



MONTY ON THE RUN

Super fit and desperate for freedom, Monty makes his daring escape from Scudmore Prison. Hounded by the bastions of law and order, our frightened hero finds refuge with the criminal underworld who offer him his chance to breath fresh air and bask in the sunlight once again. Moving from safe house to hideout to underground lair, Monty must select the correct five elements of his freedom kit from many he's offered and not miss out on the hidden gold coins that will make him a mole of leisure.

At last he's free but can he make the cross-channel ferry on time?

INSTRUCTIONS TO PLAY GAMEPLAN

Monty, having escaped from prison and now superfit so that he can somersault, must make his way to freedom through many hideouts and secret locations. To successfully complete his journey he has been offered a freedom kit with 21 items in it, only the correct five will get him through. In addition, there are gold coins to collect on the way, plus some other objects that will help or hinder (you'll only find out if you try them!)

THE FREEDOM KIT

- | | | |
|-------------------|-------------------|----------------|
| 1. Compass ✓ | 2. Jet Pack | 3. Disguise ✓ |
| 4. Rope | 5. Generator | 6. Laser Gun |
| 7. Watch | 8. Ladder | 9. Hand Gun |
| 10. Gun | 11. Floppy Disk ✓ | 12. Passport ✓ |
| 13. Gas Mask | 14. Telescopic | 15. Tank |
| 16. Bottle of Rum | 17. Axe | 18. Kit Bag ✓ |
| 19. Map | 20. Hammer | 21. Torch |

GENERAL TIPS FOR OBJECT SELECTION

Don't worry too much about selecting the freedom kit. There will come a point in the game where you can go no further but it looks as if you should. At that point take careful note of where you are, restart the game and select the item from the freedom kit that will help you on your way!

FREEDOM KIT SELECTION

Use the Left and Right to move arrow and press Jump/Fire to select an object. The object numbers will correspond with the freedom kit list on the inlay card.

HOW TO MOVE

KEYBOARD
Z Left
; Up
SPACE Jump
X Right
?/ Down

Joystick - Port II

Press **R** on the opening screen to re-define the keys

Produced by Micro Projects Ltd for
Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

BOUNDER

"The most compulsive game I've ever played. If you don't buy it you'll never know what you've missed," says Gary Penn, Zzap! 64. Gold Medal Award. 97% overall.

PLAYING INSTRUCTIONS

Move Bounder (tennis ball) around screen, bouncing on grey slabs only. If you miss, you fall to your death. Be sure to identify mountains and walls as you can't go over them, you must go around. Any collision means you lose a life.

As a rule of thumb: IF IT ISN'T GREY, THEN AVOID IT!

However, there is one major exception, and that is that you can bounce on grass, represented by plain green in the game. This will not appear until level 7.

These aliens destroy you:

BINOCULOID'S STICKIT'S MOSCITA BIRDS CHOMPER DOMES
PTERRIES COINS EXOCETS etc.

Useful aliens are:

TELEPORT'S JUMP BONUSSES BONUS BAGS COPYRIGHT CANS
Trial and error will help you identify which ones are which.

Slabs with arrows give you just over twice the time in the air. This allows you to make longer jumps, and if you feel inclined, a few fancy aerobatics! (Not recommended for beginners).

Slabs with question marks give you a mystery bonus, some good, some fair, but most of 'em bad. Careful planning and the use of a map are essential. Use the pause control to help you map the screens.

After each level, there is a bonus stage. Bounce on as many question marks as possible, clearing all question marks will earn you a bonus. Each jump unused adds to your bonus score.

ADDITIONAL INFORMATION

RESTORE returns to title page CTRL pause mode on
FIRE pause mode off

All movement control is from Joystick (Port Two).

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

STARQUAKE

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 ever 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

Z Left
X Right
F7 Down or lay bridging platform
F5 Up or pick up an object
SHIFT Fire

JOYSTICK should be in port 2.

PAUSE game with F3 key, any key or joystick action to restart.

ABORT by pressing key F1.

GALAXY A - Z

Blob	Space Hopper	High Density Cloud
Walking	Bridging Platform	Rock Lunarscape
Flying	Weapon Packs	Molecular Structures
Dropping	Bonus Lives	Impalers

Pause Key	Re-Equip Packs	Space Hopper Pads
Anti-Gray-Lifts	Secret Passages	Antimatter Objects
Stars	Flowers	Space Locks
Weapon Zapping	Signpost	Joystick Options
Planets Core	Teleports	Superb Sound
Electrons	Plants	Key
Zap Ray	Spikes	Game Tunes
Energy Packs	Lunar Undergrowth	Spaceship
Abort Option	Platform Packs	Skeletonauts
Flexible Thingydo	Key Code Cards	Smash Traps
Cheops Pyramid	Pieces of Core	Mushrooms
Oly		

Press **H** for high score screen or any other key or joystick action to start game.

