

# TAITO

®

## COIN-OP



# Hits

COMMODORE



ENGLISH



FRANCAIS



ITALIANO



SUOMI



# COIN-OP HITS

ENGLISH	FRENCH	ITALIAN	FINNISH
---------	--------	---------	---------

LOADING .....	1	CHARGEMENT .....	14	CARICAMENTO .....	26	LATAUS .....	37
ARKANOID .....	2	SLAP FIGHT .....	15	RASTAN .....	27	ARKANOID .....	38
BUBBLE-BOBBLE .....	3	ARKANOID .....	15	RENEGADE .....	28	BUBBLE-BOBBLE .....	39
RASTAN .....	5	RASTAN .....	16	BUBBLE-BOBBLE .....	30	FLYING SHARK .....	40
FLYING SHARK .....	8	RENEGADE .....	19	FLYING SHARK .....	31	LEGEND OF KAGE ....	41
ARKANOID "REVENGE OF DOH" .....	9	LEGEND OF KAGE ....	21	LEGEND OF KAGE ...	32	RASTAN .....	42
RENEGADE .....	10	ARKANOID "REVENGE OF DOH" .....	22	ARKANOID "REVENGE OF DOH" .....	34	RENEGADE .....	44
LEGEND OF KAGE ....	12	BUBBLE-BOBBLE .....	23	ARKANOID .....	35	ARKANOID "REVENGE OF DOH" .....	46
SLAP FIGHT .....	13	FLYING SHARK .....	25	SLAP FIGHT .....	36	SLAP FIGHT .....	48

## LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP simultaneously. Follow the screen instruction — PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. Follow the instructions as they appear on screen. Ensure that all peripherals are removed.

N.B. If there is more than one title on either side of the cassette always stop the tape when the first game has loaded. To load subsequent games reset the machine and follow previous loading instructions. It is advisable to ensure that the tape counter is set to zero at the start of the tape so that the position of the games can be noted for future use.

## DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "\*" ,8,1 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically. Follow the instructions as they appear on screen.

# ARKANOID

It's program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved worldwide. Arkanoid runs on the Commodore 64/128 micro computers.

## THE GAME

The era and time of this story is unknown. After the mothership "Arkanoid" was destroyed, a spacecraft "Vaus" scrambled away, only to be trapped in the void. You control the Vaus and have to penetrate 32 levels and then confront the "Dimension Changer" whom you must destroy in order to reverse time and resurrect the "Arkanoid". Frantic action and split second timing combine to produce the most addictive and compulsive game.

## CONTROLS

The game is controlled by Keyboard, Joystick, Neos Mouse or Paddle as follows.

### KEYBOARD

Player one and Player two.  
Left is left shift key  
Right is right shift key  
Fire is the spacebar

### JOYSTICK

Player One in Port One  
Player Two in Port Two or Port One when selected.

**LEFT** ← **RIGHT** →

**FIRE** — Right Neos Mouse button.  
Neos Mouse — as Joystick Ports.  
Paddle is Port one for both players (must be using the CBM 64 dual Paddle).

## HOW TO PLAY

You control the Vaus craft which can be moved left or right. Using your skills, you must deflect an energy bolt which will gradually break down the walls confronting you. Certain coloured bricks must be hit more than once and others are completely indestructible. Alien life forms descend at random to hinder you but are eliminated on contact with either the energy bolt or the Vaus craft. You are aided in your attempts with energy Capsules which are hidden beneath certain bricks and released upon their destruction. Each capsule has a different power and is denoted by a letter painted on its side. These are as follows:  
**S** — Slows down the speed of the energy bolt, making it easier to position yourself.  
**C** — Enables you to catch the bolt, move to the desired position and then fire.  
**E** — Expands the Vaus craft, giving you more chance to deflect the bolt.  
**D** — Disrupts the bolt into three separate components thereby giving you three times the effect.  
**L** — Arms your Vaus with a laser allowing it to shoot bricks and aliens.  
**B** — Breaks the section of the wall enabling your Vaus craft an alternative escape route to slip through to the next level.  
**P** — Awards you an extra life.

## STATUS AND SCORING

On screen scoring displays current score, hi-score, number of lives remaining and level attained.  
Points are awarded between 50 and 120 for knocking out a brick, depending on the colour. Collecting a capsule is 1000 and hitting an alien scores 100 points. Extra lives are awarded for collecting the "P" capsules.

## HINTS and TIPS

- ★ If using the keyboard, pressing both shifts at the same time stops the Vaus; giving you a better reaction time.
- ★ The disruption capsule is of great use if your bolt is caught behind, or enclosed within, a wall.
- ★ The laser is most useful to break down the bricks which require a number of hits.
- ★ Using the very edge of your vaus to deflect the bolt will give you a much sharper angle — most useful for maneouvering it into restrictive places.

## GOOD LUCK

## CREDITS

Coding by David Collier.  
Graphics by Mark Jones.  
Music by Martin Galway.  
Produced by D. C. Ward.  
© 1987 Imagine Software (1984) Limited.  
Licensed from © Taito Corp., 1986, Programmed for the Commodore by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.

# BUBBLE BOBBLE

Meet BUB and BOB our bantam-weight brontosaures who are bent on battling big bullies by blowing and bursting bubbles. Before battling these brazen bullies, beware that bubble blowing is better than blasting bullies with bazookas, or better than bouncing bombs from biplanes, and even beats boxing these brainless barbarians. So now that we briefly belayed the Bub and Bob biographies, begin by browsing the play instructions below and becoming the best BUBBLE BOBBLE bubble blower on the block.

## How to Destroy:



1) Blow Bubbles



2) Box up Bullies, then



3) Burst Them!!!

By bursting bubbles containing fire, thunder, and water that appeared in the previous stage, you can quickly destroy the bullies. Fire, Thunder, and Water flow in the direction in which you stretch yourself. You can even bounce on the bubbles (by keeping the joystick pushed up )!!!

## SCORING:

**A** Burst the Bubbles for the following points:

10	100	100	100	500

**B** Bonuses for destroying Bullies!!!

500	1000	2000	4000	8000	16000	32000

**C TIMING TARGETS:**

Clearing a stage quickly allows for high-point targets in the next stage.

.....					
.....	5000	6000	7000	8000	10000

**D MAGIC TARGETS:**

Magic Targets mysteriously appear! Destroy them and power up!

						..... ?
BUBBLE UP!	SPEED UP!	ONE SHOT ROLL PACK	CHANCE	LUCKY	1 UP!	..... ?

Its best to destroy several enemies at the same time.  
Can you reach the "True ending" by clearing all 100 stages?

A "Sudden Reversal" awaits you there!

A player can join at any time by pressing the fire button.  
You start the game with an extra 8 credits. To keep playing after you have lost all your lives, just press the fire button quickly.

## EXTEND

Get all the letters. They appear when destroying several enemies at the same time!

E



1-P BUB



2-P BOB



Benzo



Bonnie-bo



Boa-boa



Blubba



Boris



Bonner



Baron von Blubba

If you take too much time, you are no match for him!

4

## KEY CONTROLS

COMMODORE -

1 OR 2 TO START WITH 1 OR 2 PLAYERS RESPECTIVELY.

[IN GAME]

C- PAUSE

Q QUIT

JOYSTICKS

PORT 2 FOR PLAYER 1

PORT 1 FOR PLAYER 2

LEFT AND RIGHT

UP

FIRE

LEFT AND RIGHT

JUMP

BUBBLE JOIN GAME

Licensed from © Taito Corp., 1987

Programmed for Commodore, Spectrum, Amstrad CPC and Atari ST

by

British Telecommunications P.L.C.

Export outside Europe, Australia and New Zealand prohibited

Conversions by Software Creations



FIREBIRD IS A TRADE MARK OF  
BRITISH TELECOMMUNICATIONS P.L.C.

## RASTAN

The top Taito coin-op is brought to life on your home micro. Thrill to the real arcade feel as you are plunged in the world of Maranna inhabited by a hardy race of barbarians. King of this race is Rastan, an adventurer, a warrior, a man pure of heart and rich in spirit.

The evil wizard, Karg, thwarted by Rastan in his attempts to overthrow the throne has opened the portals of hells and unleashed a variety of beasts and demons upon Maranna. Only one man has proved himself true enough to confront the hordes; the king himself - Rastan. His task . . . to fight his way through the countries of his continent, killing beasts and demons in order to reach the far-off land of the wizard and the final confrontation with Karg himself, in his deadliest guise, as the soul-sucking dragon.

Will he succeed? . . . its up to you.

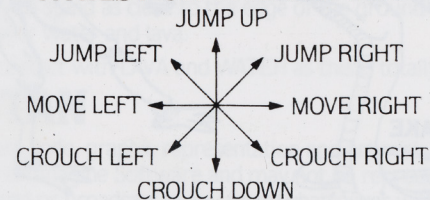
## CONTROLS

The game is controlled by joystick in port 2.

Music or sound effects can be chosen on the title page by pressing the space bar.

The joystick controls cause the following effects in these circumstances.

### WHILST ON THE GROUND

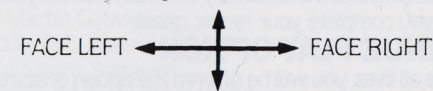


FIRE - Use current weapon in facing direction

FIRE AND UP - High jump

### WHILST JUMPING/FALLING

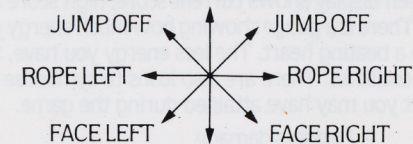
THRUST SWORD UP  
(in conjunction with fire)



POINT SWORD DOWN  
(in conjunction with fire)

FIRE - Use current weapon

### WHILST CLIMBING A ROPE



DESCEND ROPE

FIRE - Use current weapon in facing direction

## PLAYING

Proceed through all six levels reducing your enemies to sword fodder.

Along the way collecting more powerful weapons. Some of your enemies may carry the following useful or dangerous items.

- SHIELD - Reduces damage
- MANTLE - Reduces damage by half
- ARMOUR - Stops all damage for a limited time
- MEDICINE - Replenishes energy
- POISON - Depletes energy
- RAM'S HEAD - Totally replenishes energy
- JEWELS - Bonus points
- RING - Weapon speed up
- NECKLACE - Doubles points
- ROD - ??Mystery??

5

Each level has a powerful adversary to be defeated at the end before you can progress. Rastan can increase the power of his weapons and utilise mysterious powers, the discovery of which will aid your survival and help you complete your heroic quest.

### CONTINUE PLAY OPTION

If you lose all lives, you will be offered the option of starting again from that level. This option is offered 3 times after which you must restart the whole game.

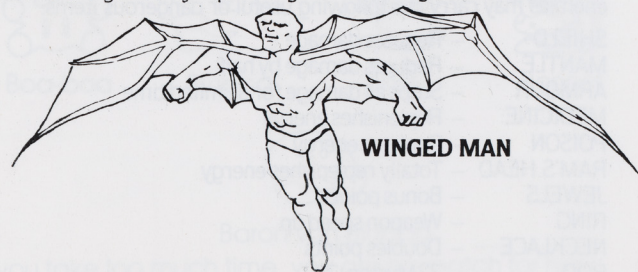
### STATUS and SCORING

The on screen display shows current score, high score and lives remaining. There is a gauge showing how much energy you have attached to a beating heart. The less energy you have, the more your heart oscillates. There are also icons to symbolise extra abilities that you may have attained during the game.

- SHIELD – Reduces damage
- MANTLE – Reduces energy damage by half
- ARMOUR – Invulnerability for short time
- RING – Speeds weapon up
- NECKLACE – Double points for enemies slain
- ROD – ??Mystery??

Bonus lives are awarded at 30,000 points and every extra 70,000 points thereafter.

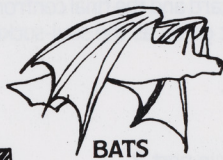
Points are gained by liquidating the following assailants.



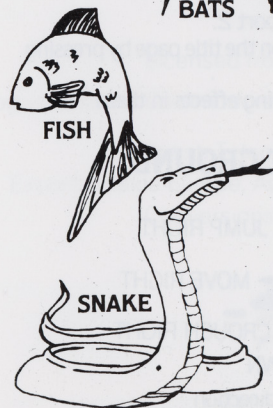
WINGED MAN



CHIMERA



BATS

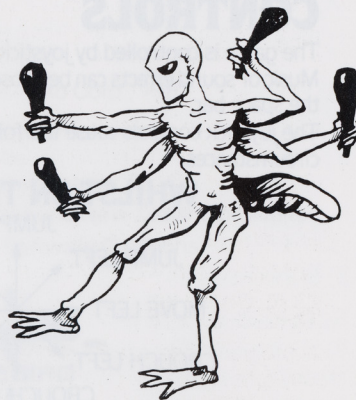


FISH

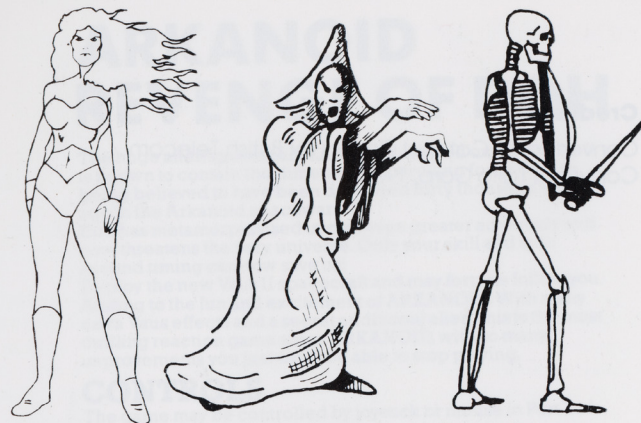
SNAKE



GIGAS



MANY ARMED BUG



SERPENT LADY

WIZARDS

SKELETON

There are also special enemies that gain points of 10,000 to 50,000 points and protagonistst which gain mystery points.

### HINTS AND TIPS

Collect the most powerful weapons.

Learn which protagonists yield useful and dangerous items.

Practice timing on the swinging ropes as this is essential to completion of the game.

Always try to stand as close to the edge of the ground when jumping over water and lava.

Avoid all contact with LAVA and WATER as this is totally deadly.

### RASTAN

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

### CREDITS

Written by John Meegan

Graphics by Jane Lowe, Martin McDonald and John Palmer

Music by Martin Galway

Produced by D.C. Ward

© 1987 Imagine Software

Licensed from © Taito Corp., 1986.

Programmed for the Commodore by Imagine Software.

Export outside Europe prohibited.

# FLYING SHARK

The fight is coming to an end and it doesn't look good for our side. High command have recalled you, the great combat ace, to fly a lone mission against overwhelming odds, to win this desperate battle and ultimately, save mankind. We're all depending on you, so best of luck.

## Flying the Shark

Flying Shark is a one player game. To start the game after loading, press the space bar or fire button.

Pressing the space bar to start allows you to drop smart bombs with the space bar.

Pressing the fire button to start allows you to drop smart bombs by holding down the fire button and pushing the joystick forward. (The space bar will still drop the smart bombs in this mode)

If you are using a Cheetah 125 special joystick, fire and smart bombs are both available from the joystick fire buttons.

## Levels of Play

There are five levels to Flying Shark. When you reach the end of a level, the new level will be loaded so leave the disc or cassette in the machine. (If loading from cassette, press play on tape when prompted.)

## Scoring and Bonuses

1000 points for destroying an entire squadron of yellow fighters.

Destroy the entire red squadron and you can gain extra firepower by picking up the floating symbol.

Destroy the entire blue squadron and pick up the floating symbol for an extra plane.

Pick up the special symbol for an extra smart bomb.

## Credits

Converted by Catalyst Coders for British Telecom  
Copyright Taito Corp, 1987

# ARKANOID REVENGE OF DOH

The huge alien spacecraft, ZARG, has entered our universe. It is known to contain the dimension controlling force DOH, a being believed to have been destroyed forty thousand years ago in the Arkanoid spacewars. Doh has metamorphised into an even greater adversary and now threatens the very universe. Only your skill and split second timing can now save us! Deploy the new Vaus II spacecraft and may fortune follow you. Adding to the fun and excitement of ARKANOID. With many extra Vaus effects and a secret additional alien, this is the most thrilling reaction game since ARKANOID, with so many improvements you just won't be able to stop playing.

## CONTROLS

The game may be controlled by joystick or mouse in Port 1 of the keyboard.

### JOYSTICK, 1351 MOUSE OR NEOS MOUSE

LEFT ← → RIGHT  
FIRE — FIRE

KEYBOARD  
RIGHT — B  
LEFT — V  
FIRE — SHIFT

## STATUS AND SCORING

On screen scoring displays current score, hi-score number of lives remaining and the level attained. Points awarded are between 30 and 120 for destroying a brick depending on the colour. Hitting aliens scores 200 points and collecting a capsule gives you 1000 points. An extra life is awarded at 50,000 points and on collecting a 'P' capsule.

## HOW TO PLAY

You control the Vaus craft which can be moved from left to right. Using your skills, you must deflect an energy bolt which will gradually break down the walls confronting you. Certain coloured bricks must be hit more than once and others are completely indestructible. Alien life forms descend at random to hinder you but are eliminated on contact with either the Vaus, or the energy bolt.

## SPECIAL POWERS

You are aided in your attempts, with energy capsules which are hidden beneath certain bricks. These capsules are released upon the destruction of the brick. Each capsule has a different power, denoted by a letter painted on it's side.

These powers are as follows:

- B** — Breaks through the side wall, giving the Vaus an alternative escape route to the next level.
- C** — Enables you to catch the bolt, move to the desired position and then fire.
- D** — Disrupts the bolt into five separate components, thereby giving you five times the effect.
- E** — Expands the Vaus, giving you more chance to deflect the energy bolt.
- I** — Gives the Vaus a ghost, which trails along behind the Vaus which can deflect the energy bolt.
- L** — Arms your Vaus with a laser, allowing it to shoot through bricks and aliens.
- M** — Allows the bolt to break through bricks without bouncing off them.
- N** — Breaks the bolt into three separate components, which regenerate when each one is lost.
- P** — Awards you an extra life.
- R** — Reduces your Vaus making it harder to deflect the energy bolt.
- S** — Slows down the speed of the energy bolt making it easier to deflect.
- T** — This causes a twin of the Vaus to appear. These craft are identical and give you twice the effect.

**SPECIAL CAPSULE** — This bestows a random special power on the Vaus.

## HINTS and TIPS

- ★ The disruption capsule is of great use if your energy bolt is trapped behind a wall.
- ★ The laser is most useful to break down bricks which require a number of hits.
- ★ Using the very edge of your Vaus to deflect the bolt will give you a much sharper angle, most useful for manoeuvring into restrictive places.

## ARKANOID "Revenge of Doh"

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

Programmed by Allan Shortt.  
Graphics by Steve Wahid.

Music and sound effects by Jonathan Dunn.  
Licensed from © Taito Corp., 1986. Programmed for the Commodore by Imagine Software.  
Export outside Europe prohibited.  
Produced by D. C. Ward.  
© 1988 Imagine Software.

