

## BUGGY BOY

BUGGY BOY is the ultimate driving challenge. Be prepared for the bumpiest ride of your life, over 5 of the roughest courses ever devised for 4 wheels. You must race across terrain littered with boulders, trees, brickwalls and fences whilst following the rough outline of the track through narrow valleys, across even narrower bridges and through dark tunnels.

Use your skills to dodge these obstacles or jump over them by hitting the logs that lie across the track, sending your Buggy soaring through the air. Driving over tree stumps and small rocks will tilt your Buggy onto two wheels allowing you to squeeze through narrow gaps; but don't oversteer, as you will lose control and return to 4 wheel drive!

The course is not your only enemy. The clock is ticking and you will be disqualified from the race if you do not complete each leg in the allowed time limit. Extra time for the next leg can be collected by driving through the dangerously placed 'time' gates.

Additional points are scored by collecting the flags and driving through the score gates. Collecting the flags in the specified order will give you a larger bonus, as will bumping into the football!

## BUGGY BOY

BUGGY BOY est l'épreuve de conduite la plus périlleuse qui soit. Attendez-vous à la balade la plus pleine de cahots de votre vie sur 5 des parcours les plus rudes jamais conçus pour des roues. Il vous faut foncer à travers un terrain jonché de grosses pierres, d'arbres, de murs en briques et de barrières tout en suivant le tracé grossier de la piste à travers des vallées étroites, sur des ponts encore moins larges et dans des tunnels obscurs.

Utilisez toute votre adresse pour éviter ces obstacles ou sautez par-dessus en heurtant les souches qui gisent en travers de la piste, en faisant bondir en l'air votre Buggy. La conduite sur ces souches d'arbres et petits rochers fera basculer votre Buggy sur deux roues, ce qui vous permettra de franchir les passages étroits; mais ne braquez pas trop, car vous perdriez le contrôle du véhicule et retomberiez sur 4 roues.

Le parcours n'est pas vos tre autres ennemis. Le tic-tac de l'horloge est inexorable et vous serez mis hors-course si vous n'accomplissez pas chaque étape dans les délais impartis. Il est possible d'acquies un bonus de temps pour l'étape suivante en passant par les portes "temps" dangereusement situées.

Des points supplémentaires sont acquis en ramassant des drapeaux et en passant par les portes "score". Le ramassage des drapeaux dans l'ordre indiqué vous donnera un important bonus, de même que le fait de heurter le ballon.

## BUGGY BOY

BUGGY BOY die echte Herausforderung für Rennfahrer! Mach Dich gefaßt auf die holprigste Fahrt Deines Lebens, auf 5 der schwierigsten Strecken, die je mit 4 Rädern bewältigt wurden. Das Rennen geht über ein Gelände mit riesigen Felsblöcken, Bäumen, Mauern und Zäunen, durch die wildesten Schluchten, über schmale Brücken und durch stockfinstere Tunneln.

Du wirst Deine ganzen Fahrkünste brauchen, um diesen Hindernissen auszuweichen oder sie mit einem gekonnten Anlauf zu überspringen. Wenn Dein Buggy auf Baumstümpfen und Felsbrocken auffährt, neigt er sich zur Seite und fährt auf zwei Rädern weiter, so daß Du Dich auch durch die engsten Spalten zwingen kannst. Dabei darfst Du nur nicht übersteuern, da der Wagen sonst außer Kontrolle gerät und wieder auf 4 Räder zu stehen kommt.

Aber die waghalsige Strecke ist nicht Deine einzige Sorge. Die Uhr tickt unbarmherzig, es ist eine Rennen gegen die Zeit. Wenn Du es nicht schaffst, die einzelnen Rennstrecken in der vorgesehenen Zeit zu absolvieren, wirst Du disqualifiziert. Zusätzliche Zeit für die nächste Strecke kannst Du Dir erspartern, wenn Du es wagst, durch die gefährlichen Zeit-Tore zu fahren.