Bubble Bus Software
87 High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX England.

Copyright © 1985 Bubble Bus Software. All rights reserved. No part of this program may be duplicated, copied, transmitted, hired or reproduced in any form or by any means without the prior written permission of Bubble Bus Software.

'Z'


INSTRUCTIONS FOR PLAY

'Z' a place in the unknown where the shroud of death awaits in the land of the alien. Only the reactions of a spacefighter at the pinnacle of his talents can negotiate a path through this futuristic challenge. Aim your blasters, cool your nerve and set forth on a flight where the aliens have surprise on their side, you only have your lightning reflexes and will to win.

GAMEPLAN

The aim of the game is to destroy all attacking aliens. After every 10 standard aliens are shot, an energy unit will appear; destroy this and an energy capsule will be released. Chase and collect the capsule to obtain energy bombs (running total gained displayed at bottom of screen). Once you have several energy bombs you can blast a hole through the moving force barrier surrounding the Transporter Unit. Once a large enough hole has been created guide your ship into the transporter to hyper-warp to the next level.

FEATURES

Energy Unit  Energy Capsule ●

LEVEL 1 - ALIEN COMPLEX

Standard aliens - 20 per squadron, 1 squadron	100 points each x level
Energy units - appear after 10 aliens shot	400 points
Meteorites - slowly orbit planet surface	100 points
Transporter Unit - penetrate force barrier to enter hyperwarp	

LEVEL 2 - COUNTRYSIDE BATTLE ZONE

As level 1 PLUS Flying Saucer - emit directional missiles		300 points
---	---	------------

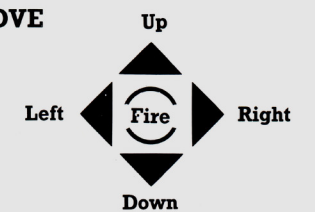
LEVEL 3 - LUNAR LANDSCAPE

As level 1 PLUS Mother Ships - emit homing missiles, 10 hits to blast to pieces		500 points
--	---	------------

LEVEL 4 - NIGHTFLIGHT

All hazards of Levels 1,2,3 PLUS
No Transporter Unit
and final mission - once 5 bombs are collected the alien control ship will appear, only direct hits with all five bombs will destroy this ship and complete the game.

HOW TO MOVE



Space fires bombs to penetrate force barrier.
or Joystick Port 2

© Rino Marketing Limited
1, Orange Street, Sheffield S1 4DW.

All rights reserved. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale by any means strictly prohibited.

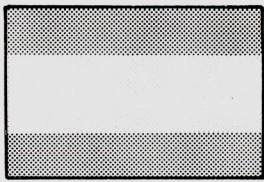
LOADING INSTRUCTIONS

CASSETTE:

Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette player and the program will load and run automatically.

DISK:

Turn on the computer and type LOAD"*",8,1, and press RETURN; the disk will load and run automatically.



MONTY ON THE RUN

Muy en forma y desesperado por la libertad, Monty se escapa en forma osada de la prisión Scudmore. Perseguido por los bastiones de la ley, nuestro aterrado héroe encuentra refugio entre los criminales del bajo mundo que le ofrecen una oportunidad para respirar aire fresco y volver a tostarse al sol. Moviéndose de una casa segura a un escondite y de allí a una guarida del bajo mundo, Monty tiene que seleccionar los cinco elementos correctos de su instrumental para la libertad de los muchos que le ofrecen y no perderse las monedas de oro ocultas que lo convertirán en un topo de vida regalada. Finalmente está libre pero ¿podrá hacer el cruce del canal en el ferry a tiempo?

Reglas del juego

Plan del juego

Monty, habiéndose escapado de la prisión y ahora tan en forma que puede dar vueltas carnero, tiene que abrirse camino hacia la libertad a través de muchos escondites y lugares secretos. Para terminar su viaje con éxito se le ofrece un instrumental para la libertad con 21 piezas, solamente las 5 correctas lo llevarán a destino. Además, hay monedas de oro para recoger en el camino más algunos otros objetos que lo ayudarán o le causarán inconvenientes (¡solamente lo averiguarás si lo pruebas!)