# RENEGADE

The Streets aren't safe! . . . Night falls swiftly as you make your way through the most sinister part of town to collect your girl. So far so good . . . your train pulls into the subway station, alighting you realise you are not alone!

The station, and the streets above are infested with thugs and villains . . . time is short so you must negotiate these areas to meet your girl as arranged. Quick thinking and martial art skills are the only abilities you have to depend upon and you disembark knowing that this is going to be the most dangerous walk of your life!

There are five stages to negotiate, first the tube station, where you will meet a gang of muggers intent on terminating your journey right there. The next stage takes you through the pier area, known to be a popular meeting place for motorcycle gangs. The third area is the sleazy back streets of town; female gangs stalk the streets in search of any unwitting male who may try and infringe their territory. Next, is the street leading up to your meeting place; a vicious gang of razor-wielding thugs have been known to taunt any innocent passer by just for kicks.

Finally you enter your arranged meeting place, but beware—the last gang you have subdued had called reinforcements who will be lying in wait, together with their leader—armed with a gun! Prove that love can overcome all by conquering these villains in time for your date!

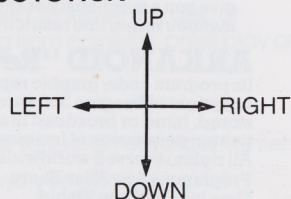
## CONTROLS

The game is controlled by Joystick in Port 2 and three attack keys.

## ATTACK KEYS

ATTACK RIGHT — 2  
ATTACK LEFT — ←  
JUMP — 1

## JOYSTICK



RUN/STOP Key pauses the game, press it again to restart.  
RUN STOP/RESTORE resets the game.  
SPACEBAR music on/off

## GAMEPLAY

There are five levels: Subway, Pier, Sleazy Street, End Street and Interior. In each of these scenarios you will meet a gang, who are armed with different weapons. To attain completion of a level the leader of the gang must be defeated, his status being shown at the top of the screen below your energy bar. Each time the leader is hit and knocked to the ground his energy will be greatly depleted. When his bar chart is showing zero energy, you have defeated him or her and you will move onto the next level. Please note that the leader will not join the fray until a number of the minions have been defeated. In the first stage you are attacked by a gang of both armed and unarmed assailants. You must punch, kick or "knee" your assailants repeatedly to defeat them, (typically, each needs to be knocked to the ground twice). The first time they are knocked to the ground, however, you can kneel on top of them and a few swift blows will do the trick. On the second level you must confront a gang of motorcycle thugs on the pier. The level starts with four attackers on motorcycles who will try and run you over, they must be knocked off their bikes to be subdued. Once the cyclists have been overcome, you will be attacked by both unarmed and crow bar wielding Hells Angels, and eventually their leader.

The third level takes place in the sleazy downtown streets, the headquarters of a gang of female marauders armed with both clubs and whips. When a number of these "ladies" have been defeated, their leader Big Bad Bertha, is brought into the fray.

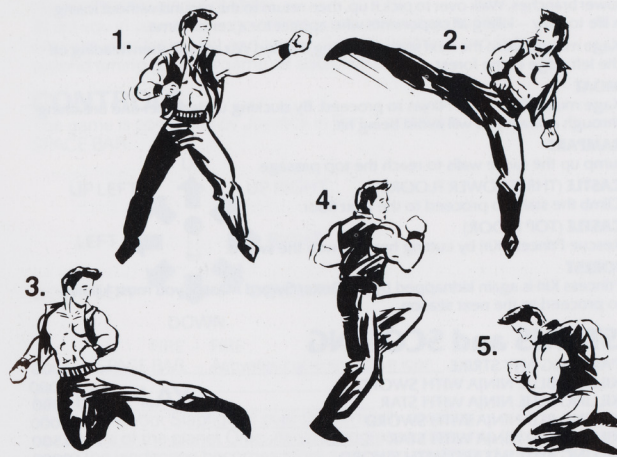
The fourth level comprises of razor-wielding thugs, in previous levels you can sustain a number of hits before losing a life, but in this stage one touch is fatal! Avoid the razors at all costs and watch your back! Defeat of all the characters on this level brings you into the interior scene where there are still more of this gang plus their leader—armed with a gun!

Completion of this final level will ensure you can keep your date with Lucy, your gorgeous girlfriend. Unfortunately you will only have a very short time with her, as the whole process must start again—only this time more difficult.

There is a time limit for each section and failure to defeat the major villain on each stage within the allotted time will entail you losing a life, so continued avoidance of the villains will not be helpful. There are

various ways of attacking your assailant, all of which are shown below. These are:

1. PUNCHING.
2. BACK KICK.
3. FLYING KICK.
4. KNEEING.
5. PUNCHING A FLOORED ASSAILANT.



## STATUS AND SCORING

Your energy is indicated by a horizontal bar chart at the top of the screen which will decrease each time you are hit. Beneath that is the energy bar of the gang leader; this will only come into effect when he is brought into play (after you have defeated a number of his henchmen). His energy decreases accordingly with the number of hits he sustains. The lives remaining and the number of gangs you have defeated are indicated by the heads at the bottom of the screen. Points are awarded for successful actions in relation to their effectiveness—between 50 and 100 points, (the more effective the blow, the higher the points achieved). Extra points are awarded for each enemy knocked out. Completing the full five rounds will result in a score of an extra 10,000 points. An extra life is awarded each time you complete all levels.

## HINTS AND TIPS

- ★ Keep on the move.
- ★ In the first two levels opponents can be forced to fall off the edge of the playing area—but be careful so can you.
- ★ Kill the most dangerous opponents, i.e. the weapon carriers, first.
- ★ On the third level it is recommended to avoid Big Bertha until you have disposed of all of her minions.

## RENEGADE

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide. Renegade runs on the Commodore 64/128 micro computers.

## CREDITS

Programmed by Max Taylor.  
Graphics by Steve Wahid and Jane Lowe.  
Produced by D. C. Ward.  
Licenced from © Taito Corp., 1986 Programmed for the Commodore by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.  
©1987 Imagine Software.

# LEGEND OF KAGE

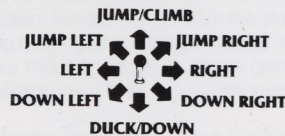
Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software (1984) Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software (1984) Limited. All rights reserved Worldwide. Legend of Kage runs on the Commodore 64/128 micro computers.

Legend has it that long ago in Japan the beautiful Princess Kiri was kidnapped by the evil Dragon King, and Kage, a young ninja who was walking with her in the forest at the time, was given the formidable task of rescuing her.

You must help Kage in his quest through the forest to the Dragon King's palace, gain entrance, find Kiri and take her to safety, while avoiding the Dragon King's ninja guards.

## CONTROLS

The game is controlled by joystick in Port 1 only. Press the FIRE BUTTON to start the game.



**FIRE BUTTON** — quick press and release throws star.  
— longer press swings sword.

**SHIFT LOCK** — PAUSES GAME  
**'S' KEY** — PRESS DURING PAUSE TO QUIT GAME

**NOTE:** Kage cannot throw stars while in contact with another character — DEAD or ALIVE!

**JUMPING UP:** Hold joystick up to jump further.

## GAME PLAY

### OPPONENTS

- BLUE NINJA** — Fight with SWORDS and THROW STARS.
- RED NINJA** — Fight with SWORDS and THROW BOMBS.
- BLUE WIZARD** — Breath FIRE. Can sometimes PARRY swords and stars with MAGIC FIELD.
- RED WIZARD** — As for BLUE WIZARD but are more accomplished in their art.
- FEMALE BOXER** — Fights with TWO KNIVES and can PARRY any STARS thrown at them.
- SWORD MASTER** — Fights with TWO SWORDS. The most EVASIVE and DEADLY opponent.

### FOREST

For every three Red Ninja killed, a wizard will appear. Every fourth wizard will be a Red Wizard. Look out for the flashing prayer wheel located somewhere in the lower branches. Walk over to pick it up, then return to the ground without losing a life to pray — killing all opponents who appear for a certain time.

Kage may move to the next scene by killing the Red Wizard and then heading off the left edge of the forest.

### MOAT

Kage must kill ten Blue Ninjas to proceed. By ducking underwater and breathing through a straw you will avoid being hit.

### RAMPART

Jump up the castle walls to reach the top passage.

### CASTLE (THREE LOWER FLOORS)

Climb the stairs to proceed to the next floor.

### CASTLE (TOP FLOOR)

Rescue Princess Kiri by cutting her free with the sword.

### FOREST

Princess Kiri is again kidnapped by the Boxer/Sword Master, you must kill him to proceed to the next season.

## STATUS and SCORING

PARRYING ANY STRIKE	1000
KILLING BLUE NINJA WITH SWORD	2000
KILLING BLUE NINJA WITH STAR	1000
KILLING RED NINJA WITH SWORD	4000
KILLING RED NINJA WITH STAR	1500
KILLING BLUE WIZARD WITH SWORD	10000
KILLING BLUE WIZARD WITH STAR	5000
KILLING RED WIZARD WITH SWORD	30000
KILLING RED WIZARD WITH STAR	10000
KILLING BOXER WITH SWORD	100000
KILLING SWORD MASTER WITH SWORD	200000
KILLING SWORD MASTER WITH STAR	100000
RESCUING PRINCESS KIRI	30000

## HINTS and TIPS

- \* Kage cannot be hit by swords or missiles while he is swinging his sword.
- \* Pull down on the joystick while on ground to duck missiles.
- \* Once in the air, Kage may aim missiles in all right directions.

Produced by D. C. WARD

©1986 Imagine Software (1984) Limited.

Licensed from ©Taito Corp., 1986.

Programmed for the Commodore by Imagine Software.

Export outside Europe prohibited.

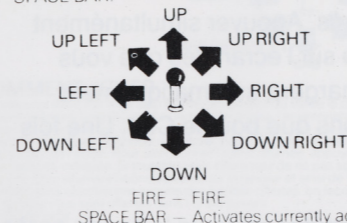
# SLAP FIGHT

You are the pilot of the Slapfighter and must destroy the evil alien swarms which confront you, wave after deadly wave on the ever hostile planet of Orac.

To aid you in your challenge collect icons and substantially increase your fire power and speed. Superb graphics and split second timing give this game an addictive edge.

## CONTROLS

The game is controlled by Joystick in Port 2 and the SPACE BAR.



## GAME PLAY

Manoeuvre your Slapfighter over the vertically scrolling landscape of the planet Orac. As you progress further into the game the landscape becomes more and more hostile and more enemy life forms group together to attack you in lethal waves. When you destroy certain aliens they sometimes yield a star, pick up the star (by flying over it) and this will then highlight the icon at the bottom of the screen. To select the icon highlighted, press the space bar and this will award you the indicated capability. If however you choose not to select this then when you pick up a further star the next icon in the line will be highlighted and so on. If you go through the icons without selecting any of the facilities offered then after the last one has been highlighted it will reset back to the first icon.

The facilities offered are in the following order:-

1. **SPEED** (times 5)
2. **SHOT** (this reverts you to your original fire power status).
3. **SIDE** (this gives you fire power emanating from the sides of your craft).
4. **WING** (times 3, this enhances the size of your ship and it's firing rate).
5. **BOMB** (this enables you to designate explosions in front of

your ship).

6. **LAZER** (this projects an invisible beam in front of your craft).

7. **H. MISS** (homing missiles, this gives you multi-directional rate of fire of missiles which home in on all targets).

## STATUS and SCORING

Your scores and lives are displayed at the top of the screen and the text icons at the bottom of the screen are highlighted in yellow indicating which facility is currently available. Points are scored for every alien or object destroyed and you are awarded between 100 and 1000 points depending on the difficulty of that particular life form. Extra lives are awarded at 50,000 and every 70,000 points thereafter.

## HINTS and TIPS

- \* Learn which aliens yield stars so that you know which are the more valuable ones to hit.
- \* Keep moving at all times as some alien bullets home-in on you — To keep still means certain death.
- \* Use your shield wisely — some sections of the game can be difficult to complete without this capability.
- \* Expanding your ship with the wings may improve your firing capabilities but also increases your own target area.
- \* Increase your speed as early as possible to give added manoeuvrability.

## SLAP FIGHT

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide. Slap Fight runs on the Commodore 64/128 micro computers.

## CREDITS

Programmed by John Mee gan.

Graphics by Steven Wahid. Music by Martin Galway.

Produced by DC. Ward.

©1987 Imagine Software.

Licensed from © Taito Corp., 1986 Programmed for

Commodore by Imagine Software. Export outside

Europe prohibited.



## CHARGEMENT

Mettre la cassette dans votre magnétophone Commodore, côté imprimé sur le dessus, tout en s'assurant qu'elle est bien réembobinée au début. Vérifier que tous les fils sont bien branchés. Appuyer simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Le message devrait apparaître sur l'écran dès que vous aurez appuyé sur la touche PLAY de votre magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour charger un C128, taper GO 64(RETURN), puis suivre les mêmes instructions que pour le C64. Une fois le chargement effectué, appuyer sur le bouton FIRE pour commencer.

N.B. Si plusieurs titres se trouvent sur l'une ou l'autre des faces de la cassette, arrêtez toujours la bande après que le chargement du premier jeu se soit effectué. Pour procéder au chargement des jeux suivants, remettez l'ordinateur au point de départ et suivez les instructions de chargement précédentes. Afin de vous permettre de repérer la position des jeux pour un usage ultérieur, nous vous conseillons de vérifier que le compteur du magnétophone a été remis à zéro au démarrage de la bande.

## DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche, placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD """,8,1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le programme se chargera automatiquement.

## SLAP FIGHT

Vous êtes aux commandes de l'avion Slapfighter et il vous faut détruire les nuées de créatures étrangères malaisantes qui vous affrontent en vagues meurtrières successives sur l'hostile planète Orac. Pour vous aider à relever ce défi, collectez les icônes et augmentez de façon substantielle votre vitesse et votre puissance de tir. La graphique superbe et le rythme époustouflant de Slap Fight en font un jeu captivant.

### COMMANDES

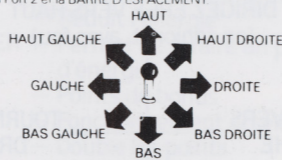
Le jeu se joue avec un Levier au Port 2 et la BARRÉ D'ESPACEMENT

FEU-FEU

BARRÉ D'ESPACEMENT —

Active l'icône présentement

indiquée



### COMMENT JOUER

Manoeuvrez votre avion de Slap Fighter au-dessus du sol de la planète Orac qui se déroule verticalement. A mesure que vous progressez plus avant dans le jeu, l'environnement se révèle de plus en plus hostile et plus de formes de vie ennemies se regroupent pour vous attaquer en vagues meurtrières. Quand vous détruisez certains ennemis, ils produisent parfois une étoile, prenez l'étoile en volant au-dessus de celle-ci, une icône s'allumera alors au bas de l'écran. Pour sélectionner l'icône allumée, appuyez sur la barre d'espacement et ceci vous dotera de la capacité indiquée. Si toutefois vous choisissez de ne pas sélectionner cette icône, la prochaine étoile que vous prendrez allumera l'icône suivante sur la rangée et ainsi de suite. Si vous êtes pressé par toutes les icônes de la rangée sans sélectionner aucune des facilités offertes, on recommencera automatiquement à la première icône. Ces facilités vous sont offertes dans l'ordre suivant :

1. VITESSE (x 5)

2. TIR (ceci vous retourne au statut de puissance de tir original)

3. COTE (vous permet de tirer à partir des cotés de votre appareil)

4. AILE (x 3 agrandi votre vaisseau et augmente sa cadence de tir)

5. BOMBE (vous permet de créer des explosions à l'avant de votre appareil)

6. LASER (projette un faisceau invisible à l'avant de votre appareil)

7. MISSILE A TETE CHERCHEUSE (vous donne une cadence multi-directionnelle de tir de missiles qui se placent en position sur toutes les cibles)

8. BOUCLIER (vous permet d'échapper temporairement à tous les coups tirés sur vous, la durée de la protection dépend du nombre d'impacts)

### STATUT ET SCORE

Vos scores et le nombre de vies sont affichés en haut de l'écran, les icônes de texte au bas de l'écran sont affichées en jaune et indiquent la facilité disponible à ce moment là. Vous obtenez des points chaque fois que vous détruisez un objet ou une forme de vie étrangère, entre 100 et 1000 points en fonction de la difficulté présentée par cette forme de vie. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous atteignez 50 000 points puis ensuite tous les 70 000 points.

### CONSEILS UTILES

- ★ Apprenez à reconnaître quelles sont les formes de vie qui produisent des étoiles afin de savoir celles qui valent mieux chercher à atteindre
- ★ Bougez sans arrêt car certaines balles ennemies chercheront à vous atteindre. Demeurer immobile est synonyme d'une mort certaine
- ★ Utilisez votre bouclier de façon avisée — il pourra vous être difficile de terminer certaines sections du jeu sans cette facilité
- ★ Quand vous augmentez la surface de votre vaisseau au moyen des ailes, vous améliorez votre capacité de tir mais vous augmentez aussi votre surface en tant que zone cible
- ★ Accélérez aussitôt que possible afin de vous doter de plus grandes facilités de manoeuvre

### SLAP FIGHT

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier. Slap Fight passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

## ARKANOID

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Arkanoid passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

### LE JEU

Ce jeu se situe dans une ère et à une époque inconnue. Après que le vaisseau principal "Arkanoid" ait été détruit, un engin spatial, le "Vaus", réussit à décoller en catastrophe, mais il se retrouve prisonnier du vide. Vous êtes aux commandes du Vaus, il vous faut pénétrer dans 32 niveaux et ensuite affronter le "Changeur de Dimension". Vous devez le détruire afin de pouvoir inverser le temps et ressusciter l'"Arkanoid". Ce jeu se caractérise par énormément d'action et un rythme époustouflant, il captivera et enchantera le joueur.

### COMMANDES

Le jeu se joue avec un clavier, un levier, une Souris Neos ou une commande manuelle comme suit :

#### CLAVIER

Joueur 1 et Joueur 2

Touche shift de gauche, gauche

Touche shift de droite, droite

Barre d'espacement, Feu

#### LEVIER

Joueur 1 au Port 1

Joueur 2 au Port 2 (ou Port 1 si sélectionné)

GAUCHE ← → DROITE

FEU — bouton de droite Souris

Souris — même Port que pour Levier

Commande Manuelle au Port 1 pour les deux joueurs (On doit utiliser la commande manuelle CBM 64 "CBM 64 duel paddle")

### COMMENT JOUER

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé vers la gauche ou vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui détruira progressivement les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont totalement indestructibles. Des formes de vie inconnues descendront au hasard pour vous gêner, mais elles seront éliminées quand elles entreront en contact avec l'éclair d'énergie ou le Vaus.

Vous êtes aidés dans votre entreprise par des capsules d'énergie qui sont cachées sous certaines briques et libérées quand vous détruisez celles-ci. Chaque capsule a un pouvoir différent et celui-ci est indiqué par une lettre peinte sur le côté, selon la liste suivante.

S — Ralentit l'énergie de l'éclair, rend son positionnement plus aisé.

C — Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position désirée et de le tirer.

E — Agrandi le vaisseau Vaus, ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair.

