



C64 INSTRUCTION MANUAL



ENGLISH • DEUTSCH • ITALIANO

THE STORY

The day started and he felt just the same as all the rest he had dragged himself through working at the City of London V.A.T. office. Dull and drab, he seemed to be getting sucked deeper and deeper into his new found role tied to a desk, drinking coffee and prodding away carelessly at his overused typewriter. Gone were the exciting times as a Customs Officer. A victim of his own success, his promotion through the ranks had been swift and decisive. How he longed for the good old days. The days when being a young rookie surviving on his senses gave him a buzz as well as an unprecedented reputation amongst the arms dealers he thwarted, in the most hostile of conditions many years before.

He was coming into work on the London Tube just like any other day. Still not used to the formal dress of a collar and tie, he fumbled at the knot with some annoyance, trying to straighten it out and at least look the part of his new found promotion. This doesn't last long as he notices a suspicious looking person sitting opposite him clutching a briefcase close to his chest. His old talents have not deserted him as he races all the statistics through his head for old times sake. He looks at the strange man's height, weight, appearance, eyes, briefcase, sweaty palms and very nervous expression. Before long it becomes apparent that this dubious looking fellow passenger really doesn't fit his desired projected image as the Customs Officer churns thought after thought around in his mind. These thoughts soon turn to suspicions.

"I know that man", he thinks aloud; "I've seen him somewhere before." But where? What country was it? Who was he working for?

As the train pulls into the station, the strange person senses that there are more to the Customs Officers stares than just general eye contact made during every day public travel. He makes a bolt for the doors. Almost simultaneously, the Officer makes a desperate attempt to grab the man, but only succeeds in grabbing the briefcase with both hands. The tussle that followed bore little resemblance to what

1

he was used to in the early days, and he seemed somewhat disappointed when the strange man, failing desperately in his attempt to keep his possession, finally let go of the case and fled down the busy platform. He was psyched up, heart pounding in annoyance that he couldn't get the man as well as his wares. However, his stomach felt good, inside he knew he hadn't lost it and was quietly proud of the way he had foiled some kind of impending transaction by acting on a gut impulse like he used to.

Hurriedly taking the case to his office for closer inspection, he couldn't stop thinking about that man and where he had seen him before and what the hell he was doing in this country.

He finally manages to force the case open to reveal his prize. Finding a set of unmarked floppy disks, he loads them into his trusty PC and goes about the task of unravelling their contents to extract the information housed on them. Something had scared the living daylight out of the case's carrier, and it wasn't long before he began to work out why. He spent hour after hour at his desk, scribbling notes and stopping occasionally to gasp in awe at the information that was being fed to him. This was amazing, and a phenomenal piece of luck that he himself had stumbled upon these floppy disks.

On and on the discs spilled out their sinister contents, the Customs Officer couldn't believe what he was seeing. This was all the details of "Operation Underdog". An operation that had long been rumoured to be in existence, and that was all the government knew. Until now that is.

"Operation Underdog" is headed by a bloodthirsty terrorist known only by his codename "Dominator". Dominator has located all the Western stockpiles of military arms in Third World countries friendly to the United Nations. These stockpiles consist of the latest advanced weapons and ammunition, and have been hidden in these countries for use by Western forces in the event of war breaking out with neighbouring hostile countries.

2

The floppy discs also gave the names and locations of all the Dominator's "agents" within these Third World countries. Those agents who were waiting for the order to become active. Their orders were clear enough. They must take over the various arms stock piles with their terrorist armies and bring the advanced weaponry to the Dominator's headquarters in the respective host nations.

The Customs Officer wouldn't speak. He knew now that the orders had been given and the agents were about to take on their vile missions. The simple truth was frighteningly clear. If the Dominator succeeds, war would be imminent.

He rocks back on his chair, eyes glazed with horror as a strange numbness takes over his body. For a moment he can't even draw on the ever present cigarette that has stained his fingers. He looks to the ceiling with a vacant expression, through the swirling smoke patterns that hang above him just as ominously as the information he has just uncovered.

He now knew the man he grabbed the case from, a "middle man" who worked for arms dealers in Thailand, who had pleaded "Not Guilty" to a number of allegations put before him when the two had met in rather more unsavoury conditions.

Almost immediately his office, the newly varnished desk, the filing cabinets, all seemed a million miles away from where his gut told him he had to be. His various promotions and steps up the corporate ladder were all a direct result of his excellence at infiltrating arms deals and drug rings. Nobody had risen so high, so quickly within the government circles, and so, it would seem, nobody can be as qualified to stop the once only rumoured "Operation Underdog".

Reaching for his battered raincoat and umbrella, symbols of his boring new lifestyle, the Customs Officer was making tracks to see his superiors. A new found eagerness accompanied each step as he approached the door of the dodgy old Government gents who ran

3

the department. He smiled, he knew they would have no choice but to put him in control of "Operation Underdog". This was where he should be and where he wanted to be.

Immediate plans were made for him and his mission. His sports car received the newest kind of "service", as a variety of weapons were added to it as well as a "Turbo Charge" incorporated into the engine.

