfe der VENOM-Systeme. VENOM die Kontrolle der verschiedenen Ökovermögen im Mitoletos zerstören. Sie haben die Aufgabe die VENOM-Basis zu zerstören. Sie müssen in die VENOM-Basis mit Hilfe der VENOM-Systeme. VENOM die Kontrolle der verschiedenen Ökovermögen im Mitoletos zerstören. Sie haben die Aufgabe die VENOM-Basis zu zerstören.

TEIL 4 – DÜSCHUNGELMISSION

Ihre Feindcamp, am Fluss einer fröhlichen Wälder, steht ein Tempel. Die dort lebenden friedlichen Albenche beten die Feuer an, die einen Rubin von unschätzbarem Wert trägt. Dieser wurde von VENOM-Agenten gestohlen und zur Entschlüsselung einer wichtigen Waffe verwendet, mit der die Wälder vernichtet werden kann. Mit ihrem MASK-Team müssen Sie diese Waffe aufsuchen und zerstören, und den Rubin wieder zum Tempel bringen.

MASK 5 SPIELERLAUF

Nach dem laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände. Die Mask der Agenten drücken Sie entweder Taste **1**, **2** oder **3** und das augenblicklich verwendete Fahrzeug wird unten am Bildschirm angezeigt... Jedes Fahrzeug besitzt unterschiedliche Funktionen, und Sie müssen entscheiden wann Fahrzeug gewechselt werden müssen, oder das augenblicklich umgewandelt werden muss. Beachten Sie bitte den Treibstoffstand und die Beschädigungsanzeige, da schwer beschädigte Fahrzeuge nicht noch einmal benutzt werden können.

MASK 6 SPIELERLAUF

Nach dem laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände. Die Mask der Agenten drücken Sie entweder Taste **1**, **2** oder **3** und das augenblicklich verwendete Fahrzeug wird unten am Bildschirm angezeigt... Jedes Fahrzeug besitzt unterschiedliche Funktionen, und Sie müssen entscheiden wann Fahrzeug gewechselt werden müssen, oder das augenblicklich umgewandelt werden muss. Beachten Sie bitte den Treibstoffstand und die Beschädigungsanzeige, da schwer beschädigte Fahrzeuge nicht noch einmal benutzt werden können.

MASK 7 SPIELERLAUF

Nach dem laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände. Die Mask der Agenten drücken Sie entweder Taste **1**, **2** oder **3** und das augenblicklich verwendete Fahrzeug wird unten am Bildschirm angezeigt... Jedes Fahrzeug besitzt unterschiedliche Funktionen, und Sie müssen entscheiden wann Fahrzeug gewechselt werden müssen, oder das augenblicklich umgewandelt werden muss. Beachten Sie bitte den Treibstoffstand und die Beschädigungsanzeige, da schwer beschädigte Fahrzeuge nicht noch einmal benutzt werden können.

MASK 8 SPIELERLAUF

Nach dem laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände. Die Mask der Agenten drücken Sie entweder Taste **1**, **2** oder **3** und das augenblicklich verwendete Fahrzeug wird unten am Bildschirm angezeigt... Jedes Fahrzeug besitzt unterschiedliche Funktionen, und Sie müssen entscheiden wann Fahrzeug gewechselt werden müssen, oder das augenblicklich umgewandelt werden muss. Beachten Sie bitte den Treibstoffstand und die Beschädigungsanzeige, da schwer beschädigte Fahrzeuge nicht noch einmal benutzt werden können.

MASK 9 SPIELERLAUF

Nach dem laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände. Die Mask der Agenten drücken Sie entweder Taste **1**, **2** oder **3** und das augenblicklich verwendete Fahrzeug wird unten am Bildschirm angezeigt... Jedes Fahrzeug besitzt unterschiedliche Funktionen, und Sie müssen entscheiden wann Fahrzeug gewechselt werden müssen, oder das augenblicklich umgewandelt werden muss. Beachten Sie bitte den Treibstoffstand und die Beschädigungsanzeige, da schwer beschädigte Fahrzeuge nicht noch einmal benutzt werden können.

MASK 10 SPIELERLAUF

Nach dem laden jeder Mission läuft diese automatisch an. Als Leiter des MASK-Team steht Ihnen jeweils ein Agent zur Verfügung und Sie führen in durch das Gelände. Die Mask der Agenten drücken Sie entweder Taste **1**, **2** oder **3** und das augenblicklich verwendete Fahrzeug wird unten am Bildschirm angezeigt... Jedes Fahrzeug besitzt unterschiedliche Funktionen, und Sie müssen entscheiden wann Fahrzeug gewechselt werden müssen, oder das augenblicklich umgewandelt werden muss. Beachten Sie bitte den Treibstoffstand und die Beschädigungsanzeige, da schwer beschädigte Fahrzeuge nicht noch einmal benutzt werden können.

3. DER GÜRTEL DER HIPPOLYTE –

Der wunderschöne Gürtel der Hippolyte, der Königin der Amazonen, kann auf friedliche Weise in den Besitz von Herkules. Aber hatte jedoch unter den Amazonen das rücksichtslosste Verhalten. Herkules wird durch das Loch im Boden fallen. Um das JET BIKE zu fahren werden Sie Herkules erlösen wollen. Bewusststellen sie sich ihm in den Weg. Herkules erschlägt die Königin auf der Stelle.

12. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

13. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

14. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

15. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

16. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

17. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

18. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

19. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

20. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

21. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

22. DIE RINDER DES GERONYONE –

Geronyone war ein Riese, der eine Rinderherde besaß. Herkules tötete Geronyone, um die Rinder zu bekommen. Er musste sie in ein Gefäß bringen, um sie zu transportieren. Herkules schenkte die Rinder an den König von Athen.

DEFEKTOR

Mit DEFEKTOR erfahren Sie, was Laserlogik ist. Es gibt keine Helden mehr. Es ist ganz einfach eine packende Herausforderung an Ihre Geschicklichkeit und Technik.

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TRIAOS

TRIAOS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TRIAOS

TRIAOS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

TOUR DE FORCE

TOUR DE FORCE – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!

BLOOD BROTHERS

BLOOD BROTHERS – ANWISUNGEN
Lassen Sie sich vom Nervenkitt und von der Spannung des Internationalen Grand Prix Radrennens mit TOUR DE FORCE gefangennehmen!