D — Divise l'éclair en trois composants séparés vous permettant ainsi d'obtenir trois fois l'effet.

L — Arme votre Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les formes étrangères.

B — Brise une partie du mur ouvrant à votre vaisseau Vaus une autre voie de fuite qui lui permettra de se glisser au niveau suivant.

P — Vous accorde une vie supplémentaire.

### STATUT ET SCORE

Le score affiché à l'écran indique le score du moment, le score le plus élevé, le nombre de vies restantes et le niveau atteint.

Si vous brisez une brique, vous obtenez suivant sa couleur, entre 50 et 120 points. 1000 points vous sont accordés quand vous ramassez une capsule et 100 points quand vous touchez une forme étrangère. Vous obtenez des vies supplémentaires quand vous ramassez des capsules "P".

### CONSEILS UTILES

- ★ Si vous utilisez le clavier, vous pouvez arrêter le Vaus en appuyant sur les deux touches shift en même temps, ce qui vous donne un meilleur temps de réaction.
- ★ La capsule de rupture vous sera d'un très grand secours si votre éclair est coincé derrière un mur ou entouré par celui-ci.
- ★ Le laser se révèle très utile pour briser les briques qui doivent être frappées à plusieurs reprises.
- ★ Si vous utilisez le bord de l'éclair pour réfléchir l'éclair, vous obtenez un angle de manoeuvre beaucoup plus aigu qui sera très utile pour atteindre les endroits difficiles.

### BONNE CHANCE

# RASTAN

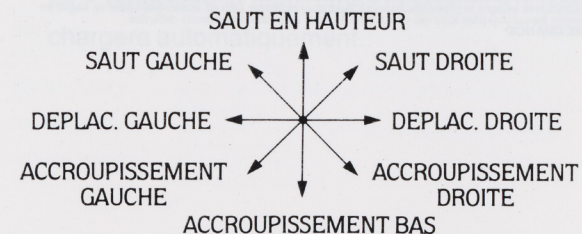
Un des plus grands succès de Taito est maintenant disponible en version pour micro-ordinateur. Goûtez au frisson de l'aventure en vous plongeant dans le monde de Maranna, habité par une race de barbares farouches. Leur roi, Rastan est un aventurier, un guerrier, un homme au cœur pur et à l'esprit fécond.

Le mauvais sorcier Karg, dont les plans visant à renverser le trône ont été déjoués par Rastan, a ouvert les portes de l'enfer et lancé sur Maranna toutes sortes de bêtes féroces et de démons. Un seul homme a été de taille à affronter ces hordes: le roi en personne, Rastan. Sa tâche... se frayer un passage à travers les pays de son continent en combattant et tuant les bêtes féroces et les démons afin de parvenir à la terre lointaine du sorcier. Là, dans un combat final, il affrontera Karg lui-même sous son apparence la plus redoutable: le dragon dévoreur d'âme. Triomphera-t-il?... tout dépend de vous.

## COMMANDES

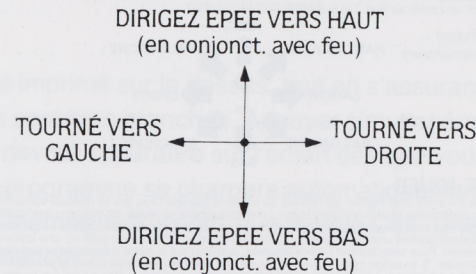
Le jeu se joue avec le Levier branché au Port 2. On peut choisir la musique et les effets sonores au début en appuyant sur la barre d'espacement. Les commandes du levier provoquent les effets suivants en fonction des circonstances figurant ci-dessous.

### QUAND VOUS ETES SUR LE SOL



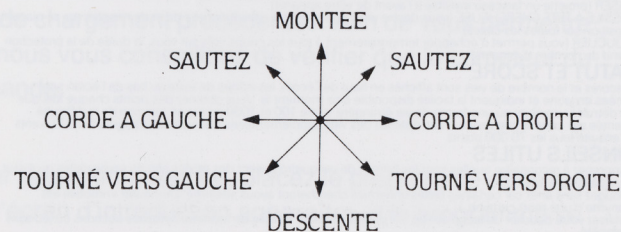
FEU — Utilisez l'arme du moment dans la direction dans laquelle elle est pointée.  
FEU + EN HAUT — SAUTER

### QUAND VOUS SAUTEZ/TOMBEZ



FEU — Utilisez l'arme du moment.

### QUAND VOUS GRIMPEZ A UNE CORDE



FEU — Utilisez l'arme du moment dans la direction dans laquelle elle est pointée.

## COMMENT JOUER

Parcourez les six niveaux en réduisant vos ennemis en bouillie. Sur votre chemin, vous collectez des armes plus puissantes mais certains de vos ennemis peuvent également

être munis des objets suivants qui se révéleront utiles ou dangereux.

- BOUCLIER — Limite les dégâts
- MANTEAU — Limited les dégâts de moitié
- ARMURE — Empêche tout dégâts pendant une durée limitée.

- MEDICAMENT — Permet de refaire le plein d'énergie
- POISON — Réduit l'énergie
- TETE DE BELIER — Permet de refaire un plein total d'énergie
- BIJOUX — Points de bonus
- ANNEAU — Fonctionnement accéléré de l'arme
- COLLIER — Double les points
- CANNE — ??Mystère??

A la fin de chaque niveau il faut vaincre un puissant adversaire avant de pouvoir progresser. Rastan peut augmenter la puissance de ses armes et il utilise de mystérieux pouvoirs dont la découverte aidera à votre survie et vous permettra d'aller jusqu'au bout de votre quête héroïque.

## OPTION DE POURSUITE DU JEU

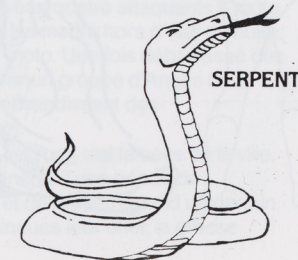
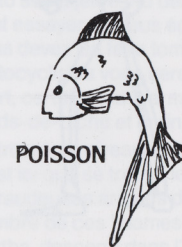
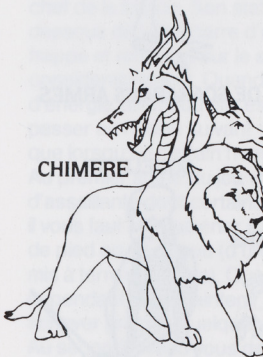
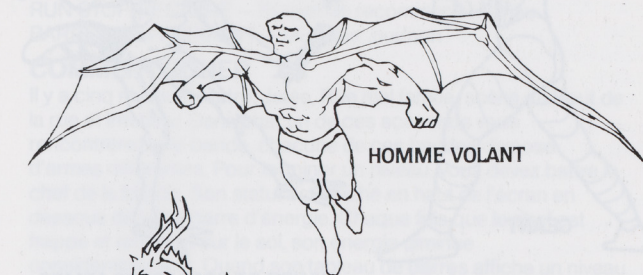
Si vous perdez toutes vos vies, vous aurez l'option de recommencer ce niveau. Cette option vous sera offerte à trois reprises, après cela il vous faudra recommencer le jeu entier.

## STATUT ET SCORE

L'affichage à l'écran indique le score du moment, le score élevé et le nombre de vies restantes. Il y a aussi une jauge attachée à un cœur battant qui vous indique la quantité d'énergie restante. Moins il vous reste d'énergie, plus votre battement cardiaque s'accélère.

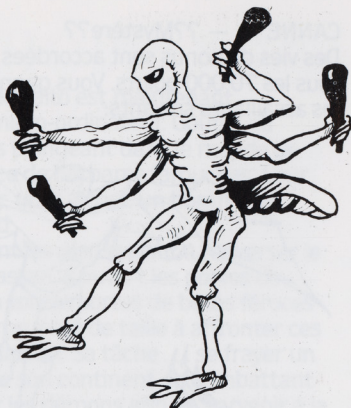
- BOUCLIER — Limite les dégâts
- MANTEAU — Limited les dégâts de moitié
- ARMURE — Rend invulnérable pendant une durée limitée.
- ANNEAU — Fonctionnement accéléré de l'arme
- COLLIER — Double les points pour les ennemis tués

CANNE — ??Mystère??  
Des vies de bonus sont accordées à 30.000 points et ensuite tous les 70.000 points. Vous gagnez des points en liquidant les assaillants suivants:





GEANT



BANDE DE SCARABEES ARMES

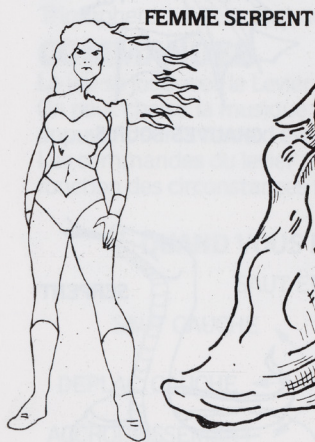
Il y a aussi des ennemis spéciaux qui font gagner entre 10.000 et 50.000 points et des protagonistes qui permettent de gagner un nombre de points surprise.

### CONSEILS UTILES

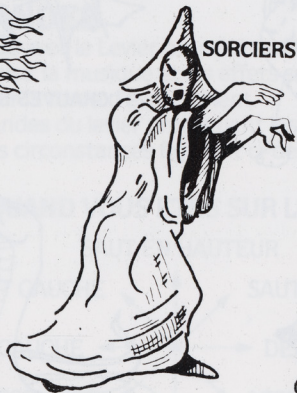
Rassemblez les armes les plus puissantes. Apprenez à reconnaître les protagonistes qui libèrent des choses utiles et ceux qui libèrent des choses dangereuses. Entraînez-vous à utiliser les cordes en temps limité car c'est là un élément essentiel si vous souhaitez arriver jusqu'au bout du jeu. Quand vous sautez par-dessus de l'eau ou de la lave, essayez toujours de vous tenir le plus au bord du sol possible. Evitez tout contact avec LA LAVE et L'EAU car cela est mortel.

### GENÉRIQUE

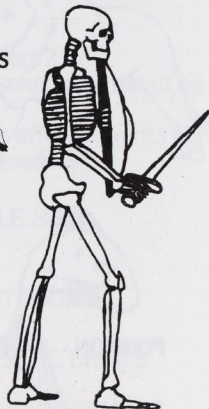
Script de John Meegan  
Graphique de Jane Lowe, Martin McDonald et John Palmer.  
Musique de Martin Galway.  
Produit par D.C. Ward  
© 1987 Imagine Software  
Patenté de © Taito Corp., 1986, Programme Commodore d'Imagine Software. Exportation hors d'Europe interdite.



FEMME SERPENT



SORCIERS



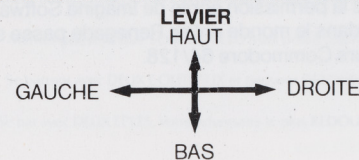
SQUELETTE

## RENEGADE

Les Rues ne sont pas sûres! La nuit tombe vite alors que vous vous acheminez à travers le quartier le plus sinistre de la ville pour aller chercher votre petite amie. Jusqu'à présent tout va bien... votre métro s'arrête à la station, mais à la descente vous vous rendez compte que vous n'êtes pas seul! La station et les rues au-dessus sont infestées de voyous et de mauvais garnements... Vous avez peu de temps et vous devez donc emprunter ces zones pour retrouver votre petite amie comme convenu. Des décisions rapides et une connaissance des arts martiaux sont vos seules armes et vous débarquez en sachant que ce parcours va être le plus dangereux de votre vie! Vous devez passer par cinq stades, d'abord la station de métro où vous rencontrerez une bande d'agresseurs qui souhaitent que votre voyage se termine à cet endroit précis. Le stade suivant vous amène dans la zone de la jetée renommé comme étant le lieu de rendez-vous des bandes à motos. La troisième zone se trouve dans les ruelles mal famées de la ville qui sont parcourues par des bandes de femmes à la recherche de tout homme qui tente de façon accidentelle de pénétrer dans leur territoire. Ensuite vous trouverez la rue qui vous conduit à votre lieu de rendez-vous; mais une dangereuse bande armée de rasoirs a la réputation d'attaquer tout passant innocent simplement pour s'amuser. Vous entrez enfin dans l'endroit de votre rendez-vous mais attention - la dernière bande à laquelle vous avez infligé une défaite a appelé des renforts qui vous attendent en compagnie de leur chef - armé d'un pistolet! Prouvez que l'amour se joue de tous les dangers en triomphant de ces voyous à temps pour votre rendez-vous!

### COMMANDES

Le jeu se joue avec Levier en Port 2 et les trois touches d'attaque.



### TOUCHES D'ATTAQUE

ATTAQUE DROITE -2

ATTAQUE GAUCHE ←

SAUT -

RUN/STOP - Permet de faire une pause. Appuyez de nouveau sur cette touche pour recommencer

RUN STOP/RESTORE - Permet de recommencer le jeu.

BARRE D'ESPACEMENT - Musique: oui/non

### COMMENT JOUER

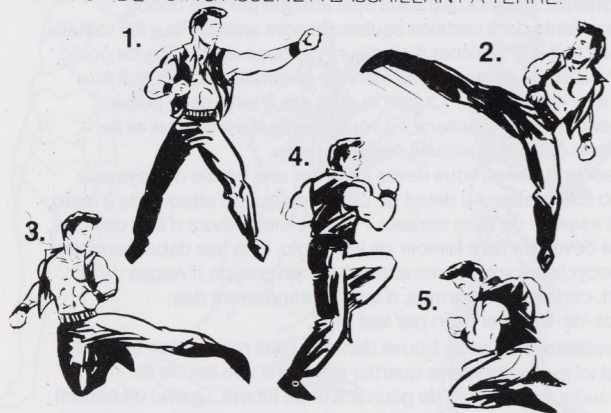
Il y a cinq niveaux: Métro, Jetée, Rue mal famée, scène au Bout de la rue et Intérieur. Dans chacun de ces scénarios vous rencontrerez une bande, chacune de ces bandes dispose d'armes différentes. Pour terminer un niveau, vous devez battre le chef de la bande. Son statut est affiché en haut de l'écran en dessous de votre barre d'énergie. Chaque fois que le chef est frappé et renversé sur le sol, son énergie diminue considérablement. Quand son tableau de barres affiche un niveau d'énergie zéro, il ou elle est vaincu(e) et cela vous permet de passer au niveau suivant. Attention: le chef ne rentre dans la mêlée que lorsqu'un certain nombre de mignons ont déjà été vaincus. Au premier stade du jeu vous êtes attaqué par une bande d'assaillants dont certains seulement sont armés. Pour les vaincre, il vous faut leur asséner à plusieurs reprises des coups de poing, de pied ou de genou (d'une manière générale, chacun doit être mis à terre deux fois). Quand ils sont mis à terre vous pouvez cependant les y maintenir en vous agenouillant sur eux et les achever grâce à quelques coups rapides. Au second niveau vous devez affronter une bande de voyous à moto sur la jetée. Au début de ce niveau quatre attaquants à moto vont essayer de vous écraser. Pour les mettre hors d'état de nuire, vous devez les faire tomber de leur moto. Une fois débarrassé des motocyclistes vous serez attaqué par un groupe d'Ange de la Mort, certains sans armes, d'autres brandissant des pieds-de-biche et enfin par leur chef. Le troisième niveau se trouve dans les rues mal famées de la ville, c'est ici que se trouve le quartier général d'une bande de maraudeuses armées de gourdins et de fouets. Quand un certain nombre de ces "dames" ont été vaincues leur chef, la grosse Bertha, descend dans l'arène.

Le quatrième niveau est occupé par des voyous armés de rasoirs. Aux niveaux précédents vous pouvez recevoir un certain nombre de coups avant de perdre une vie mais à ce niveau un seul vous est fatal! Essayez à tout prix d'éviter les rasoirs et faites attention derrière vous! Une fois que vous avez triomphé de tous les personnages à ce niveau vous passez à la scène de l'intérieur où vous attendent quelques autres membres de cette bande et leur chef — armé d'un pistolet!

Après avoir terminé ce niveau il vous sera possible d'aller au rendez-vous de votre superbe petite amie. Vous ne pourrez malheureusement rester ensemble que très peu de temps car le processus tout entier doit recommencer — mais cette fois en plus difficile.

Dans chaque section vous devez vaincre le principal voyou en un temps limite et si vous n'y réussissez pas dans le temps imparti vous perdrez une vie, n'essayez donc pas d'éviter les voyous en permanence. Vous pouvez attaquer votre assaillant de différentes façons; celles-ci vous sont indiquées ci-dessous:

1. COUP DE POING.
2. COUP DE PIED VERS L'ARRIERE.
3. COUP DE PIED EN HAUTEUR.
4. COUP DE GENOU.
5. COUP DE POING ASSENE A L'ASSAILLANT A TERRE.



## SATUT ET SCORE

Votre énergie est indiquée par un tableau de barres horizontal affiché en haut de l'écran, elle diminue chaque fois que vous êtes touché. Le tableau d'énergie du chef de la bande se trouve en dessous du votre, celui-ci ne fonctionne que lorsque ce personnage entre en jeu (après que vous ayez vaincu un certain nombre de ses acolytes). Son énergie diminue proportionnellement au nombre de coups qu'il reçoit. Les vies restantes et le nombre de bandes que vous avez vaincues sont indiquées par les têtes au bas de l'écran.

Des points sont accordés pour les actions réussies et ce en fonction de leur efficacité — entre 50 et 100 points (plus le coup est efficace, plus on obtient de points). Des points supplémentaires sont accordés pour l'élimination de chaque ennemi. Terminer les cinq rounds complets se traduira par un score de 100,00 points supplémentaires. Une vie de plus vous est accordée chaque fois que vous terminez tous les niveaux.

## CONSEILS UTILES

- ★ Bougez sans arrêt.
- ★ Aux deux premiers niveaux vous pouvez forcer vos adversaires à tomber du rebord du terrain de jeu — mais attention la même chose s'applique à vous.
- ★ Tuez vos plus dangereux adversaires (c'est à dire ceux qui sont armés) en premier.
- ★ Au troisième niveau, nous vous recommandons d'éviter la Grosse Bertha jusqu'à ce que vous ayez éliminé tous ses mignons.

## RENEGADE

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier. Renegade passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

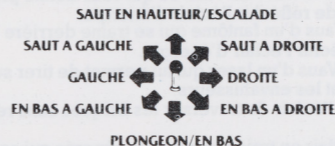
# LEGEND OF KAGE

Le code informatique, les représentations graphiques et la conception artistique de ce jeu sont la propriété d'Imagine Software (1984) Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous toute forme que ce soit sans la permission écrite d'Imagine Software (1984) Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. La Légende de Kage passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64-128.

Selon la légende, dans des temps très anciens au Japon la belle Princesse Kiri avait été enlevée par le maléfique Dragon King et il avait été confié à Kage, le jeune Ninja qui se promenait avec elle dans la forêt l'immense tâche de la sauver. Vous devez aider Kage à chercher le palais du Dragon King dans la forêt, puis à pénétrer dans celui-ci et à trouver Kiri pour l'emmener en lieu sûr et ce tout en évitant les gardes ninja du Dragon King.

## COMMANDES

Le jeu se joue en utilisant un levier au Port 1 seulement. Pour commencer le jeu, appuyez sur le BOUTON FIRE (FEU).