His mission across the hazardous countries, Saudi Arabia, Iraq, Thailand, South Africa, etc, will give the Customs Officer plenty of time to weigh up the odds.

"Should he have stayed at his desk?"
"Should he have followed his instincts on the train?"
"Should he have read the floppy disks?"

These negative thoughts were brushed aside with chilling excitement.

"Millions would die in the event of war."

He was ready, his mission was plotted out before him and his objectives made very clear. This was, after all, what he wanted. Tense inside, his stomach told him how dangerous this would be, but his head told him:

"It's my job!!!"

4

LOADING INSTRUCTIONS

CARTRIDGE

NOTE: FOR COMMODORE C64 COMPUTER OWNERS, THE CARTRIDGE SLOT IS LOCATED AT THE REAR RIGHT SIDE OF THE MACHINE.

1. Turn on the TV or monitor.
2. Make sure the games system/computer is turned OFF (check the ON/OFF switch on the right side of the console). There must be nothing on the TV or monitor.
3. With the label of the games cartridge facing you, insert the cartridge into the slot on the top of the console. Make sure it is not crooked and fits snugly in the slot.
4. Turn the games system ON.

CASSETTE AND DISK

Set up your computer system as detailed in your user manual. Ensure that all non essential peripherals - such as cartridges, printers, etc. are disconnected. Failure to do so may cause loading difficulties.

If you are using your Commodore C64/128 with the CASSETTE version of Turbo Charge connect your data cassette player and switch your computer and TV/Monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing Return, then Y, then Return again.

Insert the Turbo Charge cassette into the data cassette player, ensuring that it is fully rewound.

Hold down the Shift and Run/Stop keys on the computer together. Then press the Play key on the data cassette player. The game should then load.

Refer to the multi-load instructions section of this handbook.

5

If you are using your Commodore C64/128 with the disk version of Turbo Charge connect your disk drive to your computer and switch the disk drive, computer and TV/Monitor on. C128 owners should now select C64 mode by typing GO64, pressing Return, then Y, then Return again.

Insert the Turbo Charge disk into the disk drive, label side up. Now type LOAD***, S,I and hit Return. The game should then load.

Refer to the multi-load instructions section below.

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

Turbo Charge is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you MUST keep your Turbo Charge cassette in your data cassette player, or your Turbo Charge disk in your disk drive at all times during a session with the game. On screen prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

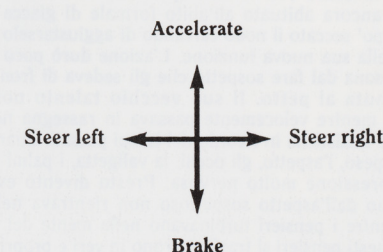
6

CONTROLS

KEYBOARD

Run/Stop - pause/unpause
Space Bar - Turbo thrust
 - note: Turbo lasts approximately 4 seconds
Restore key - abort game???

JOYSTICK



WEAPONRY

Hand gun - Fire button
Missiles - hold fire button down until missile sight appears then release button to fire.

7

PROBLEMS?

If you have problems, consult the user handbook that accompanied your computer or consult your software dealer for advice. In case of continued difficulty and if you have checked all your hardware for possible faults, may we suggest that you return the game to the place of purchase.

If you get stuck on a particular level and need some hints and tips, please contact System 3 at the telephone number listed below.

Customer Enquiries/Technical Support

Tel: (081 864 8212)

System 3 Software Ltd
18 Peterborough Road
Harrow
Middlesex
HA1 2BQ

Copyright © 1991, System 3 Software Ltd



WARNING
It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.
Any information of piracy should be passed to The Federation Against Software Theft, 071-240-6756.

8

GAMEPLAY TIPS

The game revolves around destroying as many vehicles as possible to score points, at the same time avoiding your enemy's gunfire, who are just as intent on destroying you. Use the "square shaped" CUNTSIGHT above your car to line up and blast the opposition off the road. The small sight represent the unlimited HAND-GUN fire, whilst the larger sight (activated when fire button is HELD down) represents the more lethal MISSILE FIRE. Please note that there are only 5 MISSILES per level to be used, as shown in the status area. The TURBO CHARGE can be activated by pressing the SPACE BAR and lasts approximately 4 seconds. This can be very heavy on fuel, so keep your FUEL GAUGE continually topped up by running over the blue coloured PETROL CANS throughout the game. Don't be too hasty though, as other road objects may prove to be less rewarding if you run over them. Finally your DAMAGE METER will represent the amount of enemy fire you have absorbed, so keep your eyes on this and the relevant bullet holes which appear on your windscreens. It could prove fatal. Watch the roads and take the correct forks, one wrong turn could be lethal!!