Weitere Punkte werden Dir gutgeschrieben, wenn Du Flaggen einsammelst und durch die Punkte-Tore saust. Das Einsammeln der Flaggen in einer bestimmten Reihenfolge bringt Dir einen noch höheren Bonus ein, und dasselbe gilt, wenn Du mit dem Fußball zusammenprallst.

When the going gets tough, put your foot to the floor (finger on the button?), and get ready for more thrills and spills than ever before.

### Playing Instructions

#### Spectrum

##### Pre-defined Keys

P = Up L = Down X = Left C = Right Space = Fire or re-definable keyboard

##### Joystick Controls

Change Gear: Fire & Up = High Gear  
Fire & Down = Low Gear

Left = left  
Right = right  
Fire & Left = fast left  
Fire & Right = fast right

#### Amstrad

Joystick or redefinable keyboard

Commodore  
Joystick port 2 only

#### Atari ST

Joystick only

© 1987 Taito Corporation  
Developed by TATSUMI

Lorsque la situation devient difficile, placez votre pied sur le plancher (doigt sur le bouton?) et soyez prêt pour des émotions et des culbutes encore plus sévères que les précédentes.

### Instructions de jeu

#### Spectrum

Pour changer de vitesse: Feu et vers le haut = Vitesse rapide  
Feu et vers le bas = Vitesse lente

A gauche = vers la gauche  
A droite = vers la droite  
Feu et à gauche = rapidement vers la gauche  
Feu et à droite = rapidement vers la droite

#### Amstrad

Manette ou clavier redéfinissable

#### Commodore

Manette porte 2 seulement

#### Atari ST

Manette seulement

© 1987 Taito Corporation  
Developed by TATSUMI

Falls die Sache brenzlig wird, drück den Fuß mal feste auf den Boden (Finger auf den Knopf?) – und mach Dich gefaßt auf die Dinge, die da kommen sollen.

### Bedienung

#### Spectrum

Gangschaltung: Feuer & Hoch = Höherschalten  
Feuer & Runter = Runterschalten

Links = links  
Rechts = rechts  
Feuer & links = Mit Gas nach links  
Feuer & rechts = Mit Gas nach rechts

#### Schneider

Joystick oder definierbare Tasten

#### Commodore

Nur Joystick (Anschlußplatz 2)

#### Atari ST

Nur Joystick

© 1987 Taito Corporation  
Developed by TATSUMI

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

### Garantie

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Eastern Avenue,  
Lichfield,  
WS13 6RX, England  
Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

Tous droits réservés dans le monde entier. La copie, le prêt, la diffusion radiotélévisée ou la revente sans autorisation expresse écrite d'Elite Systems sont strictement interdits.

### Garantie

Ce logiciel a été mis au point et fabriqué dans le respect des normes de qualité les plus strictes. Veuillez lire avec soin les instructions de chargement jointes. Si pour une quelconque raison vous avez des difficultés à exécuter le programme et pensez que la bande est défectueuse; renvoyez-le directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Eastern Avenue,  
Lichfield,  
WS13 6RX, England  
Télex: 336130 ELITE G

Notre Département du Contrôle de Qualité essaiera le produit et vous fournira immédiatement et gratuitement un produit de remplacement. Notez par ailleurs que cela n'affecte en rien vos droits légaux.

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, Vervielfältigen, der Verleih und Wiederverkauf sowie die Verbreitung und öffentliche Vorführung sind ohne die vorherige ausdrückliche und schriftliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. strengstens untersagt.

### Garantie

Das vorliegende Softwareprodukt ist nach den höchsten Qualitätsanforderungen sorgfältig entwickelt und hergestellt worden. Den beiliegenden Anleitungen zum Laden des Programms ist genau Folge zu leisten. Sollten aus irgendwelchen Gründen Schwierigkeiten beim Betreiben des Programms auftreten, und liegt die Vermutung nahe, daß das Band defekt ist, senden Sie dieses bitte an die folgende Anschrift:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Eastern Avenue,  
Lichfield,  
WS13 6RX, England  
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen sofort einen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Ihre Rechte werden dadurch in keiner Weise eingeschränkt.