TOUCHE FIXE-MAJUSCULES — PAUSES  
TOUCHE "S" — POUR ABANDONNER LEU. APPLUYER SUR CETTE TOUCHE PENDANT PAUSE.  
BOUTON FEU — Si appuyé et relâché rapidement, lance des étoiles.  
— Si appuyé de façon prolongée, fait tourner épée

### ATTENTION

Kage ne peut lancer d'étoiles quand il est en contact avec un autre caractère — MORT ou VIVANT.  
SAUT EN HAUTEUR. Pour sauter plus loin, maintenir le levier en hauteur.

## A VOUS DE JOUER OPPOSANTS

**NINJA BLEU** — Se bat avec EPEES et LANCE ETOILES

**NINJA ROUGE** — Se bat avec EPEES et LANCE DES BOMBES

**SORCIER BLEU** — Cracheur de FEU. Peut parfois DETOURNER les épées et les étoiles grâce à un CHAMP MAGIQUE

**SORCIERS ROUGES** — Mêmes pouvoirs que SORCIER BLEU mais possède une meilleure maîtrise de leur art

**BOXEURS FEMMES** — Se battent avec DEUX COUTEAUX et peuvent DETOURNER toutes LES ETOILES qui leur sont lancées

**MAITRE DE L'EPEE** — Se bat avec DEUX EPEES. Votre adversaire le plus REDOUTABLE et le plus DANGEREUX

### FORÊT

Un sorcier apparaîtra chaque fois que trois Ninjas Rouges auront été tués. Un sorcier rouge apparaîtra tous les quatre sorciers. Cherchez le moulin à prières se trouvant quelque part dans les branches basses. Pour le prendre, marchez dessus puis retournez au sol sans perdre une vie pour laquelle prier — vous pourrez pour un certain temps tuer tous les opposants qui apparaissent. En tuant le Sorcier Rouge et en coupant la retraite sur la cote gauche de la forêt, Kage peut passer à la scène suivante

### DOUVE

Pour continuer, Kage doit tuer dix Ninjas Bleus. Vous éviterez d'être touché en plongeant sous l'eau et en respirant au moyen d'une paille.

### REMPART

Pour atteindre le passage du haut, sautez par-dessus les murailles du château.

### CHATEAU (TROIS ETAGES INFERIEURS)

Grimpez les escaliers pour accéder à l'étage suivant.

### CHATEAU (ETAGE SUPERIEUR)

Sauvez la Princesse Kiri en coupant ses liens avec l'épée.

### FORÊT

La Princesse Kiri est de nouveau enlevée par le Boxeur/Maitre de l'épée, vous devez le tuer afin de pouvoir passer à la saison suivante

## PROGRESSION ET SCORE

PARADE DE N'IMPORTE QUEL COUP	1000
NINJA BLEU TUE AVEC EPEE	2000
AVEC ETOILE	1000
NINJA ROUGE TUE AVEC EPEE	4000
AVEC ETOILE	1500
SORCIER BLEU TUE AVEC EPEE	10000
AVEC ETOILE	5000
SORCIER ROUGE TUE AVEC EPEE	30000
AVEC ETOILE	10000
BOXEUR TUE AVEC EPEE	100000
MAITRE DE L'EPEE TUE AVEC EPEE	200000
AVEC ETOILE	100000
SALUVETAGE DE LA PRINCESSE KIRI	30000

## CONSEILS UTILES

- \* Kage ne peut être touché par une épée ou des projectiles quand il fait tourner son épée.
- \* Pour éviter les projectiles, tirez le levier vers le bas quand vous êtes sur le sol.
- \* Quand il se trouve en l'air, Kage peut avec des projectiles viser des cibles dans toutes les bonnes directions.

## GENERIQUE

Produced by D.C.Ward  
© 1986 Imagine Software (1984) Limited  
Licensed from © Taito Corp., 1986. Programmed for the Commodore by Imagine Software. Export outside Europe prohibited.

# ARKANOID REVENGE OF DOH

ZARG, l'énorme vaisseau spatial venu d'ailleurs vient d'entrer dans notre univers. Nous savons qu'à l'intérieur se trouve DOH, la force de contrôle de la dimension; un être que l'on pensait avoir détruit il y a 40.000 ans durant les guerres spatiales Arkanoid.

Mais Doh s'est transformé en un adversaire encore plus redoutable et il menace maintenant l'univers tout entier. Seuls votre habileté et la rapidité de vos réflexes parviendront à nous sauver!

Mettez-vous aux commandes du nouveau vaisseau spatial Vaus II et que la chance soit avec vous.

S'inscrivant à la suite du fantastique jeu ARKANOID, vous trouverez une multitude d'effets Vaus supplémentaires et un autre envahisseur, secret celui-là. Voilà un des jeux d'action les plus passionnants depuis ARKANOID qui comporte de tels perfectionnements que vous ne pourrez plus vous arrêter de jouer..

## COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier, une souris au Port 1 ou le clavier.

**LEVIER, SOURIS 1351 ou SOURIS NEOS**

GAUCHE ← → DROITE

FEU - FEU

## CLAVIER

DROITE - B

GAUCHE - V

FEU - SHIFT

## STATUT ET SCORE

Le score affiché à l'écran indique le score du moment, le score élevé, le nombre de vies restantes et le niveau atteint. Quand vous détruisez une brique, vous obtenez entre 30 et 120 points suivant sa couleur, 200 points vous sont accordés quand vous touchez les envahisseurs et 1000 points quand vous collectez une capsule. Vous obtenez une vie supplémentaire à 50.000 points et quand vous collectez une capsule "P".

## COMMENT JOUER

Vous êtes aux commandes du vaisseau Vaus qui peut être déplacé de la gauche vers la droite. En utilisant votre habileté, vous devez réfléchir un éclair d'énergie qui fera petit à petit

s'écrouler les murs qui se dressent devant vous. Certaines briques de couleur doivent être frappées à plusieurs reprises et d'autres sont complètement indestructibles. Des formes de vies étrangères descendront au hasard pour tenter de vous entraver mais elles sont éliminées quand elles entrent en contact avec le Vaus ou l'éclair d'énergie.

## POUVOIRS SPECIAUX

Des capsules d'énergie dissimulées sous certaines briques vous aideront à mener à bien votre action. La destruction de la brique permet de libérer ces capsules. Chaque capsule possède un pouvoir différent indiqué par une lettre peinte sur le coté. Ces pouvoirs sont les suivants:

- B** - Brise le mur de coté ouvrant ainsi au Vaus une autre voie de fuite pour parvenir au niveau suivant.
- C** - Vous permet d'attraper l'éclair, de le placer dans la position souhaitée et de tirer.
- D** - Sépare l'éclair en cinq composants séparés qui vous donnent donc cinq fois l'effet.
- E** - Augmente la taille du Vaus ce qui vous donne plus de chances de réfléchir l'éclair d'énergie.
- I** - Dote le Vaus d'un fantôme qui se traîne derrière le Vaus et peut réfléchir l'éclair d'énergie.
- L** - Arme le Vaus d'un laser qui lui permet de tirer sur les briques et les envahisseurs
- M** - Permet à l'éclair de traverser les briques sans rebondir sur celles-ci
- N** - Brise l'éclair en trois composants séparés qui se régénèrent quand chacun est perdu.
- P** - Vous accorde une vie supplémentaire
- R** - Réduit la taille de votre Vaus, il devient ainsi plus difficile de réfléchir l'éclair d'énergie.
- S** - Réduit la vitesse de l'éclair d'énergie ce qui le rend plus facile à réfléchir.
- T** - Cela provoque l'apparition d'un Vaus jumeau. Les deux vaisseaux sont identiques et vous donnent deux fois l'effet.

**CAPSULE SPECIALE** - Cette capsule dote le Vaus d'un pouvoir spécial

## CONSEILS UTILES

- ★ La capsule de séparation vous sera d'un très grand secours si votre éclair d'énergie est coincé derrière un mur.
- ★ Le laser se révélera très utile quand vous devrez briser des briques en tirant plusieurs coups.
- ★ Si vous utilisez le bord le plus aigu de votre Vaus pour réfléchir l'éclair, vous obtiendrez un angle de manoeuvre beaucoup plus aigu qui sera très utile pour atteindre les endroits difficiles.

**BONNE CHANCE**

## ARKANOID "La Revanche de Doh"

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Imagine Software et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Imagine Software. Tous droits réservés dans le monde entier.

## GENERIQUE

Programme de Allan Shortt  
Graphique de Steve Wahid  
Musique et effets sonores de Jonathan Dunn

Avec l'autorisation de (c) Taito Corp.,  
1986. Programme pour le Commodore  
par Imagine Software. Exportation  
hors d'Europe interdite.  
Produit par D.C. Ward  
c 1988 Imagine Software

# BUBBLE BOBBLE

Faites connaissance avec BUB et BOB, nos brontosaures poids coq qui s'attachent à combattre les voyous en gonflant et faisant éclater des bulles. Avant d'affronter ces redoutables voyous, sachez qu'il vaut mieux faire éclater les bulles que de se débarrasser de voyous avec des bazookas, de balancer des bombes de biplans ou même de battre à la boxe ces barbares stupides. Après ce bref exposé des biographies de Bub et Bob, commencez à parcourir les instructions pour ce jeu et devenez les meilleurs souffleurs de bulles BUBBLE BOBBLE du bloc.

## Comment les détruire:



1) Faites une Bulle



2) Enfermez le voyou à l'intérieur, puis



3) Faites-la éclater!!!








En faisant éclater les bulles apparues à l'étape précédente qui contiennent feu, foudre et eau, vous pourrez rapidement détruire les voyous. Le Feu, la Foudre et l'Eau coulent dans la direction dans laquelle vous vous étirez. Il vous est même possible de sauter sur les bulles (en maintenant le levier poussé vers le haut)!!!

## SCORE

**A** En faisant éclater les bulles, vous obtenez les points suivants:







10	100	100	100	500

**B** La destruction des Voyous vous donne les Bonus suivants:

						
500	1000	2000	4000	8000	16000	32000

**C CIBLES TOUCHEES EN TEMPS OPPORTUN**







Si vous terminez un stade rapidement, vous obtiendrez au stade suivant des cibles à score plus élevé.

.....						
.....	5000	6000	7000	8000	9000	10000

**D CIBLES MAGIQUES**

Des cibles magiques apparaissent!

Détruisez-les et gagnez de la puissance!

						..... ?
BUBBLE UP 1	SPEED UP 1	ONE SHOT ROLL PACK	CHANCE 1	LUCKY 1	1 UP 1?	..... ?

Il vaut mieux supprimer plusieurs ennemis en même temps.

Pouvez-vous atteindre la "Vrai fin" en terminant les 100 stades?

Un "Soudain Retour de Situation" vous y attend!

Un joueur peut commencer le jeu à n'importe quel moment en appuyant sur le bouton feu. Vous débutez le jeu avec 8 crédits supplémentaires. Pour continuer à jouer après que vous ayez perdu toutes vos vies, il suffit d'appuyer rapidement sur le bouton feu.

**EXTEND**

Obtenez toutes les lettres. Elles apparaissent quand vous supprimez plusieurs ennemis en même temps!

**E**



1-P BUB



2-P BOB



Benzo



Bonnie-bo



Boa-boa



Blubba



Boris



Bonner



Baron von Blubba

Si vous êtes trop lent, vous n'avez aucune chance avec lui!

**COMMANDES TOUCHES**

1 OU 2 POUR COMENCER AVEC 1 OU 2 JOUEURS RESPECTIVEMENT

[DANS LE JEU]

**P** PAUSE

**Q** ABANDONDER

LEVIERS

PORT 2 POUR JOUEUR 1

PORT 1 POUR JOUEUR 2

GAUCHE ET DROITE GAUCHE ET DROITE

HAUT SAUT

FEU BUBBLE/PARTICIPER AU JEU

Sous licence de ©Taito Corp., 1987  
 Programmé pour le Commodore par British Telecommunications P.L.C  
 Exportation hors d'Europe, d'Australie et de Nouvelle Zélande interdite.  
 Conversions de Software Creations.

**FLYING SHARK**

Le combat arrive à sa fin et les choses ne se présentent pas bien pour votre camp. Le haut commandement vous a rappelé, vous l'as du combat, pour partir dans une mission aérienne en solitaires et, aux prises avec des dangers impressionnants, il vous faudra vaincre cette bataille désespérée et enfin sauver l'espèce humaine. Notre sort à tous dépend de vous! Bonne chance.

**Aux commandes du Shark**

Flying Shark est un jeu à un joueur. Pour commencer le jeu après le chargement, appuyez sur la barre d'espacement ou sur le bouton feu.

Si vous appuyez sur la barre d'espacement pour débiter le jeu, cela vous permet de l'utiliser pour lâcher des bombes. Si vous appuyer sur le bouton feu pour débutez le jeu, vous pouvez lâcher des bombes en maintenant le bouton feu abaissé et en poussant le levier vers l'avant. (La barre d'espacement vous permettra également de lâcher les bombes quand vous vous trouvez dans ce mode).

Si vous utilisez un levier spécial Cheetah 125, la fonction feu et le lancer des bombes sont tous les deux disponibles aux boutons feu du levier.

**Niveaux de jeu**

Flying Shark comporte cinq niveaux de jeu. Quand vous arrivez à la fin d'un niveau, le chargement du niveau suivant s'effectue, vous devez donc laisser la disquette ou la cassette dans l'appareil. (Si le chargement s'effectue à partir de la cassette, appuyez sur play sur le magnétophone quand cela vous est indiqué par un message à l'écran.)

**Score et Bonus**

Vous obtenez 1000 points pour la destruction d'une escadre entière de chasseurs jaunes.

Quand vous détruisez un escadron rouge tout entier, vous avez la possibilité d'augmenter votre puissance de tir en saisissant le symbole flottant.

Quand vous détruisez un escadron bleu complet, saisissez le symbole flottant et vous obtiendrez un avion supplémentaire. Emparez-vous du symbole spécial et obtenez une bombe super- sophistiquée.

Leviers: Levier au Port 2.

Cheetah 125 special compatible: Utilisez les deux Ports.

Provenant des arcades de jeu, Flying Shark est une des meilleures conversions de ces jeux de combat, succès classiques de hit parade de Taito.

Mettez au point une stratégie qui vous permettra d'affronter des formations entières d'avions ennemis et de tanks, mitraillez les emplacements et une multitude d'embarcations sur mer tandis que grâce à vos bombes, aux explosions et votre ardeur au combat, vous gagnez une place au palmarès des jeux d'arcade.

**Générique**

Conversion de Catalyst Coders pour British Telecom.  
 Droits d'auteur Taito Corp. 1987.

## CARICAMENTO

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, facendo attenzione che il nastro si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto STOP/RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo - **SCHIACCIARE IL TASTO PLAY** del registratore. Questo programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il programma è stato completamente caricato, schiacciare il tasto FIRE per iniziare.

N.B. Se su uno dei lati della cassetta c'è più di un titolo, arrestare sempre il nastro quando è stato caricato il primo gioco. Per caricare gli altri giochi, ripristinare la macchina e seguire le istruzioni già date per il caricamento. E' consigliabile assicurarsi che il contatore del nastro sia stato azzerato all'inizio del nastro, in modo che la posizione dei giochi possa essere annotata per il futuro.

## DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il disc drive ed inserire il programma nel drive con l'etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere LOAD""",8,1(RETURN) per fare apparire il videata d'introduzione, il programma caricherà poi automaticamente.

## RASTAN

Uno dei giochi migliori da sale a gettoni di Taito viene ora trasferito sul vostro microcomputer da casa. Vi sembrerà di trovarvi nelle sale di giochi elettronici mentre sarete immersi nel mondo di Maranna, abitato da una intrepida razza di barbari. Re di questa razza è Rastan, un avventuriero, un guerriero, un uomo puro di cuore e ricco di spirito.

Il mago malvagio, Karg, ostacolato da Rastan nei suoi tentativi di rovesciare il trono, ha aperto i portali dell'inferno e liberato una molteplicità di bestie e demoni su Marianna. Soltanto un uomo si è dimostrato abbastanza coraggioso da confrontare le orde; il re in persona - Rastan. Il suo compito...avanzare combattendo nei paesi del suo continente, uccidendo bestie e demoni per poter essere in grado di raggiungere la terra lontana del mago per il confronto finale con il mago stesso Karg, nel suo travestimento più micidiale, di un drago che succhia anime.

Avrà successo?...dipende da voi.

## CONTROLLI

Il gioco viene controllato dal joystick nella porta di accesso 2.

La musica e gli effetti sonori possono essere scelti sulla pagina del titolo premendo la barra di spaziatura.

Il controllo del joystick causa i seguenti effetti in queste circostanze.

### MENTRE SIETE SUL TERRENO

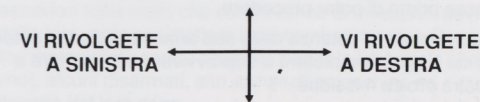


PULSANTE DI TIRO — Usate l'arma corrente nella direzione a cui siete rivolti

PULSANTE DI TIRO ED IN SU — Saltate in alto

### MENTE SALTATE/CADETE

SPINGETE LA SPADA VERSO L'ALTO  
(mentre premete anche il pulsante di tiro)



PUNTATE LA SPADA VERSO IL BASSO  
(mentre premete anche il pulsante di tiro)

PULSANTE DI TIRO — Usate l'arma corrente

### MENTRE VI ARRAMPICATE SULLA CORDA



PULSANTE DI TIRO — Usate l'arma corrente nella direzione a cui siete rivolti

## COME SI GIOCA

Procedete attraverso tutti e sei i livelli annientando i nemici con la spada.

Lungo il percorso collezionate le armi più potenti. È possibile che alcuni dei vostri nemici portino con sé i seguenti oggetti utili e pericolosi.

SCUDO	— Riduce il danno
MANTELLO	— Riduce il danno di metà
ARMATURA	— Blocca tutti i danni per un periodo limitato
MEDICINA	— Rifornisce l'energia
VELENO	— Esaurisce l'energia
TESTA DI ARIETE	— Rifornisce completamente l'energia

GIOIELLI	—	Punti addizionali
ANELLO	—	Le armi aumentano in velocità
COLLANA	—	Doppi punti
VERGA	—	??Mistero??

Ogni livello ha un avversario potente che deve essere sconfitto alla fine del livello stesso prima di poter procedere.

Rastan può aumentare la potenza delle sue armi ed utilizzare poteri misteriosi, la cui scoperta vi aiuterà a sopravvivere ed a portare a termine la vostra eroica missione.

### POSSIBILITÀ DI CONTINUAZIONE DEL GIOCO

Se perdete tutte le vite, vi sarà offerta la possibilità di cominciare di nuovo da quel livello. Questa possibilità vi viene offerta tre volte, dopo di che dovrete ricominciare di nuovo il gioco dall'inizio.

### POSIZIONE E PUNTEGGIO

Lo schermo di visualizzazione vi mostra il vostro punteggio attuale, il punteggio più alto e le vite che vi rimangono. C'è un indicatore che mostra quanta energia avete attaccato ad un cuore che batte. Meno energia avete, più il vostro cuore oscilla. Ci sono anche icone che simboleggiano capacità supplementari che avrete potuto ottenere durante il gioco.