El instrumental para la libertad

- | | | |
|--------------------|-----------------|---------------------------|
| 1. Brújula | 2. Paquete jet | 3. Disfraz |
| 4. Soga | 5. Generador | 6. Revólver laser |
| 7. Reloj | 8. Escalera | 9. Granada de mano |
| 10. Revólver | 11. Disco flex. | 12. Pasaporte |
| 13. Máscara de gas | 14. Telescopio | 15. Tanque |
| 16. Botella de Rum | 17. Hacha | 18. Valija de instrument. |
| 19. Mapa | 20. Martillo | 21. Linterna |

Consejos generales para la selección de objetos

No te preocupes demasiado por la selección del instrumental para la libertad. Llegará un punto en el juego donde no podrás seguir avanzando pero donde parece que deberías hacerlo. En ese momento toma nota cuidadosamente de donde estás, vuelve a empezar el juego y ¡selecciona los elementos del instrumental para la libertad que te ayudará en el camino!

Selección del instrumental de libertad

Usa la s flechas izquierda y derecha para mover el objeto en el centro y apreta Saltar/Disparar para seleccionarlo. El número del objeto corresponderá al de la lista del instrumental para la libertad en la tarjeta impresa.

COMO MOVER

TECLADO:

Z izquierda **X** derecha **]**; arriba

?/ abajo **Espacio** saltar

GALAXIA A-Z

Blob
 Caminar
 Volar
 Arrojar
 Tecla de pausa
 Ascensores anti-gr.
 Estrellas
 Armas zapping
 Centro del planeta
 Electrones
 Rayos zapping
 Paquetes de energía
 Opción abortada
 Cosidú flexible
 Pirámide de Cheops
 Olly
 Super vagón
 Plataformas puente
 Paquetes de armas
 Vidas extras
 Paquetes de reequipamiento
 Pasadizos secretos
 Flores
 Señales

Telepuertos
 Plantas
 Puas
 Maleza lunar
 Plataformas
 Cartas con código
 Trozos del centro
 Nube de alta densidad
 Paisaje lunar rocoso
 Estructuras moleculares
 Perforadores
 Almohadillas espaciales
 Objetos antiasunto
 Cerros espaciales
 Opciones del joystick
 Super sonido
 Tecla
 Tonos del juego
 Teclas defin. del usuario
 Nave espacial
 Esqueletonautas
 Trampas destructoras
 Hongos

Bubble Bus Software
87 High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX. Inglaterra

Copyright © 1985 Bubble Bus Software. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este programa puede ser duplicado, copiado, transmitido, alquilado o reproducido de cualquier forma o por cualquier medio sin el previo permiso por escrito de Bubble Bus Software.

PALANCA DE MANDO - Port II

Definir las teclas: apreta **R** en la primera pantalla.

**Producido por Micro Projects Ltd para
Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS**

© 1985. Todos los derechos reservados. Prohibido terminantemente copiar, prestar o revender sin autorización.

BOUNDER

**"El juego más absorbente que he jugado en mi vida. Si no lo compras nunca sabrás lo que te has perdido."
dice Gary Penn, Zzap! 64. Premiado con la Medalla de Oro.
97% de promedio general.**

Reglas del juego

Mueve a Bounder (la pelota de tenis) alrededor de la pantalla, saltando solamente por los bloques grises. Si yerras de caes y te mueres. Asegúrate de identificar las montañas y las paredes, pues no las puedes cruzar sino que tienes que bordearlas.

Un buen consejo: si no es gris evitalo.

Sin embargo hay una excepción, puedes saltar por el césped, que aparece como verde liso en el juego. No surgirá hasta el nivel 7.

Estos extraterrestres te destruyen:

BINOCULOIDES, STICKITS, MOSCITA, PAJAROS, CHOMPER, DOMES, PTERRIES, MONEDAS, EXOCETS etc.

'Z'

Reglas del juego

Plan del juego

El objetivo del juego es destruir todos a los extraterrestres que atacan. Después de que hayas aniquilado a los 10 extraterrestres standard, aparecerá una unidad de energía, destruye ésta y se despedirá una cápsula de energía. Persigue y recoge la cápsula para obtener bombas de energía (el total ganado hasta el momento aparece al pie de la pantalla). Una vez que tienes varias bombas de energía puedes hacer un agujero através de la barrera de fuerza en movimiento que rodea la Unidad del transportador. Una vez hecho un agujero suficientemente grande guía tu barco dentro del transportador para pasar a la hiperurdimbre del siguiente nivel.