## IKARI WARRIORS

General Alexander Bonn, C.I.F. US forces in Central America, has been seized by a band of revolutionaries and held captive in his own headquarters. Before his final capture he relayed a mayday which you and your buddy picked up.

Your plane crashlands in the dense jungle some distance from the headquarters. After deciding whether to go it alone or attempt the rescue together you set off. You are deep in guerrilla territory. On all sides gather trained marksmen and combatlers, determined to stop you. It soon becomes apparent that you lack the supplies to win, but win through you must.

Am bush enemy tanks and use them yourself. Collect fuel and grenades left by the enemy as they retreat. Show no mercy, for you are the Ikar Warriors.

### Loading Instructions

Spectrum 48K (cassette) – Load "" in 48K mode  
Spectrum 128K (cassette) – Load "" in 48K mode  
Spectrum +3 (disc) – Use loader  
Amstrad/Schneider (cassette) – Run "elite"  
Amstrad/Schneider (disc) – Run elite  
Commodore C64 128 (cassette) – Shift and Run Stop  
Commodore C64 128 (disc) – Load "" 8.1  
Commodore C16 – Load "elite"

Atari ST – Reset computer and insert disc. Game will then Auto boot.  
IBM PC – Compatibles – Two 12" 5 1/4" floppy discs are included. PROGRAM disc and EGA disc. The PROGRAM disc supports CGA graphics and requires 256K main memory, standard CGA graphics, and RGB monitors. The EGA disc supports standard EGA graphic cards with EGA monitors.

Loading:  
The PROGRAM disc is self-booting. Place disc into disc drive and turn system on.  
For EGA, remove the PROGRAM disc after loading is completed. Insert EGA disc into disc drive and press RETURN.  
For A and B disc drives, place the PROGRAM disc into Drive A and turn system on. Once loading is complete, place the EGA disc into Drive B and press RETURN.

## IKARI WARRIORS

Un groupe de révolutionnaires s'est emparé du général Alexander Bonn des forces américaines C.I.F. en Amérique centrale, et le maintient prisonnier dans son propre quartier général. Avant sa capture finale, il a lancé un signal de détresse que votre copain et vous avez reçu.

Votre avion s'écrase dans la densité de la jungle à une certaine distance du quartier général.  
Après avoir décidé si vous souhaitez partir seul ou essayer de lui porter secours avec votre collègue, vous vous mettez en route. Vous vous trouvez en plein territoire ennemi. Des tireurs d'élite et des combattants, bien décidés à vous arrêter, se rassemblent de tous côtés. Vous allez vous apercevoir sans tarder que vous ne possédez pas ce qu'il faut pour gagner et pourtant vous devez gagner à tout prix.

En attendant des embuscades aux chars ennemis, vous pourriez vous emparer et les utiliser à votre propre compte. Ramassés les grenades et le carburant que vos ennemis laissent derrière eux en se retirant. Et surtout pas de quartier, car vous êtes un guerrier Ikar!

### Instructions de Chargement

Spectrum 48K (cassette) – LOAD ""  
Spectrum 128K (cassette) – LOAD "" en mode 48K  
Spectrum +3 (disquette) – Utiliser loader  
Amstrad/Schneider (cassette) – RUN "Elite"  
Amstrad/Schneider (disquette) – RUN "Elite"  
Commodore C64 128 (cassette) – Shift et Run Stop  
Commodore C64 128 (disquette) – LOAD "" 8.1  
Commodore C16 – LOAD "ELITE"  
Atari ST – Réinitialiser l'ordinateur et insérer de nouveau la disquette, le jeu redémarrera aussitôt.