SCUDO	—	Riduce il danno
MANTELLO	—	Riduce l'energia di metà
ARMATURA	—	Invulnerabilità per un breve periodo
ANELLO	—	Aumenta la velocità dell'arma
COLLANA	—	Raddoppia i punti per nemici uccisi
VERGA	—	??Mistero??

Le vite supplementari vengono concesse quando avete raggiunto 30.000 punti ed ogni 70.000 punti da allora in poi.

I punti vengono ottenuti quando uccidete i seguenti assalitori.

### Vedere Pagina 6, 7

Questi sono nemici speciali che vi fanno guadagnare punti da 10000 a 50000 e protagonisti che vi fanno guadagnare i punti misteriosi.

### SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- ★ Collezionate le armi più potenti.
- ★ Scoprite quali protagonisti danno gli oggetti utili e pericolosi.
- ★ Esercitate il sincronismo sulle corde in oscillazione poiché ciò è essenziale per il completamento del gioco.

★ Cercate sempre di stare il più vicino possibile all'estremità del terreno quando saltate su acqua o lava.

★ Evitate il contatto con LAVA e ACQUA poiché sono mortali.

### RICONOSCIMENTI

Scritto da John Meegan  
 Grafici di Jane Lowe, Martin McDonald e John Palmer  
 Musica di Martin Galway  
 Prodotto da D.C. Ward  
 ©1987 Imagine software  
 Sotto licenza della ©Taito Corp., 1986.  
 Programmato per il Commodore da Imagine Software  
 L'esportazione al di fuori dell'Europa è proibita.

## RENEGADE

Le Strade non sono sicure... La notte si inoltra velocemente mentre voi attraversate la parte più sinistra della città per andare a prendere la vostra ragazza. Fino ad ora tutto è andato bene...la metropolitana su su cui viaggiate si ferma alla stazione, il che vi fa rendere conto che non siete soli!

La stazione e le strade sopra di essa sono infestate di criminali e furfanti...manca poco tempo perciò dovrete trovare un modo per attraversare queste zone per incontrare la vostra ragazza come d'accordo. Dopo essere scesi dalla metropolitana dovrete ricorrere alla vostra capacità di prendere decisioni velocemente ed alle arti marziali, poiché vi siete resi conto che questa sarà la più pericolosa camminata della vostra vita!

Dovrete attraversare cinque stadi, prima la stazione metropolitana, dove incontrerete una banda di delinquenti che hanno tutte le intenzioni di terminare subito il vostro viaggio. Lo stadio successivo vi porta alla zona del molo, che è il luogo più popolare di incontro delle bande di motociclisti. La terza zona sono le buie straducole della città; bande femminili avanzano sinistramente lungo le strade in cerca di un uomo ignaro che possa violare il loro territorio. Poi c'è la strada che conduce al luogo di incontro; una violenta banda di criminali che usano rasoi che, si dice, attaccano qualunque innocente persona che passi semplicemente per il gusto di farlo.

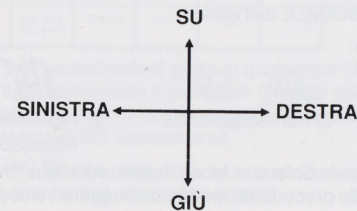
Finalmente arrivate al luogo in cui vi eravate accordati di incontrarvi, ma fate attenzione - l'ultima banda che avevate sconfitto ha chiamato dei

rinforzi che sono in fila pronti ad accogliervi, insieme al loro capo - armato di pistola! Provate che l'amore ha il sopravvento su tutto sconfiggendo questi mascalzoni in tempo per il vostro appuntamento!

### CONTROLLI

#### TASTI DI ATTACCO

ATTACCO A DESTRA	—	2
ATTACCO A SINISTRA	—	←
SALTO	—	1



Il tasto RUN/STOP (ESECUZIONE/STOP) ferma il gioco; premetelo di nuovo per ricominciare.

RUN/STOP/RESTORE (ESECUZIONE/STOP/RIMESSA A ZERO) rimette il gioco allo stato iniziale.

LA SBARRA DI SPAZIATURA (SPACE BAR) accende o spegne la musica.

### COME SI GIOCA

Ci sono cinque livelli: Metropolitana, Molo, Strade buie, Strada Finale, Interno. In ognuno di questi scenari incontrerete una banda che è armata con armi diverse. Per completare un livello dovrete sconfiggere il capo della banda. La sua posizione viene mostrata nella parte superiore dello schermo al di sotto della vostra sbarra di energia. Ogni volta che il capo viene colpito e buttato a terra la sua energia verrà enormemente esaurita. Quando la sua sbarra di energia mostra zero, significa che lo avete ucciso e potete così avanzare al prossimo livello. Notate che il capo non prenderà parte al combattimento fino a quando un numero dei suoi scagnozzi sono stati sconfitti. Nel primo stadio venite attaccati da una banda di assalitori sia armati che non. Dovete

prenderli a pugni, prenderli a calci, metterli in ginocchio ripetutamente per sconfiggerli. (In linea di massima, ognuno deve essere buttato a terra due volte). La prima volta che vengono buttati a terra, potete inginocchiarvi sopra, dopo di che qualche colpo ben fatto li metterà fuori combattimento. Sul secondo livello sarete confrontati da una banda di delinquenti in moto sul molo. L'inizio di questo livello inizia con quattro assalitori sulle moto che cercheranno di investirvi; dovrete farli cadere dalle loro moto per metterli fuori combattimento. Dopo aver sistemato i motociclisti, sarete attaccati dagli Hell's Angels (Angeli dell'Inferno), alcuni disarmati, altri armati di palanchini, ed eventualmente dal loro capo.

Lo scenario del terzo livello sono le straducole buie della città, il quartier generale della banda di femmine malintenzionate armate di mazze e di fruste. Quando un numero di queste "gentildonne" vengono sconfitte, il loro capo la Grossa Bertha Cattiva parteciperà alla rissa. Il quarto livello include criminali armati di rasoi; mentre nei livelli precedenti potevate subire diversi colpi prima di perdere una vita, in questo stadio un tocco è fatale! Evitate a tutti i costi i rasoi e guardatevi alle spalle! La sconfitta di tutti i caratteri su questo livello vi porterà alla scena interna dove ci sono ancora alcuni tipi appartenenti alla banda più il loro capo - armato di pistola!

Se completate questo livello finale sarete certi di mantenere l'appuntamento con Lucy, la vostra bellissima ragazza. Sfortunatamente, potrete trascorrere soltanto poco tempo con lei, poiché il tutto comincerà di nuovo - con la differenza che questa volta sarà più difficile.

C'è un tempo limite per ogni sezione e l'insuccesso nello sconfiggere i mascalzoni principali su ogni stadio entro il tempo concesso significa che perderete una vita, perciò l'evitare i mascalzoni non vi sarà di aiuto.

Ci sono diversi modi per assalire i vostri assalitori, che vengono tutti mostrati qui sotto.

1. PRENDERE A PUGNI
2. CALCIO ALL'INDIETRO
3. CALCIO VOLANTE
4. DARE GINOCCHIATE
5. PRENDERE A PUGNI UN ASSALITORE A TERRA. **Vedere Pagina 11**

### POSIZIONE E PUNTEGGIO

La vostra energia viene indicata da una tabella a mo' di sbarra sulla parte superiore dello schermo, che diminuirà ogni volta che sarete colpiti. Sotto di questa c'è la sbarra di energia del capo della banda:



questa verrà mostrata soltanto quando egli partecipa alla rissa (dopo che avrete sconfitto un numero dei suoi scagnozzi). La sua energia diminuisce a seconda dei colpi che riceverà. Le vite che vi rimangono e il numero delle bande che avete sconfitto verranno indicati dalle teste nella parte inferiore dello schermo. I punti vengono dati in relazione alla loro efficacia - da 50 a 100 punti (più efficace è il colpo, più punti otterrete). Punti aggiuntivi vengono dati per ogni nemico che viene abbattuto. Se completate tutte le cinque sezioni otterrete un punteggio di oltre 10.000 punti. Una vita aggiuntiva viene data ogni volta che completate tutti i livelli.

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- ★ Muovetevi sempre
- ★ Nei primi due livelli gli avversari possono essere forzati a cadere dall'estremità dell'area di gioco - ma fate attenzione, perchè lo stesso può capitare a voi.
- ★ Uccidete gli avversari più pericolosi per primi, per esempio quelli che posseggono un'arma.
- ★ Sul terzo livello si consiglia di evitare Grossa Bertha fino a quando vi sarete sbarazzati di tutte le sue scagnozze.

## RICONOSCIMENTI

Programmato da Max Taylor  
Grafici di Steve Wahid e Jane Lowe.  
Prodotto da D.C.Ward  
Sotto licenza di ©Taito Corp., 1986. Programmato per il Commodore da Imagine Software. L'esportazione al di fuori dell'Europa è proibita.  
©1987 Imagine Software.

# BUBBLE BOBBLE

Fate conoscenza con BUB e BOB, i nostri brontosuari peso gallo che sono indaffarati nel combattere grossi attaccabrighe soffiando e facendo scoppiare bolle. Prima di combattere questi sfacciati attaccabrighe, fate attenzione che soffiare bolle è meglio che farli saltar per aria con i bazooka, ed anche meglio che far cadere bombe da biplani, ed è persino meglio che prenderli a pugni questi imbecilli barbari. Perciò, dopo avere introdotto brevemente Bub e Bob, cominciamo a dare un'occhiata alle istruzioni di gioco per diventare il miglior soffiatore di bolle di BUBBLE BOBBLE dell'isolato.

Come distruggere:



- 1) Soffiare Bolle
- 2) Prendere a pugni gli Attaccabrighe, poi
- 3) Farli scoppiare!!!

Facendo scoppiare le bolle con fuoco, tuono, ed acqua che erano apparsi nello stadio precedente, potete distruggere velocemente gli attaccabrighe.

Fuoco, Tuono, ed Acqua scorrono nella direzione in cui vi distendete.

Potete anche rimbalzare sulle bolle (tenendo il joystick pigiato verso l'alto)!!!

## PUNTEGGIO

**A** Fate scoppiare le bolle per i seguenti punti:

10	100	100	100	500

**B** Punti aggiuntivi per la distruzione degli Attaccabrighe!!!

500	1000	2000	4000	8000	16000	32000

## C BERSAGLI A TEMPO:

Se terminate velocemente la fase precedente, avrete a disposizione bersagli ad alto punteggio nella prossima fase.

	5000	6000	7000	8000	9000	10000

## D BERSAGLI MAGICI:

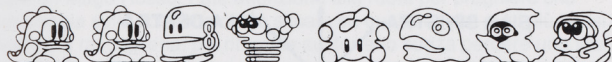
I Bersagli Magici appaiono misteriosamente!  
Distruggeteli per aumentare la vostra potenza!

						.....?
BUBBLE UP!	SPEED UP!	ONE SHOT ROLL PACK	CHANCE	LUCKY	1 UP !!	.....?

Un giocatore può partecipare al gioco in qualunque momento premendo il pulsante di tiro. Cominciate il gioco con 8 crediti aggiuntivi. Per continuare a giocare dopo aver perso tutte le vite, semplicemente premete il pulsante di tiro velocemente.

**EXTEND** Prendete tutte le lettere. Esse compaiono quando distruggete diversi nemici allo stesso tempo!

**E**



1-P BUB 2-P BOB Benzo Bonnie-bo Boa-bon Blubba Boris Bonner  
Se impiegate troppo tempo, non siete alla sua altezza!



Baron von Blubba

## TASTI DI CONTROLLO

1 o 2 PER COMINCIARE CON 1 o 2 GIOCATORI RISPETTIVAMENTE

(DURANTE IL GIOCO)

**P** — PAUSA  
**Q** — USCITA DAL SISTEMA (QUIT)

I JOYSTICK

PORTA DI ACCESSO 2 PER GIOCATORE 1  
PORTA DI ACCESSO 1 PER GIOCATORE 2  
SINISTRA E DESTRA SINISTRA E DESTRA  
SU SALTO  
TIRO BOLLA/PARTICIPAZIONE AL GIOCO

## RICONOSCIMENTI

Sotto licenza da ©Taito Corp., 1987  
Conversioni di Software Creations.

# FLYING SHARK

La battaglia sta avvicinandosi alla fase finale e va piuttosto male per la nostra parte. L'alto comando ha richiamato voi, il grande asso di combattimento, per partecipare ad una missione aerea da solo che ha probabilità di successo davvero basse, per vincere questa disperata battaglia per salvare il genere umano. Dipendiamo tutti da voi, per cui vi auguriamo buona fortuna.

## Volare lo squalo

Lo Squalo Volante è un gioco per un giocatore. Per cominciare il gioco dopo averlo caricato, premere la sbarra di spaziatura o il pulsante di tiro.

Premendo la sbarra di spaziatura per cominciare lascia cadere le bombe telecomandate con la sbarra di spaziatura.

Premendo il pulsante di tiro per cominciare vi permette di lasciar cadere bombe telecomandate tenendo pigiato il pulsante di tiro in avanti. (La sbarra di spaziatura farà ugualmente cadere le bombe telecomandate in questa modalità)

Se state usando lo speciale joystick Cheetah 125, il tiro e le bombe sono entrambi disponibili dal pulsante di tiro del joystick

## Livelli di gioco

Ci sono cinque livelli in Squalo Volante. Quando raggiungete la fine di un livello, il nuovo livello sarà caricato perciò lasciate il disco o la cassetta nella macchina. (Se state caricando dalla cassetta, premete il tasto play sul nastro quando sarete sollecitati).

## Punteggio e punti aggiuntivi

1000 punti per la distruzione di un intero squadrone di aerei da caccia gialli.

Distruggete l'intero squadrone rosso e potrete ottenere del potere di tiro aggiuntivo raccogliendo il simbolo galleggiante.

Distruggete l'intero squadrone blu e raccogliete il simbolo galleggiante per un aereo aggiuntivo.

Raccogliete un simbolo speciale per una bomba telecomandata aggiuntiva.

Joystick: Joystick nella Porta di accesso 2

Cheetah 125 Speciale Compatibile: usate entrambe le Porte di Accesso

Dalle sale di giochi elettronici, lo Squalo Volante è la conversione specifica di "bombardateli", il gioco di successo primo nelle classifiche da Taito. Sviluppate la vostra strategia mentre vi trovate di fronte a frotte di aerei nemici, carri armati, postazioni di fucili, e una miriade di imbarcazioni marittime mentre bombardate, fate esplodere e vi fate strada battagliando nella storia delle sale da giochi elettronici.

## RICONOSCIMENTI

Conversioni di Catalyst Coders per British Telecom

Copyright Taito Corp., 1987

# LEGEND OF KAGE

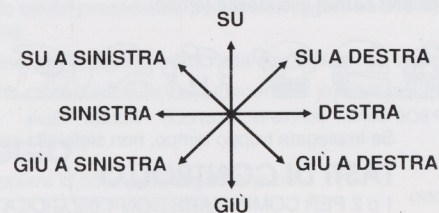
La leggenda dice che tempo orsono in Giappone le bella principessa Kiri fu rapita dal malvagio drago King, e a Kage, un giovane ninja che stava camminando con lei nella foresta in quel momento, fu dato il compito estremamente difficile di liberarla.

Dovete aiutare Kage nella sua impresa attraverso la foresta fino al palazzo di King, riuscire ad entrarvi, trovare Kiri e portarla al sicuro, ed al tempo stesso evitare le guardie ninja del Drago King.

## CONTROLLI

Il gioco è controllato con il joystick nella Porta di accesso 1 soltanto.

Premete il PULSANTE DI TIRO per cominciare il gioco.



**PULSANTE DI TIRO** - se pigiato velocemente e poi rilasciato lancia una stella  
- se pigiato più a lungo sferra un colpo con la spada.

**SHIFT LOCK**  
**TASTO "S"** - FERMA IL GIOCO  
- PREMTELO DURANTE LA PAUSA PER USCIRE DAL GIOCO

**NOTA:** Kage non può lanciare stelle mentre è in contatto con un altro carattere - MORTO o VIVO!

**SALTARE VERSO L'ALTO:** Tenete il joystick in su per saltare più lontano.

## COME SI GIOCA

### AVVERSARI

#### NINJA BLU

- Combattono con SPADE e LANCIANO STELLE

#### NINJA ROSSI

- Combattono con SPADE e LANCIANO BOMBE.

#### MAGHI BLU

- Respirano FUOCO. A volte possono PARARE le spade e le stelle con lo SCUDO MAGICO

#### MAGHI ROSSI

- Come per il MAGO BLU ma sono più abili nella loro arte.

#### PUGILE FEMMINA

- Combatte con DUE COLTELLI e può PARARE qualunque STELLA che viene lanciata verso di lei.

#### MAESTRO DI SPADA

- Combatte con DUE SPADE. L'avversario più INAFFERRABILE e MORTALE.

## FORESTA

Per ogni tre ninja Rossi uccisi, un mago apparirà. Un mago ogni quattro sarà un Mago Rosso. Fate attenzione alla ruota per preghiere che lampeggia sullo schermo che è situata su qualcuno dei rami più bassi. Andate a raccoglierla, poi ritornate sul terreno senza perdere una vita - uccidendo tutti gli avversari che compaiono per un certo periodo di tempo.

Kage può avanzare alla prossima scena uccidendo il Mago Rosso per poi dirigersi verso l'estremità di sinistra della foresta.

## FOSSATO

Kage deve uccidere dieci Ninja Blu per procedere. Immergendovi sott'acqua e respirando con una canna eviterete di essere colpiti.

## BALUARDO

Salite sulle pareti del castello per raggiungere il passaggio in cima.

## CASTELLO (I TRE PIANI PIÙ BASSI)

Salite le scale per procedere al prossimo piano.

## CASTELLO (IL PIANO PIÙ ALTO)

Liberate la Principessa Kiri tagliando con la spada la corda che la lega.

## FORESTA

La Principessa Kiri viene di nuovo rapita dal Pugile/Maestro di Spada; dovete ucciderlo per procedere alla prossima stagione.

## POSIZIONE E PUNTEGGIO

PARATA DI OGNI COLPO	1000
UCCISIONE DI UN NINJA BLU CON LA SPADA	2000
UCCISIONE DI UN NINJA BLU CON LA STELLA	1000
UCCISIONE DI UN NINJA ROSSO CON LA SPADA	4000
UCCISIONE DI UN NINJA ROSSO CON LA STELLA	1500
UCCISIONE DI UN MAGO BLU CON LA SPADA	10000
UCCISIONE DI UN MAGO BLU CON LA STELLA	5000
UCCISIONE DI UN MAGO ROSSO CON LA SPADA	30000
UCCISIONE DI UN MAGO ROSSO CON LA STELLA	10000
UCCISIONE DEL PUGILE CON LA SPADA	100000
UCCISIONE DEL MAESTRO DI SPADA CON LA SPADA	200000
UCCISIONE DEL MAESTRO DI SPADA CON LA STELLA	100000
LIBERAZIONE DELLA PRINCIPESSA KIRI	30000

## SUGGERIMENTI E CONSIGLI

★ Kage non può essere colpito da spade o missili mentre sferra colpi con la sua spada.