9

DIE GESCHICHTE

Ein neuer Tag - und doch, wie jeder andere, ein sich endlos dahinziehender Tag in seinem Dasein als Steuerbeamter der Stadt London. Der graue Alltag schien ihm immer mehr zu lähmen; lustlos und ohne Engagement erfüllte er seine neuen Verwaltungsaufgaben - hinter seinem Schreibtisch über Kaffee und einer alten, klapprigen Schreibmaschine. Vorbei die aufregenden Zeiten als Zollbeamter. Er war ein Opfer seiner eigenen Karriere geworden, die ihn schnell bis ganz nach oben befördert hatte. Wie er sich doch nach den guten alten Zeiten sehnte, als er unter den schwierigsten Bedingungen arbeitete. Seinerzeit, als er blutiger Anfänger in seinem Beruf war und sich nur dank seiner Scharfsinnigkeit über Wasser halten konnte, war er von allen Waffenschmugglern, denen er einen Strich durch die Rechnung gemacht hatte, gehäßt und gefürchtet wie kein anderer.

Wie jeden Tag sitzt er in der Londoner U-Bahn, auf dem Weg zur Arbeit. Noch immer nicht an den formellen Anzug mit Schlipf und Kragen gewöhnt, versucht er ungeduldig, den Krawattenknoten in korrekter Form zu bringen, um wenigstens äußerlich seiner neuen Stellung gerecht zu werden. Nach kurzer Zeit jedoch nimmt er einen verdächtig aussehenden Mann auf der Sitzbank gegenüber wahr, der verkrampft einen Aktenkoffer gegen seine Brust preßt. Sein Instinkt als Zollbeamter wird wieder wach, und Punkt für Punkt hakt er die vertraute Prozedur in seinem Kopf ab. Er untersucht Größe, Gewicht, besondere Kennzeichen, Augenfarbe und -form und registriert den Aktenkoffer, die feuchten Handflächen sowie den äußerst unruhigen Ausdruck des befremdlichen Mannes. Bald schon wird ihm klar, daß irgendetwas mit diesem suspekten Passagier nicht stimmen wollte, und seine Vermutung wird schnell zu einer Verdächtigung.

"Ich kenne diesen Mann", entfährt es ihm laut. "Er ist mir bereits begegnet."

Doch wo? In welchem Land? Für wen arbeitete er?

Als der Zug in die U-Bahn-Station einläuft, bemerkt der fremde

10

Mann, daß sich hinter den Blicken des ehemaligen Zollbeamten mehr verbirgt als nur der zufällige Augenkontakt in einem öffentlichen Verkehrsmittel. Mit einem Satz springt er zur Tür. Beinahe gleichzeitig versucht der Beamte in einer Reflexhandlung, den Mann festzuhalten, erwischt jedoch nur seinen Aktenkoffer... Der dadurch ausgelöste Tumult hatte wenig Ähnlichkeit mit dem, was er aus seinen früheren Tagen kannte, und er schien fast enttäuscht, als der verdächtige Mann nach verzweifelltem Kampf, seinen Besitz zurückzuerlangen, schließlich den Aktenkoffer verloren gab und über den belebten Bahnsteig entflo. Dieser Vorfall hatte den Beamten aufgeschutscht, und sein Herz hämmerte vor Ärger, weil es ihm nicht gelungen war, auch den Mann zu schnappen. Trotz allem hatte er ein gutes Gefühl im Magen, wußte er doch, daß er nicht verloren hatte. Und insgeheim war er sogar ein wenig stolz über die Art, wie er ein geplantes dunkles Geschäft vereitelt hatte - mit denselben guten Reflexen wie früher.

Er eilte mit dem Aktenkoffer ins Büro, um ihn dort einer gründlichen Inspektion zu unterziehen. Der Gedanke an den Mann wollte ihm nicht aus dem Kopf gehen, und er überlegte, wo er ihm bereits zuvor begegnet war und was in aller Welt ihm in dieses Land geführt haben mochte.

Mit Anwendung einiger Gewalt gelang es ihm schließlich, den Aktenkoffer aufzubrechen. Er lud seine Beute, ein Set unbeschrifteter Floppy-Disketten, in seinen guten alten PC und machte sich dann an die mühsame Arbeit, ihren Inhalt zu entwirren und so die darauf enthaltenen Informationen zu entschlüsseln. Irgendwas hatte dem Träger des Aktenkoffers fürchterliche Angst eingejagt, und es dauerte einige Zeit, bis er herausfand, was dies war. Stundenlang saß er an seinem Schreibtisch, kritzelte Notizen und unterbrach seine Arbeit hin und wieder vor Erstaunen angesichts der sich ihm hier offenbarenden Informationen. Was er hier entdeckte, war unglaublich, und er hatte einen wahren Glückstreffer gelandet, als er über diese Disketten stolperte.

Die Fülle der fürchterlichen Informationen wollte kein Ende

11

nehmen, und der Zollbeamte traute seinen Augen nicht. Er hatte alle Einzelheiten der "Operation Underdog" vor sich liegen. Gerüchte über die Existenz eines solchen Unternehmens bestanden schon seit einiger Zeit, doch war dies bereits alles, was die Regierung dazu wußte und weiß.

"Operation Underdog" wird von einem blutrünstigen Terroristen, den man nur unter seinem Pseudonym "Dominator" kennt, angeführt. Dominator war über sämtliche, in den UNO-freundlichen Ländern der Dritten Welt stationierte, westliche Militär-Waffenlager informiert. Diese Waffenlager enthalten das fortschrittlichste Waffen- und Munitionsarsenal und sind in diesen Ländern für den Fall eines ausbrechenden Krieges der Westmächte gegen die benachbarten, feindlich gesinnten Ländern stationiert.