IBM PC – Compatibles  
Deux (2) 5 1/4 disques sont inclus: Disquette PROGRAMME et disquette EGA. La disquette PROGRAMME utilise les graphiques EGA et demande une mémoire de 256K au moins, standards CGA graphiques, et moniteurs RGB. La disquette EGA utilise les cartes graphiques standard EGA avec les moniteurs EGA.

La disquette programme démarre seule. Il suffit d'insérer la disquette et de mettre le système en marche.  
Pour EGA ôter le disque programme une fois le chargement effectué insérer la disquette EGA et appuyer sur RETURN.

## IKARI WARRIORS

General Alexander Bonn der C.I.F. US Streitkräfte in Mittelamerika ist von einer Bande von Revolutionären geschleppt worden und wird jetzt in seinem eigenen Hauptquartier als Gefangener behandelt. Bevor er den Aufbruch in die Hände fiel, hat er noch eine SOS-Nachricht abgeschickt, die Du und Dein Kumpel aufgefangen haben.

Dein Flugzeug macht im dichten Dschungel in einiger Entfernung vom Hauptquartier eine Sturzlandung. Nachdem Du eine Entscheidung getroffen hast, die Rettungsaktion im Alleingang zu meistern oder zu zweit, machst Du Dich auf den Weg, der Dich durch helleses Guerrilla-Territorium führt. Von allen Seiten wirst Du von Scharfschützen und Kämpfern umzingelt, die Dir den Weg abschneiden wollen.

Bald mußt Du einsehen, daß Deine Vorräte nicht ausreichen, auf Gedeih und Verderb. Schnappe Dir feindliche Tanks, damit Du vorwärtskommst, und hol Dir den Treibstoff und die Granaten, die der Feind beim Rückzug hinterläßt. Gnade ist hier fehl am Platz – Du bist ein Ikar-Kämpfer.

### Ladeanleitung

Spectrum 48K Kassette – LOAD ""  
Spectrum 128K Kassette – LOAD "" (im 48K-Modus)  
Spectrum +3 Diskette – Loader benutzen  
Amstrad/Schneider Kassette – RUN "elite"  
Amstrad/Schneider Diskette – RUN ELITE  
Commodore C64 128 Kassette – SHIFT & RUN STOP  
Commodore C64 128 Diskette – LOAD "" 8.1  
Commodore C16 – LOAD "ELITE"  
Atari ST – Computer in Grundzustand versetzen. Diskette einlegen, worauf das Spiel automatisch startet.

IBM PC und Kompatibel – Zum Lieferumfang gehören zwei 5 1/4 Floppies: die PROGRAM- und die EGA-Diskette. Die PROGRAM-Diskette unterstützt CGA Grafik und erfordert wenigstens 256K Hauptspeicher, Standard-CGA Grafik und RGB-Monitor. Die EGA-Diskette dient zum Gebrauch mit Standard-EGA-Grafikkarten und EGA-Monitoren.

Ladeanleitung  
Die PROGRAM-Diskette startet von selbst. Einfach Diskette einlegen und System einschalten.  
Beim Arbeiten mit EGA die PROGRAM-Diskette nach beendetem Ladevorgang herausnehmen und stattdessen die EGA-Diskette einlegen, dann RETURN drücken.

### Playing Instructions

You may choose either one or two players. To fire a bullet press the fire button key. To throw a grenade or get into a tank, hold down the fire button key.

There are two modes on all versions (except C16 and IBM PC + compatibles).

A) You fire in the direction you are moving  
B) You fire in a fixed direction

### Spectrum (keyboard or most joystick)

Player 1: 2. Move and fire – joystick or definable keys  
Change mode – redefinable key

#### Amstrad/Schneider

Player 1: 2. Move and fire – joystick or definable keys  
Change mode – redefinable keys

Commodore 64 128 (keyboard and joystick)  
Player 1: 2. Move and fire – joystick port 1

Player 1: 2. Move and fire – joystick port 2  
Change mode – keys "" or ""

Enter during title screen  
F1 = 1 player game  
F3 = 2 player game

Fire = assume last command  
Enter during the game  
Q = pause

Q followed by ir = ends game  
F5 = toggle music through music + sound FX

mute  
music  
sound FX

© SNK Corporation 1986

Pour les disquettes A et B, placer la disquette PROGRAMME dans le lecteur A et mettre le système en marche. Une fois le chargement effectué placer la disquette B dans le lecteur.

