

# 10 GREAT GAMES

## German AVENGER

Jetzt, wo Du Deine Ausbildung erfolgreich hinter Dich gebracht hast, bist Du beyerig, Deinen Stiefvater zu rächen und in den Besitz der Pergamentrollen zu gelangen, die der böse Yaemon an sich gerissen hat. Dies ist der einzige Weg, den erzürnten Gott Kwon zu versöhnen und ihn vom Schicksal ewiger Höllenqualen zu befreien. Dein Abenteuer beginnt Außerhalb des Kerkers der Dürstenden Herzen, dessen Eingang Dir verwehrt ist, solange Du die Schlüssel nicht hast. Im Innern muß Du die drei Wächter ins Jenseits befördern, und zwar auf eine ganz bestimmte Weise und in einer vorgeschriebenen Reihenfolge.

Setz Deine Shuriken gezielt ein, denn danach bist Du ganz allein auf Deine Kreigskünste angewiesen.

Im Kampf gegen zahlreiche Gegner kannst Du den Gott Kwon um Stärkung Deiner erlahmenden körperlichen und seelischen Kräfte anflehen. Aber strapaziere sein Wohlwollen nicht, denn er ist launisch und leicht zu verärgern.

Wenn Du das Abenteuer bestehen willst, mußst Du die Pergamentrollen in Deinen Besitz bringen und Deinen Weg aus dem Verlies finden, nachdem Du Deines Stiefvaters Mord gerächt und Kwon aus der Gewalt von Yaemon befreit hast.

### FUNCTIONEN

Rollfunktion in vier Richtungen, mehr als 300 faszinierende Bildschirmszenen in voller Farbe auf den 6 Ebenen des Verlieses.

Interaktiv Töneffekte, Intelligente Feinde, Falltüren zum Hochklettern, Gitterdeckel im Boden, tiefe Brunnenschächte, lebendige Böden, hilfreiche Mitteilungen von Kwon, tödliche Spinnen und zahlreiche andere feindliche Kreaturen.

### Nützliche Objekte:

Magisches Schwert, Schlüssel, Shuriken, Schatz, Brecheisen, Eisenfaust, Amulett, Zauberformeln, Behältnisse, Zauberseil.

### SPIELTIP:

Schätze kann man zur persönlichen Bereicherung sammeln, aber es ist gefährlich, wenn die Habgier die Oberhand über die Vernunft und den gesunden Menschenverstand gewinnt!

### CBM 64/128

Z – Links  
X – Rechts  
] ; – Auf  
? ; – Ab  
RETURN – Feuer/Tritt/Schlag  
Q – Aussteigen  
H – pause einfants  
1 – Kwon rufen

oder Joystick im Anschluß 2 benutzen.

### SPECTRUM

Z – Links  
X – Rechts  
O – Auf  
K – Ab  
O – Feuer/Tritt/Schlag

### Joystick

Kompatibel mit Kempston, Interface II und Cursor Joysticks.

Besitzer eines 128K Spectrum verwenden zumm. Einlesen des Programms den eingebauten Kassettenlader. NICHT die 48K Betriebsart wählen

## FUTURE KNIGHT

### DIE GESCHICHTE

Du übernimmst die Rolle von Randolph (einem heldenmütigen Ritter). Deine Aufgabe ist es, Deine wunderschöne Geliebte den bösen Krallen von Spegbot: dem Schrecklichen zu entreißen.

Von der Rustbucket, dem Schiff, mit dem sie unterwegs war, empfängst Du einen interdimensionalen Notruf mit folgender Meldung:

STURZLANDUNG AUF DEM PLANETEN Z749 DES ZRAGG SYSTEMS STOP BENOETIGTE SOFORTIGE HILFE STOP PRINZESSIN AMELIA IN GEFANGENSCHAFT STOP TELEPORT-KOORDINATEN Z17/S02 STOP BITTE SCHNELL KOMMEN.