★ Tenete pigiato verso il basso il joystick mentre siete sul terreno per evitare i missili.

★ Una volta nell'aria, Kage può dirigere i missili in qualunque direzione.

## RICONOSCIMENTI

Prodotto da D.C. WARD

© 1986 Imagine Software (1984) Limited.

Sotto licenza di ©Taito Corp., 1986.

Programmato per il Commodore da Imagine Software.

L'esportazione al di fuori dell'Europa è proibita.

# REVENGE OF DOH

La nave spaziale aliena, ZARG, è penetrata nel nostro universo. Si sa che contiene la forza Doh che controlla la dimensione, un essere che si credeva fosse stato distrutto quarantamila anni fa nelle guerre spaziali Arkanoid. Doh si è trasformato in un avversario ancora più fantastico ed ora minaccia l'universo stesso.

Solamente la vostra abilità e calcolo alla frazione di secondo può salvarci ora!

Spiegate la nuova nave spaziale Vaus II e che la fortuna vi assista. Aggiungendo al divertimento ed eccitamento de Arkanoid. Con molti effetti Vaus straordinari e un alieno segreto supplementare, questo è il gioco a reazione più sensazionale dopo Arkanoid. I miglioramenti sono tali che vi sarà impossibile potere fermarvi di giocare.

## CONTROLLI

Il gioco può essere controllato con il joystick o il topo nel Port 1 o la tastiera.

## JOYSTIC, 1351 MOUSE o NEOMOUSE

SINISTRA ← → DESTRA

FIRE — FIRE

## TASTIERA

DESTRA — B  
SINISTRA — V  
FIRE — SHIFT

## SITUAZIONE E PUNTEGGIO

Il punteggio schermo mostra il punteggio attuale, il numero più alto di vite rimanenti ed il livello raggiunto.

I punti aggiudicati sono tra 30 e 120 per distruggere un mattone dipendendo dal colore. Colpendo alieni assicura 200 punti e raccogliendo una capsula vi dà 1000. Una vita extra è aggiudicata a 50.000 punti e lo stesso vale per quando si raccoglie una capsula 'P'.

## COME SI GIOCA

Voi controllate la navicella Vaus che si può muovere da sinistra a destra. Usando la vostra bravura, dovete deviare un raggio di energia che gradualmente distruggerà i muri davanti a voi. Certi mattoni colorati devono essere colpiti più di una volta ed altri sono completamente indistruttibili. Forme di vita aliene discendono a caso per ostuirvi ma sono eliminate quando vengono a contatto con il Vaus o il raggio di energia.

## POTERI SPECIALI

Nei vostri tentativi siete aiutati da capsule di energia che sono nascoste sotto certi mattoni. Queste capsule vengono rilasciate quando si distrugge il mattone. Ogni capsula ha un potere differente indicato da una lettera marcata a lato. Questi poteri sono i seguenti:

- B** — Apre un varco nel muro di lato, dando al Vaus una via d'uscita alternativa al prossimo livello.
- C** — Vi permette di catturare il raggio, muovere nella posizione desiderata e quindi far fuoco.
- D** — Infrange il raggio in cinque componenti separati, dandovi quindi un risultato cinque volte superiore.
- E** — Espandi il Vaus, dandovi più possibilità di deviare il Vaus.
- I** — Da al Vaus un fantasma, che segue le tracce del Vaus ma può deviare il raggio di energia.
- L** — Arma il vostro Vaus con un laser, perettendogli di lanciarsi attraverso mattoni ed alieni.
- M** — Permette al raggio di aprirsi un varco tra i mattoni senza rimbalzare su di loro.
- N** — Rompe il raggio in tre componenti separati che si rigenerano quando ognuno di essi è perso.
- P** — Vi aggiudica una vita extra.
- R** — Riduce il vostro Vaus rendendo più difficile deviare il raggio d'energia.
- S** — Rallenta la velocità del raggio di energia rendendolo più facile da deviare.
- T** — Questo permette al gemello del Vaus di apparire. Queste navi sono identiche e vi danno un doppio effetto.

**CAPSULA SPECIALE** — Questa concede al Vaus un potere speciale a caso.

## CONSIGLI e SUGGERIMENTI

- ★ La capsula separata è di grande aiuto se il vostro raggio di energia è intrappolato dietro al muro.
- ★ Il laser è molto utile per far crollare mattoni che richiedono più colpi.
- ★ Usando proprio il bordo del vostro Vaus per deviare il raggio vi darà un angolo molto più acuto.

## RICONOSCIMENTI

Programmato da Allan Shortt

Grafici di Steve Wahid

Musica ed effetti sonori da Jonathan Dunn

Sotto licenza della ©Taito Corp., 1986. Programmato per il Commodore da Imagina Software. L'esportazione al di fuori dell'Europa è proibita.

©1988 Imagine Software.

# ARKANOID

Il codice, la rappresentazione grafica e la parte artistica di questo programma sono il copyright della Imagine Software (1984) e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o rappresentati in pubblico in qualsiasi forma, senza il permesso scritto della Imagine Software (1984) Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. Arkanoids funziona con i micro computers Commodore 64 128.

## IL GIOCO

Non si conosce l'era ed il periodo di tempo in cui si svolge questo gioco. Dopo che la nave madre 'Arkanoid' è stata distrutta, un veicolo spaziale 'Vaus' era sfuggito, ma soltanto per finire intrappolato nel vuoto. Voi comandate il Vaus e dovete penetrare 32 livelli e poi confrontare il "Dimension Changer" (Variatore di Dimensione) che dovete distruggere in modo da far tornare indietro il tempo e far resuscitare l'Arkanoid. L'azione velocissima e costante rendono questo gioco interessante ed additivo.

## BARRA DI COMANDO

Giocatore Uno nel Portello Uno

Giocatore Due nel Portello Due o nel Portello Uno qualora si decida così.

SINISTRA ← → DESTRA

FUOCO — Tasto a destra del Neos Mouse

NEOS MOUSE — Come Portelli della Barra di Comando

PADDLE e nel Portello uno per entrambi i giocatori (bisogna usare il Paddle per combattimento del CBM 64).

## COME GIOCARE

Voi comandate il veicolo Vaus che può essere spostato verso destra o sinistra. Dovrete deflettere un lampo di energia che romperà gradualmente i muri davanti ai quali vi trovate. Alcuni mattoni colorati vanno colpiti più di una volta ed altri sono assolutamente indistruttibili. Gli alieni in diverse forme discendono a caso per impedirvi di vincere, ma vengono eliminati non appena entrano in contatto o con il lampo di energia o con il veicolo Vaus. Avrete delle capsule di energia che vi aiuteranno e che si trovano nascoste sotto alcuni mattoni e che appariranno quando questi vengono distrutti. Ogni capsula ha un potere diverso e si riconosce dalla lettera che appare di lato. E queste sono come segue:

**S** — Rallenta il lampo di energia, per consentirvi di mettervi in posizione più facilmente.

**C** — Vi consente di prendere il lampo d'energia, di spostarlo nella direzione desiderata e poi sparare.

**E** — Allarga il veicolo Vaus, per consentirvi di deflettere meglio il lampo d'energia.

**D** — Divide il lampo di energia in tre componenti separati dandovi così la possibilità di triplicarne la forza.

**L** — Da un raggio laser al Vaus per sparare ai mattoni ed agli alieni.

**B** — Rompe una parte del muro consentendo al veicolo Vaus di trovare una via di scampo alternativa per passare al livello seguente.

**P** — Vi dà una vita in più.

## PUNTEGGIO DELLA PARTITA

Sullo schermo appaiono il punteggio corrente, il punteggio più alto conseguito, il numero di vite rimaste ed il livello a cui siete arrivati.

Quando distruggete un mattone, a seconda del colore, vi verranno dati tra i 50 ed i 120 punti.

Se raccogliete a capsula riceverete 1000 punti e quando colpite un alieno ne riceverete 100.

Vi verranno inoltre date vite in più quando raccogliete le capsule 'P'.

## SUGGERIMENTI

\* Se usate la tastiera, schiacciate i due tasti SHIFT insieme per fermare il Vaus, dandovi un tempo migliore di reazione.

\* La capsula di divisione è utilissima quando il lampo d'energia si trova dietro o dentro un muro.

\* Il laser è utilissimo per rompere i mattoni che richiedono diversi colpi.

\* Usando il bordo estremo del Vaus per diflettere il lampo di energia, otterrete un angolo molto più potente di quello che è estremamente utile per manovrare in luoghi non molto ampi.

**BUONA FORTUNA**

# SLAP FIGHT

Voi siete il pilota dello Slapfighter e dovete distruggere gli stormi di alieni nemici, ondata dopo ondata mortale, sul pianeta di Orac, sempre più ostile. Per aiutarvi dovete raccogliere delle icone ed aumentare notevolmente la vostra potenza e la vostra velocità. La grafica eccezionale e la determinazione dei tempi perfetta rendono questo gioco veramente interessante.

## COMANDI

Il gioco viene controllato tramite la Barra di comando nel Portello 2 e la Barra Spaziatrice.



FIRE — FUOCO  
BARRA SPAZIATRICE — Fa funzionare l'icona che è attiva al momento

## COME GIOCARE

Manovrate il vostro Slapfighter sul panorama rullante del pianeta Orac. Via via che progredite nel gioco, il paesaggio diventa sempre più ostile e delle forme nemiche viventi si raggruppano per attaccarvi in ondate mortali. Quando distruggete certi alieni talvolta nasce una stella, raccoglietela (volandoci sopra) e questo farà accendere l'icona che si trova in basso sullo schermo. Per scegliere l'icona che si è accesa, schiacciate la barra spaziatrice. Se, invece decidete di non raccogliere la stella, quando raccogliete quella seguente, si accende l'icona successiva, e così via. Se passate tutte le icone senza sceglierle, si ritornerà all'inizio. Le icone si riferiscono a:

1. VELOCITÀ (Moltiplica per 5).
2. FUOCO (Questa vi fa ritornare al vostro potere originale).
3. LATO (Questa vi dà la possibilità di sparare dal lato della navicella).

4. ALA (Moltiplica per 3 le dimensioni della vostra navicella e la sua potenza).
5. BOMBA (Questa vi consente di produrre esplosioni davanti alla vostra navicella).
6. LASER (Questo proietta un raggio invisibile davanti alla navicella).
7. MISSILI (Missili multidirezionali che vanno a colpire tutti gli obiettivi).
8. SCUDO (Questo vi dà una protezione temporanea da tutti i colpi per un certo periodo di tempo che varia a seconda del numero di colpi ricevuti).

## POSIZIONE E PUNTEGGIO

Il vostro punteggio e le vite rimastevi appaiono sullo schermo in alto e le icone in basso, con quella disponibile al momento accesa in giallo. Vi sono punti per ogni alieno o per ogni oggetto distrutto. I punti variano da 100 a 1000 a seconda della difficoltà presentata da quel tipo di forma aliena. Vi sono vite extra che vengono assegnate a 50.000 punti e ai successivi 70.000.

## SUGGERIMENTI

- ★ Imparate a distinguere gli alieni e a riconoscere quelli che portano le stelle, che sono quelli più importanti.
  - ★ Spostatevi sempre, perché alcuni alieni cercano di venirvi sempre addosso — Stando fermi morirete certamente.
  - ★ Usate lo scudo di protezione correttamente — alcune sezioni del gioco sono difficili da completare senza usarlo.
  - ★ Allargando la navicella con le ali può rendere i vostri colpi più potenti, ma aumenta le vostre dimensioni come obiettivo.
  - ★ Accelerate il più presto possibile per manovrare meglio.
- BUONA FORTUNA!

## SLAPFIGHT

Il codice, la rappresentazione grafica e la parte artistica di questo programma sono il copyright della Imagine Software e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o rappresentati in pubblico in qualsiasi forma, senza il permesso scritto della Imagine Software Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. Slapfight funziona con i microcomputers Commodore 64/128.

# LATAUS

Aseta kasetti Commodore-nauhuriin niin, että se puoli kasettia, jolla on painettua tekstiä on ylöspäin ja varmista, että se on kelattu alkuun. Varmista, että kaikki johdot on kytketty oikein: Paina samanaikaisesti näppäimiä SHIFT ja RUN/STOP. Seuraa näytön antamia ohjeita — PAINA ALAS NAUHURIN NÄPPÄIN "PLAY". Tämä ohjelma latautuu tällöin automaattisesti. C128:n ollessa kysymyksessä lataustyyppinä on GO 64(RETURN). Seuraa sen jälkeen C64:n ohjeita. Seuraa näyttöön ilmestyviä ohjeita. Varmista, että kaikki oheislaitteet on irrotettu.

HUOM: Jos kasetin jommalla kummalla sivulla on useampi otsikoite peli, muista aina pysäyttää kasettinauha sen jälkeen kun ensimmäinen peli on ladattu. Suortia koneen asetus uudelleen seraavana olevia pelejä vanen, ja seuraa edellistä latausohjeita. On syytä varmistaa, että nauhalaskuri on nollassa kasettinauhan alussa, jolloin pelien sijainti nauhalla voidaan panna muistiin tulevaisuuden tarvetta silmälläpitäen.

## LEVY

Valitse 64-tila. Kytke levyasema, aseta ohjelma levyasemaan niin, että sen otsikko on ylöspäin ja kirjoita LOAD"", 8,1 (RETURN). Johdantonäyttö ilmestyy näyttöruutuun ja ensimmäinen jakso latautuu automaattisesti. Seuraa näytön antamia ohjeita.

# ARKANOID

## PELI

Tämän seikkailun historiallista ajankohtaa ei tiedetä. "Arkanoid"-tukialuksen tuhoamisen jälkeen "Vaus"-avaruuslaiva onnistui häidin tuskin pakenemaan ja juuttui sen jälkeen avaruustyhjiöön...Sinun käsissäsi on "Vaus"avaruusaluksen ohjaus ja joudut tunkeutumaan 32 tason halki. Sen jälkeen edessäsi on kamppailu "Ulottuvuuksien Muuttajan" kanssa, joka sinun on tuhottava voidaksesi kääntää ajan taaksepäin ja pelastaa "Arkanoid"-aluksen. Kiihkoisat tapahtumat ja sekunnin murto-osan tarkkuudella toimiminen muodostavat tästä pelistä kiintoisan ja tartuttavan.

## KONTROLLIT

Pelin kontrolloiminen tapahtuu käyttämällä näppäimistöä, joystickiä, Neos-hiirtä tai Paddle-ohjainta??? seuraavassa mainituin tavoin.

## NÄPPÄIMISTÖ

Pelaaja yksi ja pelaaja kaksi.  
Vasen tarkoittaa vasenta vaihtonäppäintä  
Oikea tarkoittaa oikeata vaihtonäppäintä  
Tulitus tapahtuu välinäppäintä painamalla

## JOYSTICK

Pelaaja yksi portti yhdessä  
Pelaaja kaksi portti kahdessa tai portti yhdessä, jos se on valittu.

VASEN ← → OIKEA

TULITUS — OIKEA Neos-hiiren painike.  
Neos-hiiri — joystickporttien tapaan.  
Paddle-ohjain on portti yksi molemmille pelaajille (käytössä on oltava CMB 64 kaksois-Paddle).

## PELIN KULKU

Ohjaat Vaus-alusta, jota voidaan liikutella vasemmalle tai oikealle. Käyttämällä hyväksi taitojasi sinun on ohjattava energiasädettä, joka vähitellen murtaa eteesi aukeavat seinämät. Tietyt värilliset tiilet eivät hajoa kerralla ja joitakin niistä on mahdotonta rikkoa. Omituisia eliöitä tulee odottamatta tiellesi estämään yrityksiäsi, mutta ne tuhoutuvat joutuessaan kosketuksiin energiasäteen tai Vauus-aluksen kanssa.

Apunasi ovat energiakapselit, jotka on kätkeytyttyjen tiilien alle ja jotka vapautuvat tiilet rikottaessa. Jokaisessa kapselissa on erilaista jauhetta, joka on merkitty sen sivuun panetulla kirjaimella. Kirjaimet ovat:

- S — Hidastaa energiasäteen nopeutta ja näin sinun on helpompaa kontrolloida sitä.
- C — Auttaa sinua energiasäteen kontrolloinnissa, sen tähtäämisessä halluttuun kohteeseen ja kohteen tulituksessa.
- E — Laajentaa Vaus-aluksen kokoa ja parantaa näin mahdollisuutta energiasäteen suuntaamisessa kohteeseen.
- D — Hajottaa säteen kolmeen erilliseen osaan antaen käytettäväksi kolminkertaisen tehon.
- L — Varustaa Vaus-aluksen laserilla, jonka avulla on mahdollista räjäyttää kallioliolkareita ja vihollisia.
- B — Murtaa edessäsi olevan seinämän ja antaa näin Vaus-alukselle ylimääräisen pakoreitin seuraavalle tasolle.
- P — Lahjoittaa sinulle ylimääräisen elinajan.

## STATUS JA TULOKSET

Näyttö osoittaa saavutetun tuloksen, ennätystulokset, jäljellä olevien elinaikojen määrän ja saavutetun tason.

Pisteet annetaan välillä 50 ja 120 kallioliolkareita räjäytettäessä riippuen niiden väristä. Kapselin keräämisestä annetaan 1000 pistettä ja eliön tuhoamisesta 100 pistettä.

Ylimääräisiä elinaikoja saadaan keräämällä "P"-kapseleita.

## OHJEITA JA VIITEITÄ

- ★ Näppäimistöä käytettäessä molempia vaihtonäppäimiä samanaikaisesti painamalla voidaan pysäyttää Vaus-alus; tämä antaa lisää aikaa reagoimiseen.
- ★ Hajotuskapseli on suureksi avuksi, jos energiasäde on juuttunut seinämän taakse tai sen sisälle.
- ★ Laser on hyödyksi sellaisten kallioliolkareiden räjäytyksessä, jotka tarvitsevat useamman kuin yhden osuman.
- ★ Käyttämällä Vaus-aluksen äärireunaa energiasäteen suunnan kääntämiseksi saadaan käyttöön kapea kulma, mikä on hyödyksi, kun energiasäde halutaan kohdistaa hankaliin paikkoihin.

## PELIONNEA!

## TEKIJÄT

Kooditus: David Collier  
Grafiikka: Mark Jones  
Musiikki: Martin Galway  
Tuottaja: D.C. Ward  
©1987 Imagine Software (1984) Limited.  
Lisenssin myöntäjä ©Taito Corp., 1986, Imagine Software-yhtiön ohjelmoima soveltuva Commodore-tietokoneelle. Vientikielto Euroopan ulkopuolelle.