### Instructions de Jeu

Vous devez choisir un ou deux joueurs. Pour tirer une balle, appuyer sur le bouton de tir. Pour lancer une grenade ou entrer dans un char, maintenir enfoncé le bouton de tir.

Il existe 2 modes sur chaque version (excepté C16 & IBM PC compatibles).

A) vous tirez dans la même direction que vous vous déplacez  
B) Vous tirez dans une direction fixe

### Spectrum (clavier ou au moins manette de jeu)

Joueur 1: 2. Déplacer et tirer – Manette de jeu ou redéfinir les touches  
Changer de mode – redéfinir la touche

#### Amstrad/Schneider

Joueur 1: 2. Déplacer et tirer – Manette de jeu ou redéfinir les touches  
Changer de mode – redéfinir la touche

Commodore 64 128 (clavier ou manette de jeu)  
Joueur 1: 2. Déplacer et tirer – manette de jeu en port 1

Joueur 2: 2. Déplacer et tirer – manette de jeu en port 2  
Changer de mode – touches "" ou ""

Commandes pendant l'écran de titre  
F1 = 1 partie à un joueur  
F3 = 1 partie à deux joueurs

Feu = comme la dernière commande  
Commandes pendant le jeu  
Q = pause

Q suivi de ir = fin du jeu  
F5 = basculer entre les possibilités suivantes:

musique + effet sonore  
silence  
musique  
effet sonore

© SNK Corporation 1986

Auf Systemen mit 2 Laufwerken (A und B) ist die PROGRAM-Diskette in A einzulegen und das System einzuschalten. Nach beendtem Ladevorgang die EGA-Diskette in Laufwerk B legen und RETURN drücken.

### Spielanleitung

Das Spiel kann mit einem oder zwei Teilnehmern gespielt werden. Leg eine Kugel zu leuern, die Feuer taste (Feuertaste) drücken. Zum Werfen einer Granate oder zum Einsteigen in einen Tank, den Feuerknopf gedrückt halten. Es gibt zwei verschiedene Modi, was die Schußrichtung anbelangt (dies gilt NICHT für C16 und IBM PC und Kompatibel).

(A) Schießen in der Bewegungs- (Fahr-) Richtung  
(B) Schießen in einer festgelegten Richtung

### Spectrum (Tastatur oder irgendein gängiger Joystick)

Spieler 1: 2. Bewegen und Feuern – Joystick oder definierbare Tasten  
Modus wechseln – definierbare Taste

#### Amstrad/Schneider

Spieler 1: 2. Bewegen und Feuern – Joystick oder definierbare Tasten  
Modus wechseln – definierbare Taste

Commodore 64 128 (Tastatur und Joystick)  
Spieler 1: 2. Bewegen und Feuern – Joystick in Steckplatz 1