Du ziehst Dir schnurstracks Deinen Mehrzweck-Angriffsanzug über (einschließlich lasergelenktem Plasmagewehr) und eilst zur nächstgelegenen Teleport-Station. Drei Pieptöne später findest Du Dich auf der S.S. Rustbucket wieder. Und so nimmst Dein Abenteuer auf der Suche nach der schönen Amelia seinen spannenden Anfang.

Du kämpfst Dich durch zwanzig Ebenen voller Schrecknisse und Gefahren und mußst Dir einen Weg durch das Wrack des Raumkreuzers bahnen. Nur wenn Du Dich gegen die Berzerka Sicherheits-Droiden erfolgreich zur Wehr setzt, hast Du die Chance, auf die Oberfläche des Planeten vorzustoßen. Und dort mußst Du erst die mystischen Kreaturen besiegen, ehe Du in Spegbot's Festung eindringen kannst, wo Deine geliebte Amelia, bewacht von dem grauisgen Henkersdroiden, nach Ihrem Heldem schmachtet.

Gelingt es Dir, dem Henkersdroiden in einem Kampf auf Leben und Tod endgültig den Garaus zu machen, und so zum Befreier Deiner Amelia zu werden?

ZAUDERE NICHT. GROSSER HELD!

### OBJEKTE

Objekte, die bei Bedarf einzusetzen sind:

**BOMBE:** Zerstört alle Aliens auf dem Bildschirm und erneuert Deine Körperverfassung auf 999.

**CONFUSER:** Verwirrt alle Aliens für eine kurze Zeit.

**FLASH BANG SPELL:** GEHEIMNIS ????

**SHORTENER:** Dreimal darfst Du raten!

Objekte, die bei Bedarf und nach Möglichkeit einzusetzen sind:

**BRIDGE SPELL:** Zum Überbrücken eines Teichs mit brodelnder Lava und Einsatz eines Reserve-Mannes.

**DESTRUCT SPELL:** Vernichtet alle Aliens auf dem Bildschirm für kurze Zeit und tötet den Henkersdroiden.

**EXIT PASS:** Öffnet einen Ausgang für das Raumschiff und beschafft einen Reserve-Mann.

**GLOVE:** Mit dem Handschuh kannst Du den RELEASE SPELL herumtragen, ohne Dich zu verbrennen. Beschafft einen Reserve-Mann.

**PLATFORM KEY:** Bei Verwendung dieses Schlüssels erscheint eine Plattform.

**RELEASE SPELL:** Diese Zauberformel brauchst Du, um Amelia zu befreien und ihr einen Kuss zu stehlen.

**SAFE PASS:** Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

**SCEPTRE:** Ermöglicht die Zerstörung eines riesenhaften, praktisch-unzerstörbaren Roboters.

**SECURO-KEY:** Öffnet einen Ausgang in einem Bildschirm.

### TASTEN CBM 64/128

**RÜCKWÄRTSPEIL:** PANIKKNOPF – Zum Neustarten beim letzten Ausgang.

**LEERTASTE:** OBJEKTE VERWENDEN – Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst (Siehe Anmerkung 1).

**RUN/STOP:** ABBRUCH – Rückkehr auf die Titelseite.

**CONTROL:** PAUSENKNOPF – Zum "Einfrieren" des Spiels. Feuer zum Weitermachen.

### TASTEN SCHNEIDER

"U": OBJEKTE VERWENDEN... Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).

**CONTROL ESC:** ABBRUCH – Rückkehr auf die Titelseite.

**TASTEN: Q** – Links

**P** – Auf

**LEERTASTE** – Feuer

**W** – Rechts

**L** – Ab

### TASTEN SPECTRUM

"U": OBJEKTE VERWENDEN... Zum Einsatz von Objekten, die Du auf Dir trägst. (Vgl. Anmerkung 1).