Die Floppy-Disketten enthüllten außerdem die Namen und Standorte aller, in diesen Ländern der Dritten Welt abgestellten, Agenten Dominators. Es handelte sich hier um die auf einen Einsatzbefehl wartenden Agenten. Ihre Anweisungen waren unmißverständlich: Sie sollten die einzelnen Waffenlager mit ihren Terroristenheeren besetzen und dann diese hochtechnisierten Waffen zum Hauptquartier des Dominators in den betreffenden Ländern transportieren.

Der Zollbeamte war entschlossen, sein Wissen für sich zu behalten. Er wußte, daß die Befehle erteilt und die Agenten bereits dabei waren, ihre folgenschwere Mission auszuführen. Es war erschreckend klar, was dies bedeutete. Sollte der Dominator erfolgreich sein, hieß dies Krieg.

Er lehnte sich, von Entsetzen gepackt, zurück in seinen Stuhl, und eine seltsame Benommenheit überwältigte seinen Körper. Für einen Augenblick war er sogar unfähig, nach einer seiner obligatorischen Zigaretten zu greifen, die seine Finger gelb gefärbt hatten. Er starrte mit leerem Blick auf die Decke, durch die Rauchwölkchen hindurch, die wie die soeben offenbarte Nachricht wie ein unheilverkündender Schleier über ihm hingen.

12

Er wußte nun, wer der Mann war, dem er den Aktenkoffer entrisen hatte; ein für Waffenschmuggler in Thailand arbeitender "Mittelsmann", der, wann immer er mit ihm - unter recht widerlichen Bedingungen - zu tun hatte, auf alle Fakten wimmernd mit "Ich bin unschuldig" antwortete.

Seine Umgebung - das Büro, der frisch polierte Schreibtisch, die Aktenschranke - schien auf einmal meilenweit entfernt zu sein von dem, was seinem Gefühl nach der richtige Ort für ihn war. Seine häufigen Beförderungen bis in die höchsten Ränge waren ausnahmslos die Folge seiner ausgezeichneten Verdienste beim Aufdecken von Waffenschmuggel und Drogenringen gewesen. Kein anderer in einer Staatsbehörde war in so kurzer Zeit so hoch aufgestiegen. Bedeutete dies nicht, daß es keinen besser-qualifizierten Mann als ihn gab, um die bisher nur gerüchtweise bekannte "Operation Underdog" zu stoppen?!

Er griff nach seinem abgetragenen Regenmantel und dem Regenschirm - für ihn Symbole seines langweiligen neuen Lebensstils - und machte sich auf den Weg zu seinen Vorgesetzten. Jeder Schritt war von einer neu-entdeckten Willenskraft begleitet, als er sich der Tür der alten, vergreisten Staatsbeamten näherte, die dieser Behörde vorstanden. Er lächelte zufrieden, wußte er doch, daß sie keine andere Wahl hatten, als ihn mit der "Operation Underdog" zu beauftragen.

Umgehend wurde mit der Planung seiner Mission begonnen. Sein Sportwagen erhielt die neueste Sonderausstattung, bestehend aus einem Waffenset und einer, in den Motor eingebauten, Turboaufladung. Sein Auftrag führt ihn durch Gefahrenzonen wie Saudi-Arabien, Irak, Thailand, Südafrika, etc., und gibt ihm genügend Zeit, seine realen Chancen abzuwägen.

"Hätte er hinter seinem Schreibtisch bleiben sollen?"

"War es richtig, daß er seinem "Riecher" in der U-Bahn nachging?"

13

"War es richtig, daß er die Floppy-Disketten gelesen hatte?"

Er verwarf seine Zweifel jedoch schnell angesichts dieser äußersten Herausforderung

"Millionen würden sterben, käme es zu einem Krieg."

Er war bereit, die Pläne für seine Mission lagen vor ihm, und die Ziele seines Auftrags waren eindeutig. Dies war genau das, was er wollte. Er spürte seine Anspannung und wußte, wie gefährlich diese Mission sein würde, sein Verstand jedoch hielt dagegen:

"Es ist meine Bestimmung!!!"

14

LADLEANLEITUNGEN

CARTRIDGE-LADLEANLEITUNGEN

HINWEIS: AUF COMMODORE C64 COMPUTERN BEFINDET SICH DER CARTRIDGE-SCHLITZ RECHTS HINTEN AM RECHNER.

Laden des Spiels

1. Fernseher oder Monitor einschalten.
2. Sicherstellen, daß das Games-System/der Computer ausgeschaltet ist (ON/OFF-Schalter an der rechten Seite der Konsole überprüfen).
3. Cartridge mit dem Etikett nach oben in den Schlitz oben an der Konsole einschieben. Darauf achten, daß die Kassette nicht verbogen ist und leichtgängig in den Schlitz paßt.
4. Games-System einschalten.