Piezas:

Unidad de energía  cápsula de energía ●

Nivel 1 - Complejo de extraterrestres **Puntos**
Extraterrestre standard - 20 por escuadrón
1 escuadrón **100 puntos por nivel x**

Unidades de energía
aparece después de aniquilar 10
extraterrestres **400 Punkte**

Meteoritos
giran lentamente alrededor de la órbita
planeta **100 puntos**

Transportador
para hacer un agujero através de la barrera de fuerza

Nivel 2 - Zona de combate en el campo
Como el nivel 1, **MAS** 
Platos voladores -
emiten misiles direccionales **300 puntos**

Los extraterrestres útiles son:

TELEPORTS JUMP BONUS
BONUS BUGS COPYRIGHT CANS

Experimenta y aunque te equivoques aprenderás a identificar cuál es cuál.

Los bloques con una flecha te dan casi el doble de tiempo en el aire. Esto te permitirá dar saltos más largos, y si tienes ganas hacer alguna acrobacia aérea estrafalaria. (No aconsejable para principiantes).

Los bloques con un signo de interrogación te dan un bono misterioso, algunos son buenos, otros regulares pero la mayoría son malos. Es indispensable planear cuidadosamente y usar un mapa. Usa el control de pausa para ayudarte a trazar un mapa de las pantallas.

Después de cada nivel hay una etapa extra. Salta sobre la mayor cantidad de signos de interrogación que puedas, si haces desaparecer todos los signos de interrogación ganarás un bono. Cada salto que no hayas usado se suma a tu puntaje de bonos.

Información adicional

RESTORE vuelves a la página del título
CTRL modo de pausa encendido
FUEGO modo de pausa apagado

Todo control de movimiento es desde la palanca de mando (2).

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver House, Sheffield S1 4FS

©1985. Todos los derechos reservados.
Copiar, prestar o revender por cualquier medio está terminantemente prohibido.

STARQUAKE

Ha llegado un mensaje a la Tierra de un planeta inestable que está emergiendo de un agujero negro en algún lugar en el borde de la galaxia. Si el centro de este planeta no se reconstruye se destruirá hacia adentro y causará in "Ka Bumf" en todo el universo. Todo se vuelca, las estrellas tiemblan.

Se ha elegido a un ser que se opera bio-lógicamente para esta misión ultra peligrosa. Pero ¿por qué a **Blob**? ¿porque su mente echa capacidades híbridas? ¿o por el intelecto artificial de su anti-cerebro? Nope - porque todos los otros muchachos han destruido sus naves espaciales. Por lo tanto **Blob** parte para la estratósfera en su nave de confiar con solamente una computadora para su tablero de vuelo y acompañado por una galaxia A-Z - Huy, ¿tendrá éxito?- ¿Al menos llegará?- ¿O desaparecerá Blob con universo y todo?...

Nadie sabe que pasará. Pero estas preguntas y muchas más necesitan una respuesta antes de que sea demasiado tarde.

Diseño del juego, software y efectos sonoros por Stephen Crow.

COMO CONTROLAR A BLOB


Teclado :

Z izquierda **F7** abajo o tiende plataforma puente
X derecha **F5** arriba o recoge un objeto
SHIFT Dispara

Conecta la palanca de mando en el port 2.

Haz una pausa en el juego con la tecla **F3** y cualquier tecla o la palanca de mando para volver a empezar.
Aborta apretando la tecla **F1**.

Nivel 3 - Paisaje lunar

Como el nivel 1, **MAS** 
Buque principal -
emite misiles que se orientan hacia el blanco **500 puntos**
10 impactos para estallar en pedazos

Nivel 4 - Vuelos nocturnos

Todos los riesgos de los niveles 1, 2, 3 **MAS**
Sin unidad de transportador
y misión final - una vez recogidas las 5 bombas el buque de control extraterrestre aparecerá, solamente impactos directos con cinco bombas destruirán este buque y se completa el juego.

Como mover



Espacio dispara bombas para penetrar la barrera de fuerza - o palanca de mando (pórtico 2).

© **Rino Marketing Limited**
1, Orange Street, Sheffield S1 4DW .

Todos los derechos reservados. Prohibido terminantemente copiar, prestar o revender sin autorización.

CASETE: Apreta las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente. Apreta PLAY en la casetera. El programa se cargará y ejecutara automáticamente.

COMO CARGER EL PROGRAMA
DISCO: Enciende la máquina y escribe LOAD " * ",8,1.
Apreta la tecla RETURN. El programa se cargará ejecutara automáticamente.