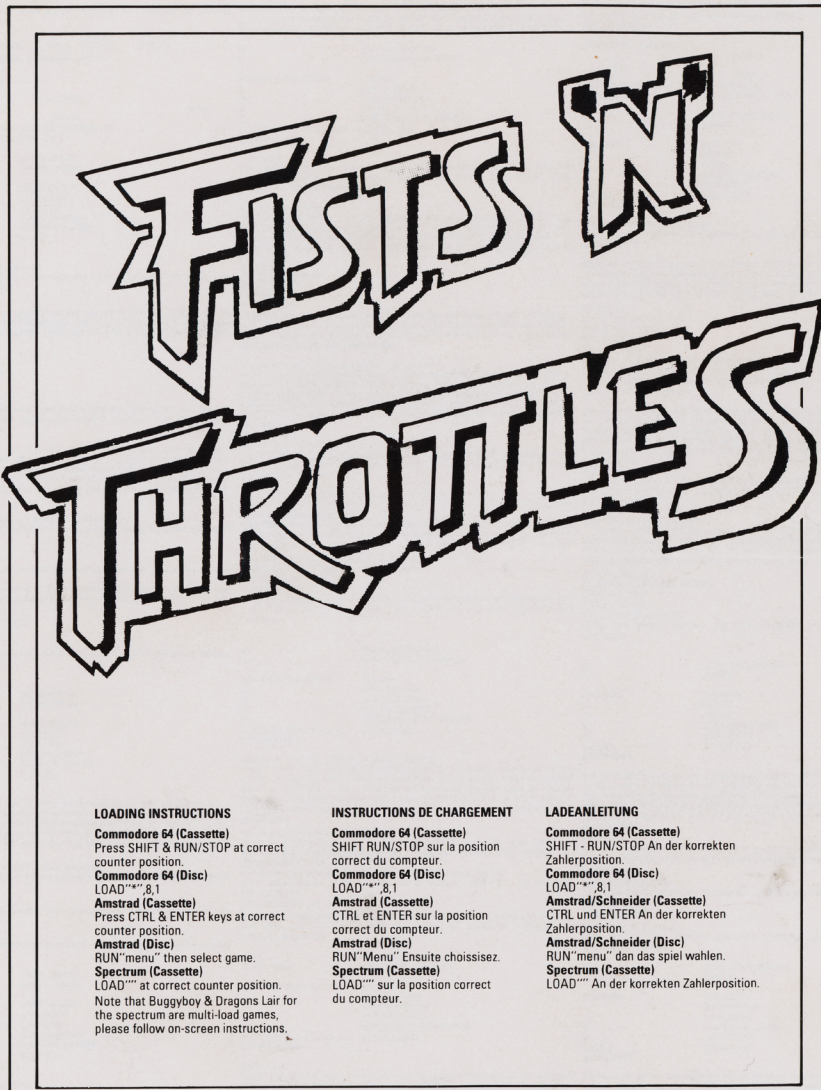
Spieler 2: 2. Bewegen und Feuern – Joystick in Steckplatz 2  
Moduswechsel-Taste – oder Aufwärtstaste

Optionstasten im Titelschirm  
F1 = 1-Spieler-Version  
F3 = 2-Spieler-Version

Feuer = wie vorher  
Funktions Tasten während des Spiels  
Q = Pause

Q gefolgt von ir = Ende des Spiels  
F5 = Umschalten zwischen Musik & Töneffekte – gerauschos – Musik nur Töneffekte

© SNK Corporation 1986



### LOADING INSTRUCTIONS

Commodore 64 (Cassette)  
Press SHIFT & RUN/STOP at correct counter position.

Commodore 64 (Disc)  
LOAD "" 8.1

Amstrad (Cassette)  
Press CTRL & ENTER keys at correct counter position.

Amstrad (Disc)  
RUN "menu" then select game.

Spectrum (Cassette)  
LOAD "" at correct counter position.

Note that Buggyboy & Dragons Lair for the spectrum are multi-load games, please follow on-screen instructions.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore 64 (Cassette)  
SHIFT RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64 (Disc)  
LOAD "" 8.1

Amstrad (Cassette)  
CTRL & ENTER sur la position correct du compteur.

Amstrad (Disc)  
RUN "Menu" Ensuite choisissez.

Spectrum (Cassette)  
LOAD "" sur la position correct du compteur.

### LADEANLEITUNG

Commodore 64 (Cassette)  
SHIFT RUN/STOP An der korrekten Zählerposition.

Commodore 64 (Disc)  
LOAD "" 8.1

Amstrad/Schneider (Cassette)  
CTRL und ENTER An der korrekten Zählerposition.

Amstrad/Schneider (Disc)  
RUN "menu" dan das spiel wählen.

Spectrum (Cassette)  
LOAD "" An der korrekten Zählerposition.