KASSETTEN- UND DISKETTEN-LADLEANLEITUNGEN

Computer gemäß der Beschreibung im Handbuch einrichten. Alle überflüssigen Zusatzgeräte wie Cartridges, Drucker, usw. vom System TRENNEN. Wenn dies nicht getan wird, können beim Laden Schwierigkeiten auftreten.

Bei Verwendung der KASSETTENVERSION von Turbo Charge auf einem C64/128:

Kassettenrekorder anschließen und Computer und TV/Monitor einschalten. C128-Besitzer schalten auf C64-Modus um: GO64 eingeben, dann RETURN drücken, danach Y eingeben und nochmals RETURN drücken.

15

Turbo Charge-Kassette in den Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band vollständig zurückgespult ist.

SHIFT-Taste festhalten und gleichzeitig **RUN/STOP** drücken. Jetzt die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders betätigen, worauf das Spiel laden sollte.

Die Beschreibung zum Multi-Ladeverfahren in diesem Handbuch lesen.

Bei Verwendung der **DISKETTENVERSION** von **Turbo Charge** auf einem C64/128:

Diskettenlaufwerk an den Computer anschließen, dieses, den Computer und den Fernseher/Monitor einschalten. C128-Besitzer schalten auf C64-Modus um: **G064** eingeben, dann **RETURN** drücken, danach **Y** eingeben und nochmals **RETURN** drücken.

Turbo Charge-Diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk legen. **LOAD** "8,1" eingeben und **RETURN** drücken, worauf das Spiel laden sollte.

MULTI-LADEVERFAHREN

Turbo Charge ist ein Multi-Lade-Spiel, was heißt, daß jede Ebene jeweils nach Abschluß der vorherigen geladen wird. Aus diesem Grund müssen Sie, wenn Sie während des Spiels nicht unterbrochen werden wollen, die Turbo Charge-Kassette während des ganzen Spiels im Rekorder bzw. die Turbo Charge-Diskette im Laufwerk belassen. Nach Abschluß jeder Ebene erscheinen Bildschirmanweisungen, denen Sie Folge leisten müssen.

16

STEUERFUNKTIONEN

TASTENSTEUERFUNKTIONEN

Run/Stop - Unterbrechen/Weiterspielen
Leertaste - Turbostaß
 Turboaufladung hält etwa 4 Sekunden an
Rücksetztaste Beenden des Spiels

STEUERFUNKTIONEN DES JOYSTICKS

Beschleunigen

↑

← Richtungsänderung nach links Richtungsänderung nach rechts →

↓ Bremsen

WAFFENSTEUERFUNKTIONEN

Gewehr - Feuerknopf
Rakete - Feuerknopf festhalten, bis das Raketen-Visier erscheint, dann zum Abschuß Feuerknopf freigeben.

17

PROBLEME?

Sollten Probleme auftreten, konsultieren Sie bitte das Begleithandbuch zu Ihrem Computer oder wenden sich an Ihren Softwarehändler. Wenn Sie alles - auch Ihre Hardware - auf Fehler untersucht haben und die Probleme weiter anhalten, dann raten wir Ihnen, das Spiel in das Geschäft zurückzubringen, wo Sie es gekauft haben.

Falls Sie auf irgendeiner Spielebene steckenbleiben und einige Hinweise und Tips benötigen, kontaktieren Sie System 3 unter der nachstehend aufgeführten Telefonnummer.

Kundendienst/Technischer Support

Tel.: +44 81 864 8212

System 3 Software Ltd
 18 Peterborough Road
 Harrow
 Middlesex HA1 2BQ

Copyright © 1991, System 3 Software Ltd



WARNUNG
 Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstige zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich. Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

PIRATKOPIEREN IST DIEBSTAHL

18

SPIELTIPS

Die Hauptaspekte des Spiels sind die Zerstörung möglichst vieler Fahrzeuge zum Verbessern der Punktzahl, und die Umgehung eines Feuerangriffs der Feinde, deren Ziel dasselbe ist wie Ihres - die Vernichtung des Gegners. Benutzen Sie das über Ihrem Fahrzeug als Kästchen dargestellte **VISIER**, um sich in die richtige Schußposition zu bringen und den Gegner von der Straße zu feuern. Das kleine Visier repräsentiert unbegrenzte **GEWEHR-SCHUSSKRAFT**, das größere (durch **FESTHALTEN** des Feuerknopfs aktiviert) die wirkungsvollere **RAKETEN-SCHUSSKRAFT**. Bitte beachten Sie, daß nur 5 **RAKETEN** auf einer Ebene eingesetzt werden können, wie in der Zustandsleiste angezeigt ist. Die **TURBOAUFLADUNG** kann mit Hilfe der Leertaste aktiviert werden und hält für etwa 4 Sekunden an. Eine Turboaufladung verbraucht viel Kraftstoff, so daß Sie Ihren **KRAFTSTOFFTANK** in regelmäßigen Abständen auffüllen müssen, indem Sie die blau-dargestellten **BENZINKANISTER** überfahren. Seien Sie dabei aber nicht zu hastig, denn das Überfahren von anderen, auf der Straße liegenden Gegenständen könnte sich als fatal erweisen. Ihr **SCHADENANZEIGER** gibt die Anzahl der feindlichen Feuerangriffe auf Sie an, werfen Sie deshalb immer ein Auge auf ihn sowie die auf dem Bildschirm eingeblendeten **Einschußlöcher**. Diese könnten das Ende bringen. Achten Sie auf die Straßen und wählen Sie die richtige Abbiegung - eine falsche Abzweigung kann bereits tödlich sein!!