# BUBBLE BOBBLE

Kohtaa karpässarjan brontosaurukset BUB ja BOB, joiden suurimpana ilona on heikompiensa kiusaavien romilusten kanssa tappeleminen kuplia puhaltelulla ja niitä puhkomalla. Ennen näiden röyhkeiden romilusten römittämistä on syytä huomauttaa, että kuplien puhallus on tehokkaampaa kuin romilusten rökittäminen panssarinkauhua käyttämällä ja vieläpä tehokkaampaa kuin pommien paukauttelu pommikoneista. Se vie jopa voiton näiden päättömien barbaareiden pänkittämisestä nyrkkejä käyttämällä. Niinpä nyt, kun olemme valaisseet Bubin ja Bobin teknistä taustaa, aloitamme pelin tarkastelemalla peliohjeita, joka tekee meistä korttelin parhaan KIUPLAKONKARIN.

## Taistelutapa:



1) Puhalla kuplia 2) Anna romiluksia korville 3) Puhkaise kuplat!!!

Puhkaisemalla kuplat, jotka sisältävät tulta, ukkosta ja vettä, voit tuhota romilukset salamannopeasti. Tuli, ukkonen ja vesi suuntautuvat siihen suuntaan, mitä kohti itse ojennut.

Voit jopa hypellä kuplien päällä (piteämällä joystick työnnettynä ylöspäin)!!!

## TULOKSET:

A Puhkaisemistasi kuplista saat seuraavat pistemäärät:

10	100	100	100	500

B Rönkittämistäsi romiluksista saamasi pistemäärät!!!

500	1000	2000	4000	8000	16000	32000

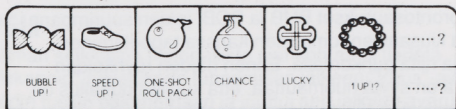
## C KOHTEIDEN AJOITUS:

Tapahtumapaikan selvittäminen nopeasti antaa seuraavassa vaiheessa runsaspisteisiä kohteita.

5000	6000	7000	8000	9000	10000

## D TAIKAKOhteita:

Taikakohteet ilmestyvät salaperäisesti!  
Tuhoa ne ja saat lisätehoa!



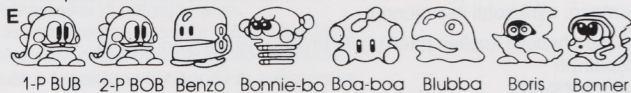
Paras tekniikka on tuhota useita vihollisia samanaikaisesti. Pystyttyä pääsemään "loppusatamaan" selvittämällä kaikki 100 tapahtumaa?

"Äkillinen tapahtumakäänös" on odottamassa!

Pelaaja voi osallistua peliin milloin tahansa näppäämällä tulituspainiketta. Sinulla on 8 ylimääräistä hyvitystä pelin alkaessa. Pystyäksesi pelaamaan sen jälkeen, kun olet menettänyt kaikki elinaikasi, paina tulituspainiketta nopeasti.

## EXTEND

Ota haltuusi kaikki kirjaimet. Ne ilmestyvät näkyviin, kun tuhoat useampia vihollisia samanaikaisesti!



1-P BUB 2-P BOB Benzo Bonnie-bo Boa-boa Blubba Boris Bonner



Jos viivyttelet, et selviä hänestä!

## NÄPPÄINKONTROLLIT

Baron von Blubba 1 TAI 2 PELIN ALOITTAMISEKSI RIIPPUEN SIITÄ, ONKO PELAAJIA 1 VAI 2.

[PELISSÄ]

**C** TAUKO  
**Q** KESKEYTYS  
JOYSTICKIT  
PORTTI 1 PELAAJALLE 1  
PORTTI 2 PELAAJALLE 2  
VASEN JA OIKEA VASEN JA OIKEA  
YLÖS HYPPÄÄ  
TULITA KUPLI/RYHDY LEIKKIIN

Lisenssin myöntäjä: ©Taito Corp., 1987

British Telecom PLC

Vientikielto Euroopan ulkopuolelle, Australiaan ja Uuteen seelantiin.

Muunnelmat: Software Creations

# FLYING SHARK

Kamppailu on lopuillaan eikä näytä hyvältä meidän kannalattamme katsoen. Ylin virkavalta on pyytänyt apuasi, olethan ensiluokan taistelija. Tehtäväsi on yksinäinen ja voiton mahdollisuudet häviävän pienet. Mutta kysymyksessä on koko ihmiskunnan kohtalo. Meidän kaikkien tulevaisuus riippuu sinusta, joten onnea tehtävässasi.

## Hain lentäminen

Lentohai on yhden pelaajan peli. Pelin aloittamiseksi latauksen jälkeen näppää välinäppäystä (SPACE BAR) tai tulituspainiketta.

Wälinäppäimen painaminen pudottaa pommit.

Tulituspainikkeen painaminen aluksi pudottaa pommit, kun painat tulituspainiketta ja työntät joystickiä eteenpäin. (Wälinäppäin pudottaa pommit tässä mallissa.)

Jos käytät Cheetah 125 erikoisjoystickiä, tulitus ja pommien pudotus tapahtuvat molemmat painamalla joystickin tulituspainiketta.

## Pelin tasot

Lentohai-pelissä on viisi tasoa. Kun saavut yhden tason loppuun, uusi taso latautuu, joten jätä levy tai kasetti koneeseen. (Jos lataus tapahtuu kasettilta, paina PLAY ON TAPE, kun näin kehoitetaan.)

## Tulokset ja lisäpisteet

1000 pistettä keltaisten hyökkäyskoneiden joukkueen tuhoamisesta.

Tuhoa koko punainen joukkue ja saat ylimääräistä tulitusvoimaa poimimalla kelluva symboli.

Tuhoa koko punainen joukkue ja poimi kelluva symboli ylimääräisen koneen saamiseksi.

Poimi erikoissymboli ylimääräisen pommin saamiseksi.

Joystick. Joystick portissa 2

Cheetah 125 Special Compatible. Käytä molempia portteja.

Lentohai on Taito-yhtiön klassinen muunnos ammuntaa tulvillaan olevista suosituista peleistä. Kehitä strategiaasi, kun kohtaat viholliskoneita, tankkeja ja erilaisia aseita, sekä vedenalaisia taitoja, kun pommitat, räjäytät ja taistelet tiesi arkadipelien historiaan.

## Tekijät

Catalyst Cadere muuntanut British Telecom -yhtiölle.

Yksinoikeus Taito Corp, 1987

# LEGEND OF KAGE

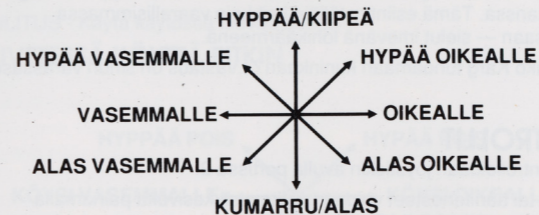
Japanilaisen legendan mukaan ilkeä Lohikäärme kuningas ryösti kauniin prinsessa Kirin ja tällöin hänen kanssaan metsässä kävelleen nuoren ninjan, nimeltä Kage, tehtäväksi tuli prinsessan pelastaminen.

Joudut auttamaan Kagea hänen retkellään metsän halki Lohikäärme kuninkaan palatsiin. Palatsin vartijoina on Lohikäärme kuninkaan vartijat, joita vältellen Kiri on pelastettava ja vietävä turvallisesti takaisin.

## KONTROLLIT

Peliä kontrolloidaan joystickin avulla portissa 1.

Paina TULITUSPAINIKETTA pelin alkamiseksi.



TULITUSPAINIKE — nopea painallus ja vapautus heittää tähden.

— pitempiäaikainen painallus heiluttaa miekkaa.

VAIHTOLUKITUS 'S'-NÄPPÄIN

— PELITAUKO

— PAINA TAUON AIKANA PELIN KESKEYTTÄMISEKSI

HUOM.: Kage ei pysty heittämään tähtiä ollessaan kosketuksissa muiden kanssa — ELÄVÄNÄ TAI KUOLLEENA!

HYPPÄÄMINEN YLÖS: Pidä joystickiä ylöspäin työntettynä hypätäksesi kauemmaksi.

## PELIN KULKU

### VASTUSTAJAT

#### SININEN NINJA

— Taistelee MIEKKOJEN avulla ja HEITTELEE TÄHTIÄ.

PUNAINEN NINJA — Taistelee MIEKKOJEN avulla ja HEITTELEE POMMEJA.

SININEN NOITA — Puhaltaa TULTA. Pystyy joskus VÄLTÄMÄÄN miekkoja ja tähtiä maagisen kentän avulla

PUNAINEN NOITA — Käyttäytyy samoin kuin SININEN NOITA, mutta on huomattavasti taitavampi.

NAISNYRKKELIJÄ — Taistelee KAHTA PUUKKOA käyttäen ja pystyy VÄLTÄMÄÄN heitettyjä TÄHTIÄ.

MIKKAILUMESTARI — Taistelee käyttämällä KAHTA MIEKKAA. Kaikkein TAITAVIN ja KUOLETTAVIN vastustaja.

## METSÄ

Noita ilmestyy, kun on tuhottu kolme Punaista Ninjaa. Joka neljäs noita on Punainen Noita. Etsi vilkuvaa rukouspyrää, joka on jossakin alaosilla. Kävele ottaaksesi se haltuusi ja palaa sen jälkeen maankamaralle jäämättä rukoilemaan — tuhoa kaikki viholliset, jotka ilmestyvät tietyksi ajaksi.

Kage voi siirtyä seuraavaan kohtaukseen tuhoamalla Punaisen Noidan ja kulkemalla sen jälkeen metsän vasenta reunaa kohti.

## VALLIHAUTA

Kagen on tuhottava kymmenen Punaista Ninjaa päästääkseen eteenpäin. Sukeltamalla veden alle ja hengittämällä siellä pillin avulla voit välttää osumat.

## VALLI

Hypää linnan välleille päästäksesi yläkäytävälle.

## LINNA (KOLME ALAEMPAA KERROSTA)

Kiipeä rappusia pitkin seuraavaan kerrokseen.

## LINNA (YLIN KERROS)

Pelasta prinsessa Kiri katkaisemalla hänen siteensä miekalla.

## METSÄ

Nyrkkeilijä/Miekkailumestari on napannut jälleet prinsessa Kirin ja sinun on tuhottava hänet päästäksesi etenemään seuraavaan jaksoon.

## STATUS JA TULOKSET

ISKUN VÄLTÄMINEN . . . . . 1000  
SINISEN NINJAN TUHOAMINEN MIEKALLA . . . . . 2000  
SINISEN NINJAN TUHOAMINEN TÄHDELLÄ . . . . . 1000

PUNAISEN NINJAN TUHOAMINEN MIEKALLA . . . . .	4000
PUNAISEN NINJAN TUHOAMINEN TÄHDellä . . . . .	1500
SINISEN NOIDAN TUHOAMINEN MIEKALLA . . . . .	10000
SINISEN NOIDAN TUHOAMINEN TÄHDellä . . . . .	5000
PUNAISEN NOIDAN TUHOAMINEN MIEKALLA . . . . .	30000
PUNAISEN NOIDAN TUHOAMINEN TÄHDellä . . . . .	10000
NYRKKEILIJÄN TUHOAMINEN MIEKALLA . . . . .	100000
MIEKKAILUMESTARIN TUHOAMINEN MIEKALLA . . . . .	200000
MIEKKAILUMESTARIN TUHOAMINEN TÄHDellä . . . . .	100000
PRINSESSA KIRIN PELASTAMINEN . . . . .	30000

## OHJEITA JA VIITEITÄ

- ★ Kageen ei satu miekan iskut eivätkä heittoaseet, kun hän heiluttaa miekkaansa.
- ★ Työnnä joystick alas ollessasi maaperällä välttääksesi heittoaseita.
- ★ Ollessaan ilmassa Kage kykenee tähtäämään heittoaseet kaikkiin mahdollisiin suuntiin.

## TEKIJÄT

Tuottaja: D.C. WARD  
 ©1986 Imagine Software (1984) Limited.  
 Lisenssin myöntäjä: ©Taito Corp., 1986.  
 Imagine Softwaren ohjelmoima soveltuvaaksi Commodore-tietokoneelle.  
 Vientikielto Euroopan ulkopuolisiin maihin.

# RASTAN

Nyt voit pelata suosittua Taito-automaattipeliä omalla mikrollasi. Tunnelma on kuin konsanaan automaattiarkeadissa, kun tunkeudut Marannan maailmaan, jota asuttavat kovapintaiset barbaarit. Tämän asukasryhmän kuningas on Rastan — seikkailija ja soturi, jolla on avaramielinen sydän ja mieli.

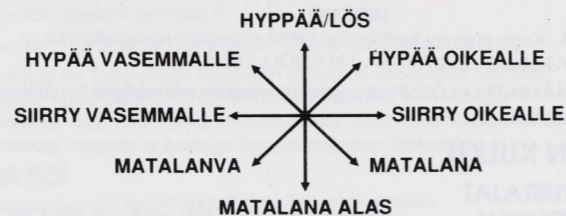
Rastan on torjunut ilkeän noidan. Kargin, yritykset syöstä hänet valtaistuimelta. Nyt Karg on päästänyt helvetilliset voimat valloilleen ja lähettänyt Marannan valtakuntaan ilkeitä petoja ja pahoja voimia. On vain yksi, joka on osoittanut omaavansa voimaa ja totuutta tarpeeksi ilkeämielisten joukkojen kohtaamiseksi — tämä on kuningas Rastan. Hänen tehtävänsä on... tuhota valtakuntaan tunkeutuneet pedot ja pahat henget sekä vähitellen taistella tiensä noidan asuttamaan kaukaiseen maahan, jossa häntä odottaa viimeinen kamppailu Kargin itsensä kanssa. Tämä esiintyy tällöin kaikkein vaarallisimmassa muodossaan — sielut imevänä lohikäärmeenä.

Onnistuuko Karg tuhoamaan kuninkaan?...vastaus on sinun varassasi.

## KONTROLLIT

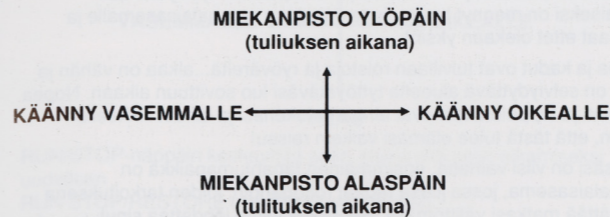
Peliä kontrolloidaan joystickin avulla portissa 2.  
 Musiikki tai äänitehosteet voidaan valita otsikkosivulta painamalla välinappulaa (SPACE BAR).  
 Joystickin avulla saadaan aikaan seuraavat toiminnot mainituissa olosuhteissa.

### MANNKAMARALLA OLESSENA

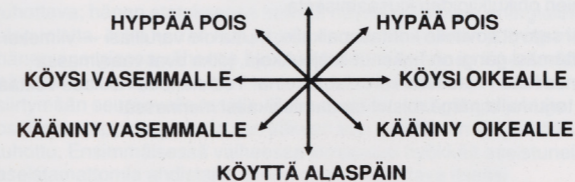


TULITUS - Käytä käytössä olevaa asetta suoraan edessäpäin olevaan kohteeseen  
 TULITUS JA YLÖS - Hyppy korkealle

### HYPYN/PUTOAMISEN AIKANA



TULITUS - Käytä käytössä olevaa asetta  
 KIIVETESSÄ KÖYTTÄ PITKIN



TULITUS - Käytä käytössä olevaa asetta suoraan edessäpäin olevaan kohteeseen

### PELIN KULKU

Tunkeudu kaikkien kuuden tason halki tehden samalla silppua vihollisistasi.  
 Kokoa matkan varrella lisää tehokkaita aseita. Jotkut vihollisistasi ovat varustautuneita seuraavin vaarallisin varustein.

- KILPI — Vähentää aiheutettua vahinkoa  
 MANTTELI — Vähentää aiheutetun vahingon puoleen

- HAARNISKA — Estää vahingot täydellisesti tietyksi ajaksi  
 LÄÄKKEET — Uuudistaa energian  
 MYRKKY — Vähentää energiaa  
 PÄSSIN PÄÄ — Tyhjentää energian täysin  
 JALOKIVET — Ylimääräisiä pisteitä  
 SORMUS — Aseen toiminta nopeutuu  
 KAULAKORU — Kaksinkertainen pistemäärä  
 SAUVA — ??Mysteeri??

Jokaisella tasolla on vastassa vihollisvoima, joka on tuhottava ennen etenemistä seuraavaan kohteeseen.

Rastanilla on kyky lisätä aseidensa tehoa ja päästää valloilleen salaperäisiä voimia, joiden salaisuuksista perille pääseminen auttaa eloonjäämisessäsi ja sankarillisen retkesi suorittamisessa.

### PELIN JATKOMAHDOSSUUS

Jos menetät kaikki elinaikasi, sinulle tarjotaan mahdollisuutta jatkaa peliä saavuttamaltasi tasolta eteenpäin. Tämä mahdollisuus annetaan 3 kertaa, minkä jälkeen peli joudutaan alkamaan uudestaan alusta.

### STATUS JA TULOKSET

Näyttö ilmoittaa saavutetut tulokset, ennätykset ja sen, kuinka monta elämää on jäljellä. Näytössä näkyy myös, kuinka paljon sykkivässä sydämessäsi on jäljellä energiaa. Mitä vähemmän energiaa sinulla on, sitä nopeampia ovat sydämenlyöntisi. Näytössä näkyy myös kuvakkeita, jotka symbolisoivat niitä ylimääräisiä kykyjä, joita olet hankkinut pelin kuluessa.

- KILPI — Vähentää aiheutettua vahinkoa  
 MANTTELI — Vähentää aiheutetun vahingon puoleen  
 HAARNISKA — Estää vahingot täydellisesti tietyksi ajaksi  
 SORMUS — Aseen toiminta nopeutuu  
 KAULAKORU — Kaksinkertainen pistemäärä  
 SAUVA — ??Mysteeri??

Ylimääräisiä elinaikoja annetaan 30 000 pisteen jälkeen ja jokaisen tämän jälkeen saavutetun 70 000 pisteen jälkeen.

Pisteet saadaan tuhoamalla seuraavat viholliset. **Ks. sivu 6,7**

- SIIPIMIES  
 KHIMAIRA  
 GIGAS

LEPAKOT  
KALA  
KÄÄRME

MONIKÄTINEN KOVAKUORIAINEN

KÄÄRMENAINEN NOIDAT LUURANKO

Vastassa on myös erikoisvihollisia, joiden tuhoamisesta annetaan 10 000-50 000 pistettä ja esitaitelijoita, joiden avulla saavutetaan mysteeripisteitä.

## OHJEITA JA VIITEITÄ

★ Kokoa kaikkein tehokkaimmat aseet.

★ Pane merkille, mitkä ovat ne esitaitelijat, joiden avulla saat käyttökelpoisia ja vaarallisia varusteita.

★ Opettele köydessä riippuessasi tarkka ajoitus, koska tämä on välttämätöntä pelin kulussa.

★ Pyri aina seisomaan mahdollisimman lähellä maanreunaa hypätessäsi veden ja laavan ylitse.

★ Vältä kaikkea kosketusta LAAVAAN ja VETEEN, koska se johtaa kuolemaan.

## TEKIJÄT

Käsikirjoitus: John Meegan

Grafiikka: Jane Lowe, Martin McDonald ja John Palmer

Musiikki: Martin Galways

Tuottaja: D.C. Ward

©1987 Imagine Software

Lisenssin myöntäjä: ©Taito Corp., 1986.