**BREAK:** ABBRUCH – Rückkehr auf die Titelseite.

**TASTEN: Q** – Links

**P** – Auf

**LEERTASTE** – Feuer

**W** – Rechts

**L** – Ab

### JOYSTICK



**DIE FEUERKNOPF** – dient zum Abfeuern der Waffe, die Du auf Dir trägst.

Anmerkung 1: Manche Objekte können nur in bestimmten Räumen verwendet werden, der Safe-Pass z.B. nur in einem einzigen. Im Gegensatz dazu kann die Bombe jederzeit eingesetzt werden, wenn dies notwendig erscheint.

## KRAKOUT

Hier ist Ihre Chance, sich der endgültigen Herausforderung zu stellen... einer Probe auf Herz und Nerven. Schaffen Sie es, das schreckliche Ungeheuer zu überlisten und sich einen Pfad durch Tausende von bunten Backsteinen zu ballern? Sind Ihre Reflexe schnell genug, die rasante Rakete zu schnappen, die im Flug die Stein in Stücke zerfetzt oder von der verächtlich grinsenden Fratze ausgespuckt worden ist?

### BONUSPUNKTE

**G** Kleben: Der Ball bleibt am Schläger hängen.

**B** Bombe: bewirkt eine massive Explosion, welche die benachbarten Blöcke vernichtet.

**S** Schild: richtet hinter Ihnen eine Sperre auf.

**M** Rakete: Eine Rakete, die Sie gezielt einsetzen sollten.

**Q** Verlangsamten: Leichte Verlangsamung des Balls.

**x** mal zwei: verdoppelt den Punktestand.

**D** Doppelschläger: Vor Ihrem normalen Schläger kommt nochmal einer hin. Verleiht einen gewissen Schutz gegen die Aliens.

**x** Extra Mann: Sie erhalten ein zusätzliches Leben.

**E** Expandieren: Größere Schlagfläche.

Bei Spielstart wird der Options-Bildschirm eingeblendet. Auf Wunsch können Sie nach jedem beliebigen Screen auf diese Seite zurückkehren, indem Sie die LEERTASTE drücken. Die Optionseite dient zum Einstellen der Steuerungsmöglichkeiten, zur Wahl der Farben usw.

### SPIELANLEITUNG CBM 64/128

Joystick im Anschlußport 2 um Auf – und Abwärtsbewegen.

Der **FEUERKNOPF** gibt Gas und dient zum Starten und zur Wiederaufnahme des Spiels nach einer Pause.

**CTRL** legt ein Pause ein Schummel-Modus:

Manche Backsteine fallen um, wenn sie getroffen werden. Das gibt Bonuspunkte.

### OPTIONEN

• Der Schläger kann sich zum Spielen auf der rechten oder der linken Seite des Bildschirms befinden.

• Töneffekte EIN/AUS.

• Musik EIN/AUS.

• Scrolling ohne/zufällig/kontinuierlich – **FEUERKNOPF** drücken und Joystick hoch und runter drücken.

- Ballgeschwindigkeit 1 – 6 ( 1 – langsam 6 – schnell) wie oben.
- Spielmodi.  
0 – Normal  
1 – 4 – andere Farben für Aliens und Schläger.  
5 – Neue Daten von Diskette laden  
6 – Neue Daten von Band laden.  
7 – ?????
- Zurück Grundstellung – **FEUERKNOPF** für 10 Sek. festhalten Verschiedene Schlägertypen:
- Trägheit oder doppelte Geschwindigkeit Der mit Trägheit behaftete Schläger kann verschiedene Geschwindigkeiten aufweisen.  
1 – 9 (langsam – schnell)  
Joystick nach rechts zum Verändern der Nummern
- Der Doppelgeschwindigkeits-Schläger hat einmal eine normale Geschwindigkeit und dazu bei niedergedrücktem Feuerknopf noch eine weitere: 1 – 9 (langsam-schnell).
- Drücken der **LEERTASTE** dient zum Verlassen des Bildschirms.
- Die Aliens verhalten sich unterschiedlich.  
Manche  
geben Ihnen zwei Bälle  
bringen Ihren Schläger zum Erstarren  
verschlucken den Ball  
bombardieren die Backsteine usw.