19

LA STORIA

La giornata era iniziata e sembrava come tutte le altre al lavoro all'ufficio imposte di Londra. Depresso e annoiato, egli sembrava sempre più assorbito dalla sua nuova funzione, legato ad una scrivania, bevendo caffè e battendo noncurante i tasti della sua vecchia macchina da scrivere. Ormai erano passati i bei tempi quando era funzionario doganale. Vittima del proprio successo, era avanzato di grado in modo veloce e deciso. Come desiderava quei bei tempi lontani! I tempi in cui essere una giovane recluta che viveva delle proprie capacità gli dava un leggero stato di euforia oltre che ad una fama senza precedenti tra i trafficanti di armi che aveva ostacolato nei modi più ostili molti anni prima.

Andava a lavorare con la metropolitana di Londra come ogni giorno. Non ancora abituato all'abito formale di giacca e cravatta, arremgiò un po' seccato il nodo cercando di aggiustarselo per entrare nella parte della sua nuova funzione. L'azione durò poco perché egli notò una persona dal fare sospetto che gli sedeva di fronte, con una valigetta tenuta al petto. Il suo vecchio talento non lo aveva abbandonato mentre velocemente passava in rassegna nella propria mente tutte le statistiche in ricordo dei tempi passati. Guardò l'altezza dell'uomo, il peso, l'aspetto, gli occhi, la valigetta, i palmi sudati della mano e l'espressione molto nervosa. Presto diventò evidente che quell'individuo dall'aspetto sospettoso non rientrava nell'immagine proiettata mentre i pensieri turbinavano nella mente del funzionario di dogana. Questi pensieri si trasformarono in veri e propri sospetti.

"Conosco quell'uomo?," disse ad alta voce. "L'ho già visto da qualche parte." Ma dove? In quale paese? Per chi stava lavorando?

Mentre il treno entrava nella stazione, l'estraneo avvertì che c'era qualcosa di più negli sguardi del funzionario doganale di un semplice contatto visivo durante una giornata di lavoro pubblico. Se la dette a gambe. Quasi simultaneamente il funzionario fece un tentativo disperato di afferrare l'uomo, ma riuscì solo ad afferrare la valigetta con entrambe le mani. La rissa che seguì somigliava poco a quello a cui era abituato ai vecchi tempi e sembrava un po' deluso quando lo

20

sconosciuto, non riuscendo nel suo tentativo disperato di tenersi i suoi averi, lasciò andare la valigetta e fuggì nel marciapiede affollato. Era concentrato, con il cuore che batteva forte, e quindi era seccato di non avere preso l'uomo oltre ai suoi averi. Comunque si sentiva bene, dentro di sé sapeva che non l'aveva perso ed era fiero del modo in cui aveva sventato un qualche affare incombente agendo con impulso coraggioso come avrebbe fatto nel passato.

Portando in fretta la valigetta al suo ufficio per un esame più profondo non riusciva a non pensare a quell'uomo e a dove l'avesse già visto e che diavolo stesse facendo in questo paese.

Riuscì eventualmente a forzare la valigetta per aprirla per vedere il suo premio. Avendo trovato una serie di floppy disk non segnati, li caricò nel suo PC di fiducia e si mise a districare il loro contenuto per estrarre le informazioni in essi registrate. Qualcosa aveva spaventato a morte il trasportatore della valigetta e non passò molto tempo prima che scoprisse il perché. Passò ore alla scrivania scribacchiando appunti e fermandosi di tanto in tanto e rimanendo senza fiato nella paura delle informazioni che gli venivano date. Erano sorprendenti ed era stato incredibilmente fortunato a imbattersi in quei floppy disk.

I dischetti svelarono il loro contenuto funesto; il funzionario doganale non riusciva a credere a quel che stava vedendo. Erano tutte le informazioni dell'"Operazione Underdog". Un'operazione della cui esistenza correva da tempo voce ed era tutto quello che il governo sapeva. Fino ad allora, almeno.

L'"Operazione Underdog" era capeggiata da un terrorista sanguinario conosciuto solo con il suo nome in codice "Dominator". Dominator aveva posto tutte le riserve occidentali di armi militari nei paesi del Terzo Mondo in buoni rapporti con le Nazioni Unite. Queste riserve consistevano nelle armi e munizioni più avanzate ed erano state nascoste in questi paesi perché le forze occidentali ne facessero uso in caso di guerra con i paesi nemici vicini.

21

I floppy disk davano anche i nomi e le postazioni di tutti gli "agenti" del Dominator nei paesi del Terzo Mondo. Quegli agenti aspettavano che gli ordini diventassero attivi. I loro ordini erano chiari. Dovevano impossessarsi delle varie riserve di armi con gli eserciti terroristi e portare l'armamento moderno al quartiere generale del Dominator nelle rispettive nazioni ostili.