Imagine Software laatinut ohjelman soveltuvaksi

Commodore-tietokoneelle.

Vientikielto Euroopan ulkopuolelle.

# RENEGADE

Kadut ovat kaikkea muuta kuin turvallisia paikkoja!...Yö on saapumassa nopeasti, kun kuljet kaupungin huonomaineisimman osan halki päästäksesi paikalle, jolssa olet sopinut tapaavasi tyttöystäväsi. Toistaiseksi on mennyt hyvin...junasi saapuu maanalaisasemalle ja huomaat ettet olekaan yksin!

Asema ja kadut ovat tulvillaan roistoja ja ryöväreitä...aikaa on vähän ja sinun on selviydyttävä alueelta tyttöystäväsi luo sovittuun aikaan. Nopea reagointi ja tappelutaitosi ovat ainoana tukenasi ja lähdet liikkeelle tietäen, että tästä tulee elämäsi vaikein reissu!

Edessäsi on viisi vaihetta, ensimmäinen tapahtumapaikka on maanalaisasema, jossa jossa tapaavat roitogängin, joiden tarkoituksena on päättää matkasi välittömästi. Seuraava vaihe johdattaa sinut satama-alueelle, mikä on moottoripyörägängin suosittu kohtauspaikka. Kolmantena alueena on epäilyttävä laitakaupunki; naispuoliset gängit väijyvät kauduilla etsien varuillaan olemattomia miehiä, jotka astuvat heidän alueelleen. Sen jälkeen on vuorossa katu, joka johtaa kohtauspaikkaasi. Hurja parranajoteriä heilutteleva roitogängi nauttii viattomien ohikulkijoiden kiusaamisesta.

Lopuksi saavut sovitulle kohtauspaikalle, mutta ole varuillasi — viimeksi näyryyttämäsi gängi on hakenut lisäjoukkoja, jotka ovat vaanimassa johtajansa kera — aseella varustautuneina! Todista, että rakkaus voittaa kaiken torjumalla nämä roistot tapaamisaikaasi mennessä!

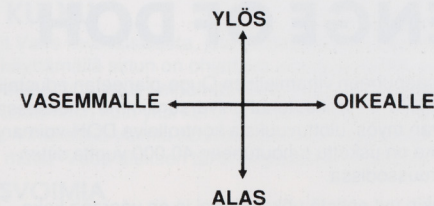
## KONTROLLIT

Peli kontrolloidaan joystickin avulla portissa 2 ja kolmen hyökkäysnäppäimen avulla.

## HYÖKKÄYSNÄPPÄIMET

HYÖKKÄÄ OIKEALLE — 2  
HYÖKKÄÄ VASEMMALLE — ←  
HYPPÄÄ — 1

## JOYSTICK



RUN/STOP-näppäin keskeyttää pelin, paina sitä pelin alkamiseksi uudelleen.

RUN STOP/RESTORE uudelleenasettaa pelin.

VÄLINÄPPÄIN (SPACEBAR) musiikki päällä/päältä

## PELIN KULKU

Pelissä on viisi tasoa: maanalainen, satama, laitakatu, päätekatu ja lopputapahtuma. Jokaisen tapahtuman aikana kohtaavat gängin eri aseinein varustettuina. Pääsy eteenpäin vaatii, että kunkin gängin johtaja on tuhottava; hänen statuksensa selviää näytön yläosasta energialukeman alapuolelta. Joka kerran kun johtaja on saanut osuman ja lyöty maahan, hänen energiansa vähenee huomattavasti. Kun hänen lukemansa näyttää nolaa energian suhteen, olet tuhonnut hänet ja pääset siirtymään seuraavalle tasolle. Pane merkille, että gängin johtaja osallistuu tappeluun vasta sen jälkeen kun osa hänen kätyreistään on tuhottu. Ensimmäisessä vaiheessa kimppuusi hyökkää aseistuneita ja aseistamattomia ahdistajia. Sinun on puolustettava itseäsi nykkeilemällä, potkimalla tai polvella työntämällä jatkuvasti (joudut iskemään jokaisen ahdistajan maahan keskimäärin kahdesti). Kun ahdistaja on maassa ensimmäistä kertaa, voit myös polvistua hänen ylleen ja muutama tehoinen nyrkinisku tekee tempun. Toisella tasolla joudut kohtaamaan moottoripyörägängin satamalaiturilla. Tason tapahtumat alkavat, kun neljä moottoripyöräilijää yrittää ajaa sinut kumoon. Heidät on syöstävä moottoripyöriltä takaa-ajon voittamiseksi. Kun nämä on torjuttu, kimppuusi syöksyy "helvetin enkeleitä", joista jotkut heiluttelevat sorkkarautoja, ja viimeiseksi ilmestyy heidän johtajansa.

Kolmannen tason tapahtumat tapahtuvat laitakaupungin kaduilla, jotka ovat naispuolisen rosvojoukon keskuspaikka. He kantavat aseinaan

sekä nuijia että ruoskia. Kun osa näistä "leideistä" on lyöty maahan, paikalle ilmestyy heidän johtajansa Iso Paha Bertta.

Neljännän tason vihollisina ovat partakoneenteriä heiluttelevat roistot. Aikaisemmillä tasoilla pystyit vastaanottamaan muutaman osuman ja silti selviämään hengissä, mutta tässä vaiheessa yksikin kosketus on kohtalokas! Vältä partakoneenteriä kaikin tavoin ja varo selkäpuoltasi! Tämän vaiheen kaikkien vihamiesten tuhoaminen johtaa sinut loppukohtaukseen, jossa tapaavat yhä uusia gängin jäseniä sekä gängin johtajan — ampuma-aseella varustautuneena!

Tästä viimeisestä tasosta selviytyminen varmistaa sen, että saavut valloittavan tyttöystäväsi kanssa sopimallesi tapaamispaikalle. Valitettavasti saat viettää hänen kanssaan vain hetken, koska koko tapahtumaketju alkaa jälleen uudelleen — tällä kertaa entistä vaikeampana.

Jokaisella jaksolla on aikarajoitus ja jos et pysty tuhoamaan päävihollistasi kussakin jaksossa tietyn ajan kuluessa, vaarannat henkesi. Näin ollen vihollisten välttäminen ei ole avuksi. Voit käyttää alla näytettyjä tapoja vihollisen torjumiseksi. Ne ovat:

1. NYRKILLÄ LYÖMINEN. 2. TAKAPOTKU. 3. LENTÄVÄ POTKU. 4. POLVELLA TYÖNTÖ. 5. ISKUN ANTAMINEN MAASSA MAKAVALLE AHDISTAJALLE. **Ks. sivu 11**

## STATUS JA TULOKSET

Energiasiasi näkyy näytön yläosassa olevasta pystylukemasta. Se vähenee joka kerran, kun olet saanut osuman. Sen alapuolella näkyy gängin johtajan energiataso: tämä näkyy vasta sitten, kun johtaja ottaa osaa kamppailuun (sen jälkeen kun olet jo tuhonnut hänen kätyreistään). Hänen energiansa vähenee riippuen häneen osutuista iskuista. Jäljellä olevien elinaikojesi lukumäärä ja torjumiesi gängien määrä ilmaistaan näyttöruudun alaosassa näkyvinä päiden kuvina. Pisteet annetaan onnistuneille toiminnoille niiden tehon mukaisesti välillä 50-100 pistettä (mitä tehokkaampi isku, sitä korkeampi pistemäärä). Ylimääräisiä pisteitä annetaan jokaisesta lyödystä vihollisesta. Viiden kierroksen läpäisystä annetaan ylimääräiset 10 000 pistettä. Kaikkien tasojen läpäisystä annetaan ylimääräinen elinaika.

## OHJEITA JA VIHJEITÄ

★ Pysy liikkeellä.



★ Ensimmäisessä kahdessa vaiheessa vastustajat voidaan saada puutoamaan pelialueen reunalta — mutta ole varovainen, koska sinunkin voi käydä näin.

★ Tuhoa kaikkein vaarallisimmat viholliset, siis aseita kantavat, ensimmäiseksi.

★ Kolmannella tasolla on syytä välttää Isoa Berttaa siksi, kunnes olet tuhonnut kaikki hänen kätyrinsä.

## TEKIJÄT

Ohjelmointi: Max Taylor.

Grafiikka: Steve Wahid ja Jane Lowe

Tuottaja: D.C.Ward

Lisenssin myöntäjä ©Taito Corp., 1986. Imagine Software soveltanut ohjelman Commodore-tietokoneelle. Vientikielto Euroopan ulkopuolelle.

©1987 Imagine Software.

# ARKANOID REVENGE OF DOH

Avaruudesta saapuneen vihamielisen Quge-planeetan edustajien avaruusalus ZARC on tunkeutunut universumiimme. Aluksessa uskotaan olevan myös ulottuvuuksia kontrolloiva DOH-voiman hallitsijan, jonka on uskottu tuhoutuneen 40 000 vuotta sitten Arkanoid-avaruussodissa.

Doh on kuitenkin nyt entistä uhkaavampi ja on vaarana koko universumille. Olemme nyt täysin sinun taitojesi ja murto-osan tarkkudella toimivan reagoitisi varassa!

Käytä hyväksesi uutta Vaus II -avaruusalusta, joka on tuova sinulle onnea.

ARKANOID-pelin tuottamaa hauskuutta ja jännitystä lisäävät monet ylimääräiset Vaus-tehosteet sekä salaperäinen ylimääräinen vihollinen. Tämä on alkuperäisen ARKANOID-pelin jälkeisistä peleistä kaikkein jännittävin reagoitukykyä kokeileva peli, jossa on niin monia uutuuksia, että et voi olla pelaamatta peliä yhä uudelleen.

## KONTROLLIT

Peliä kontrolloidaan käyttämällä joystickiä tai hiirtä näppäimistön portissa 1.

## JOYSTICK, 1351-HIIRI TAI NEOS-HIIRI

VASEN ← → OIKEA

TULITUS — TULITUS

## NÄPPÄIMISTÖ

OIKEA — B

VASEN — V

TULITUS — VAIHTONÄPPÄIN

## STATUS JA TULOKSET

Näytöstä näkyy saavutetut tulokset, jäljellä olevien elinaikojen lukumäärä ja saavutettu taso.

Pisteitä annetaan väliä 30 — 120 riippuen murskatun kalliolohkareen väristä. Viholliseen osuttaessa annetaan 200 pistettä ja kapsuliin

hankkiminen antaa 1000 pistettä. Ylimääräinen elinaika annetaan, kun on kerätty 50 000 pistettä ja hankittu P-kapsuli.

## PELIN KULKU

Kontrolloit Vaus-avaruusalusta, jota voidaan siirtää vasemmalta oikealle. Taitojasi käyttämällä sinun on ohjattava energiasädettä, joka vähitellen murskaa eteesi nousevat seinämät. Tietyn värisiin lohkeisiin on osuttava useammin kuin yksi kerta ja joitakin niistä on mahdotonta murskata. Vihalielisiä voimia nousee jatkuvasti ympärillesi estämään kulkuasi, mutta Vaus-aluksen tai energiasäteen kosketus tuhoaa ne.

## ERIKOISVOIMIA

Energiakapselit, jotka on kätkeyty tiettyjen lohkeiden alle avustavat toimiasi. Näihin kapselisiin päästään käsiksi tuhoamalla kalliolohkare. Jokaiseen kapseliin kätkeytyy erilainen voima, joka paljastuu sen sivussa olevasta kirjaimesta.

Nämä voimat ovat seuraavat:

- B** — Murskaa sivuseinämän antaen Vaus-alukselle vaihtoehdoisen pakoreitin seuraavalle tasolle.
- C** — Auttaa säteen tavoittamisessa, asettamisessa haluttuun asentoon ja sen ampumisessa.
- D** — Hajottaa säteen viiteen eri osaan ja antaa näin käyttöösi viisikertaisen tehon.
- E** — Laajentaa Vaus-alusta ja antaa suuremman mahdollisuuden energiasäteen suuntaamiseen.
- I** — Varustaa Vaus-aluksen kummituksella, joka seuraa Vaus-alusta ja voi avustaa energiasäteen suuntaamisessa kohteeseen.
- L** — Varustaa Vaus-aluksen laserilla, jonka avulla voidaan ampua kalliolohkareiden ja vihollisten halki.
- M** — Sallii säteen kulun lohkeiden halki ilman takaisin ponnahtamista.
- N** — Murskaa säteen kolmeen eri osaan, jotka uusiutuvat, jos joku niistä katoaa.
- P** — Antaa ylimääräisen elinajan.
- R** — Supistaa Vaus-aluksen kokoa ja tekee energiasäteen suuntaamisen vaikeammaksi.
- S** — Hidastaa energiasäteen nopeutta ja helpottaa sen suuntaamista kohteeseen.
- T** — Tämä tuo esille toisen identtisen Vaus-aluksen. Näin käytössäsi oleva teho kaksikertaistuu.

**ERIKOISKAPSELI** — Tämä antaa Vaus-alukselle jonkun erikoisvoiman.

## OHJEITA JA VIHJEITÄ

★ Tuhoamiskapseli on suureksi avuksi, jos energiasäteesi on juuttunut seinämän taakse.

★ Laserista on hyötyä eniten niiden kalliolohkareiden murskaamisessa, jotka vaativat useamman osuman.

★ Vaus-aluksen äärireunaa käyttämällä saat tarkan laukaisukulman, mikä on hyödyksi kuljettaessa ahtaissa paikoissa.

**ONNEA!**

## TEKIJÄT

Ohjelmointi: Allan Short

Grafiikka: Steve Wahid

Musiikki ja äänitehosteet: Jonathan Dunn

Lisenssin myöntäjä: ©Tito Corp., 1986. Imagine Software ohjelmoinut soveltuvaksi Commodore-tietokoneelle. Vientikielto Euroopan ulkopuolelle.

Tuottaja: D.C.Ward Imagine Software

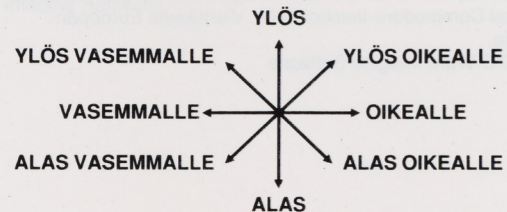
# SLAP FIGHT

Olet "Salama"-hyökkääjäkoneen lentäjä ja tehtävänäsi on tuhoata kohtaamasi vihamieliset vieraalta planeetalta saapuneet joukot yksi toisensa jälkeen vaikeakulkuisella Orac-planeetalla.

Apua taistelussasi antavat keräämäsi kuvakkeet, jotka lisäävät tulitustehoasi ja -nopeuttasi. Erinomainen grafiikka ja sekunnin murto-osalla tapahtuva toiminta tekevät takaavat tämän pelin vastustamattoman vetovoiman.

## KONTROLLIT

Peliä kontrolloidaan joystickin avulla portissa 2 ja käyttämällä VÄLINÄPPÄINTÄ (SPACE BAR).



TULITUS — TULITUS  
VÄLINÄPPÄIN (SPACE BAR) — Aktivoi kuvakkeen

## PELIN KULKU

Ohjaa hyökkääjäkoneitasi planeetta Oracin vaakatasossa kiertyvän maiseman ylitse. Kun etenet syvemmälle pelissä maisema alkaa tulla yhä vaikeakulkuisemmaksi ja yhä useampia vihamielisiä joukkoja hyökkää vastaasi, mikä voi osoittautua sinulle kohtalokkaksi. Kun tuhoat tiettyjä vihollisryhmiä, ne voivat muuttua tähdeksi. Kun poimit tällaisen uuden tähden (lentämällä sen yli), kuvake näytön alaosassa näkyy korostuneena. Valitaksesi korostuneena näkyvän kuvakkeen välinäppäintä ja näin saat haltuusi lisäominaisuuden kuvakkeen

osoituksen mukaisesti. Jos et kuitenkaan halua valita tätä itsellesi poimiessasi seuraavan tähden edellisen kuvakkeen jälkeinen kuvake näkyy korostuneena jne. Jos etenet kuvakkeiden halki valitsematta mitään niiden tarjouksista, sen jälkeen kun viimeine kuvake on näkynt korostuneena palataan uudelleen näytön ensimmäiseen kuvakkeeseen.

Valittavissa olevat ominaisuudet ovat seuraavassa järjestyksessä:-

1. **NOPEUS** (kertaa 5).
2. **TULITUSKYKY** (tämä palauttaa sinut alkuperäiseen voimatilaasi).
3. **SIVU** (tämä antaa sinulle tulitusmahdollisuuden lentoalukseksi sivuilta).
4. **SIIPi** (kertaa 3, tämä parantaa lentoalukseksi kokoa ja sen tulitusmäärää).
5. **POMMITUS** (tämän avulla kykenet lähettämään räjäytyspommeja lentoalukseksi etuosasta).
6. **LAZER** (Tämä kehittää näkymättömän säteen lähetettäväksi lentoalukseksi etuosasta).
7. **H-OHJUS** (kohdeohjuksia — näin käytössäsi on moni-suuntatulistusta varten ohjuksia, jotka saavuttavat valitut kohteet).
8. **KILPI** (tämä antaa sinulle tilapäisen suojan kaikkien sinuun tähdätyjen ammusten varalle rajoitetuksi ajaksi (aika rajoittuu osumien määrän mukaisesti).

## STATUS JA TULOKSET

Saavuttamasi tulokset ja elinaikasi näkyvät näytön yläosassa ja näytön alaosassa näkyvät kuvakkeet näkyvät korostuneina väriltään keltaisina osoittaen näin, mikä ominaisuus on kulloinkin tarjolla. Pisteitä saadan kustakin tuhotusta vihollisesta tai kohteesta ja pisteet annetaan välillä 100 — 1000 riippuen siitä, kuinka vaikea kukin elämänmuoto on.

Ylimääräisiä elinaikoja annetaan, kun on kerätty 50 000 pistettä ja sen jälkeen kunkin 70 000 pisteen kohdalla.

## NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- ★ Pane merkille, mitkä vihollisista muuttuvat tähdiksi, jolloin saat selville, mitkä niistä ovat arvoikkaimpia tulitettaviksi.
- ★ Pysyttele jatkuvasti liikkeellä, koska viholliset tähtäävät sinua koko ajan — paikallaan pysyminen tietää varmaa kuolemaa.
- ★ Käytä kilpeäsi viisaudella — ilman sitä ei mahdollisesti selviydytä jostakin pelin jaksoista.

- ★ Lentoalukseksi laajennus siivillä todennäköisesti parantaa tulituskykyäsi ja laajentaa myös omaa kohdealueitasi.
- ★ Lisää nopeuttasi mahdollisimman aikaisin suurempaa liikkumiskykyä varten.

## TEKIJÄT

Ohjelmoija: John Meegan. Grafiikka: Steven Wahid.

Musiikki: Martin Galway.

Tuottaja: D.C. Ward.

©1987 Imagine Software.

Lisenssin myöntäjä: ©Taito Corp., 1986 Imagine Software ohjelmoinut soveltuvaksi Commodore-tietokonetta varten. Vientikielto Euroopan ulkopuolelle.