Il funzionario doganale non avrebbe parlato. Ora sapeva che gli ordini erano stati dati e che gli agenti erano intenti ad andare in missione. La semplice verità era terribilmente chiara. Se il Dominator fosse riuscito nel suo intento, la guerra sarebbe stata imminente.

Si dondolava sulla sedia, con gli occhi fissi pieni di orrore mentre un intorpidimento gli prende tutto il corpo. Per un attimo non lo attirava neanche la sigaretta che era sempre accesa e che gli aveva macchiato le dita. Guardava il soffitto con un'espressione assente attraverso gli anelli di fumo che gli stavano sopra la testa minacciosi come le informazioni che aveva appena svelato.

Adesso conosceva l'uomo a cui aveva afferrato la valigia, un "intermediario" che lavorava per trafficanti di armi in Thailandia, che si era dichiarato innocente nelle varie accuse che gli erano state mosse quando i due si erano incontrati in situazioni più spiacevoli.

Quasi subito il suo ufficio, la scrivania verniciata da poco, gli armadietti degli schedari, tutto sembrava lontanissimo da dove il suo coraggio gli suggeriva. Le sue varie promozioni e i gradini su per la scala sociale erano tutto il risultato diretto della sua eccellente capacità di infiltrarsi in traffici di armi e di droga. Nessuno era salito così in alto, così velocemente negli ambienti del governo e quindi sembrava che nessuno poteva essere così qualificato per porre fine alla una volta solo vociferata "Operazione Underdog".

Raggiungendo il suo impermeabile logoro e l'ombrello, simboli del suo noioso nuovo stile di vita, il funzionario doganale si dirigeva rapidamente dai suoi superiori. Un nuovo desiderio ritrovato

22

accompagnava ogni suo passo mentre si avvicinava alla porta dei vecchi tremanti uomini del governo che erano a capo del dipartimento. Sorrise, sapeva che essi non avevano altra scelta se non quella di metterlo al controllo dell'"Operazione Underdog". Era là che doveva e voleva essere.

Piani immediati furono fatti per lui e per la sua missione. La sua macchina sportiva ricevette il tipo più moderno di "servizio" dal momento che varie armi vi furono aggiunte oltre alla "Carica Turbo" incorporata nel motore.

La sua missione attraverso paesi pericolosi come l'Arabia Saudita, l'Iraq, la Thailandia, il Sud Africa, ecc. darà al funzionario di dogana molto tempo per valutare

"Avrebbe dovuto rimanere alla scrivania?"
 "Avrebbe dovuto seguire i propri istinti sul treno?"
 "Avrebbe dovuto leggere i floppy disk?"

Questi pensieri negativi furono spazzati via con eccitazione agghiacciante.

"Milioni di persone morirebbero in caso di guerra."

Era pronto, la sua missione gli era stata tracciata e i suoi obiettivi erano chiari. Questo era, dopo tutto, quello che voleva. Teso dentro di sé, il suo coraggio gli diceva quanto questo sarebbe stato pericoloso, ma la mente gli diceva:

"E' il mio lavoro!"

23

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO DELLA CARTUCCIA

NOTA: PER GLI UTENTI DI **COMMODORE C64**, LA FESSURA DELLA CARTUCCIA E SITUATA NEL LATO POSTERIORE DESTRO DELLA MACCHINA.

- Accendete la TV o il monitor.
- Assicuratevi che il sistema/computer di gioco sia **SPENTO** (controllate l'interruttore **ON/OFF** lato destro della console.) Non deve apparire nulla sulla TV o sul monitor.
- Avendo di fronte il lato della cartuccia su cui è posta l'etichetta del gioco, inserite questa nella fessura superiore della console. Assicuratevi che non sia storta e che si inserisca nella fessura senza alcun problema.
- Accendete il sistema di gioco.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO PER CASSETTA E DISCO C64

Impostate il vostro sistema di computer secondo le istruzioni del manuale dell'utente. Assicuratevi che tutte le periferiche non necessarie - come cartucce, stampanti, ecc. siano disattivate, per evitare di incontrare difficoltà nel caricamento.

Se state utilizzando il vostro Commodore C64/128 con la versione della **CASSETTA "Turbo Charge"**:

Collegate il vostro registratore ed accendete il vostro TV/Monitor (ON). Gli utenti di C128 dovrebbero selezionare la modalità C64 digitando **G064**, premendo **RETURN**, quindi **Y** e quindi di nuovo **RETURN**.

24

Inserite la cassetta "**Turbo Charge**" nel vostro registratore di dati, assicurandovi che il nastro sia completamente avvolto.

Tenete premuti contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** sul computer. Premete quindi il tasto **PLAY** sul registratore. Il gioco dovrebbe cominciare a caricarsi.

Consultate la sezione relativa alle istruzioni per multi-caricamento in questa guida.

Se state utilizzando il vostro Commodore C64/128 con la versione del **DISCO** di "**Turbo Charge**":

Collegate l'unità disco al computer e quindi accendete il drive, il computer e il TV/monitor.

Gli utenti di C128 dovrebbero selezionare ora la modalità C64 digitando **G064**, premendo **RETURN**, quindi **Y** e quindi di nuovo **RETURN**.

Inserite il disco di "**Turbo Charge**" nell'unità disco, con il lato su cui è posta l'etichetta rivolto verso l'alto.

Digitate quindi **LOAD "8,1"** e premete **RETURN**. Il gioco dovrebbe cominciare a caricarsi.

ISTRUZIONI DI MULTI-CARICAMENTO

Turbo Charge è un gioco a multi-caricamento. Ogni livello verrà caricato quando terminate il precedente. Ciò vuol dire che per godere appieno del divertimento **DOVETE** tenere la vostra cassetta di "**Turbo charge**" nel registratore o il disco di "**Turbo Charge**" inserito nell'unità disco, durante tutte le varie sessioni di gioco. Sullo schermo appariranno dei prompt al termine di un livello, che vi informano su quel che dovete fare successivamente.

25

CONTROLLI

CONTROLLI DA TASTIERA

Run/Stop - pausa/ripresa
Barra spaziatrice - forza turbo
 - nota: il turbo dura approssimativamente 4 secondi
Tasto Restore - abbandonare il gioco

CONTROLLI JOYSTICK

Accelerare

↑

← Sterzare a sinistra Sterzare a destra →

↓ Frenare

CONTROLLI DELLE ARMI

Arma a mano - pulsante del fuoco
Missili - tenere premuto il pulsante del fuoco fino a che non appare il missile, poi lasciare il pulsante per far fuoco.

26

PROBLEMI?

Se avete dei problemi consultate la guida allegata al vostro computer o il vostro rivenditore software per un consiglio. Se le difficoltà persistono anche dopo aver controllato la presenza di possibili guasti nel software, vi consigliamo di rispedire il gioco al vostro punto vendita.

Se non riuscite a progredire in un particolare livello ed avete bisogno di qualche suggerimento o aiuto, contattate la System 3 al seguente numero:

Servizio clienti/Assistenza tecnica

Tel: (081) 864 8212

System 3 Software Ltd
 18 Peterborough Road
 Harrow
 Middlesex HA1 2BQ
 UK

Copyright © 1991, System 3 Software Ltd

27

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO

Il gioco si incentra sulla distruzione del maggior numero di veicoli possibile per ottenere punti, e allo stesso tempo sull'evitare il fuoco del vostro nemico che è intento a distruggervi. Usate il **MIRINO** a forma quadrata sopra la vostra macchina per allinearvi al nemico e distruggerlo dall'altra parte della strada. Il piccolo mirino rappresenta il fuoco continuo dell'**ARMA A MANO**, mentre il più largo (azionato quando il pulsante del fuoco viene **TENUTO PREMUTO**) rappresenta il più letale **FUOCO DEL MISSILE**. Si prega di notare che ci sono solo 5 missili per livello da usare, come mostrato nell'area delle informazioni. La **CARICA TURBO** può essere attivata premendo la **BARRA SPAZIATRICE** e dura approssimativamente 4 secondi. Ciò può pesare molto sul carburante, quindi tenete il **SERBATOIO DEL CARBURANTE** riempito facendo traboccare le **LATTINE DI BENZINA** di colore blu durante tutto il gioco. Però non siate troppo frettolosi perché altri oggetti della strada potrebbero rivelarsi meno gratificanti se li investite. Infine il vostro **CONTATORE DEI DANNI** rappresenterà la quantità di fuoco nemico che avete assorbito, quindi fate attenzione a questo e ai fori delle pallottole pertinenti che appaiono sul vostro parabrezza. Potrebbe essere fatale. Guardate le strade e prendete le giuste biforcazioni, quella sbagliata potrebbe essere letale!!

28

WARRANTY REGISTRATION CARD — FREE SOFTWARE OFFER

To receive product upgrade information, new product updates and special offers please complete the grid below and return to System 3. Returned cards will be entered in our monthly draw. The Winner will be contacted within 30 days of drawing and will receive a product of their choice. This card together with your unique warranty number will guarantee your product for a period of one year and entitle you to after sales support. Your product is guaranteed only against faulty manufacture. Faulty product resulting from misuse or virusing will be replaced upon receipt of £1.50

Name _____

A 074531

Address _____

Postcode _____ Age _____

Program Bought _____ Computer _____

Where did you buy this product? _____

How do you rate this product? _____

How do you rate this product? (out of 10) _____

Are you planning to change your computer in the next 12 months YES NO

Where did you hear about your game Advertisement Review In the shop

From a friend

If you buy a new computer which would you buy Amiga Atari ST PC Console

(please specify) _____

If you have a PC do you have CGA VGA EGA Other (specify)

3½" 5¼" _____

If you have an Amiga do you have a 1 Meg machine or do you intend

to upgrade in the next 6 months. YES NO

Which Magazines do you regularly read? _____

What other magazines do you read? _____

If you own a Commodore 64 or Amiga would you prefer software on cartridge YES NO

Any reasons why? _____

Affix
Postage
Stamp

**System 3 Software Limited
18 Peterborough Road
Harrow
Middlesex
HA1 2BQ**