## SCHNEIDER

### Tastatur

P – Nach oben  
L – Nach unten

**LEERTASTE** – Feuer

1 – Pause ein/aus  
alternativ ist ein Joystick zu verwenden

Der Optionen-Bildschirm gestattet die Einstellung der Befehle.

### OPTIONEN

- Der Schläger kann sich zum Spielen auf der rechten oder der linken Seite des Bildschirms befinden.
- Toneffekte EIN/AUS.
- Ballgeschwindigkeit 1 – 6 ( 1 – langsam 6 – schnell) wie oben.
- Spielmodi.
- Neue Daten von Diskette laden
- Neue Daten von Band laden.
- Trägheit oder doppelte Geschwindigkeit Der mit Trägheit behaftete Schläger kann verschiedene Geschwindigkeiten aufweisen.  
1 – 9 (langsam – schnell)  
Joystick nach rechts zum Verändern der Nummern
- Der Doppelgeschwindigkeits-Schläger hat einmal eine normale Geschwindigkeit und dazu bei niedergedrücktem Feuerknopf noch eine weitere: 1 – 9 (langsam-schnell).
- Zum Verlassen des Bildschirms Q drücken.
- Die Aliens verhalten sich unterschiedlich.  
Manche  
geben Ihnen zwei Bälle  
bringen Ihren Schläger zum Erstarren  
verschlucken den Ball  
bombardieren die Backsteine usw.

## SPECTRUM

### Tastatur

P – Nach oben  
L – Nach unten

**LEERTASTE** – Feuer

1 – Pause ein/aus

### Joystick

Kompatibel mit Interface II, Kempston, Cursor.

### Anm:

Zur Verwendung des eingebauten Joystick-Anschlußsockels auf dem Spectrum + 2 bitte 'Interface II' wählen.

Manche Backsteine fallen um, wenn sie getroffen werden. Das gibt Bonuspunkte.

### OPTIONEN

- Der Schläger kann sich zum Spielen auf der rechten oder der linken Seite des Bildschirms befinden.
- Toneffekte EIN/AUS.
- Ballgeschwindigkeit 1 – 6 ( 1 – langsam 6 – schnell) wie oben.
- Spielmodi.
- Neue Daten von Diskette laden
- Neue Daten von Band laden.
- Trägheit oder doppelte Geschwindigkeit Der mit Trägheit behaftete Schläger kann verschiedene Geschwindigkeiten aufweisen.  
1 – 9 (langsam – schnell)  
Joystick nach rechts zum Verändern der Nummern
- Der Doppelgeschwindigkeits-Schläger hat einmal eine normale Geschwindigkeit und dazu bei niedergedrücktem Feuerknopf noch eine weitere: 1 – 9 (langsam-schnell).
- Zum Verlassen des Bildschirms Q drücken.
- Die Aliens verhalten sich unterschiedlich.  
Manche  
geben Ihnen zwei Bälle  
bringen Ihren Schläger zum Erstarren  
verschlucken den Ball  
bombardieren die Backsteine usw.

## BOUNDER

### SPIELANLEITUNG CBM 64/128

Den Bounder (Tennisball) über den Bildschirm bewegen, wobei er immer nur auf die grauen Platten aufprallen darf. Ein Fehlschlag, und Sie stürzen zu Tode. Auf Berge und Mauern aufpassen; man kann sie nicht etwa überspringen, sondern muß einen Umweg einschlagen. Jeder Zusammenstoß bedeutet den Verlust eines Lebens.

Als Faustregel gilt: GEHE ALLEM AUS DEM WEGE, WAS NICHT GRAU IST!

Allerdings gibt es eine Ausnahme: auf dem Rasen, der als grüne Fläche dargestellt wird,

darf man aufprallen. Dieses erholsame Grün erscheint jedoch erst auf Stufe 7.

### Die folgenden Außerirdischen sind tödlich:

BINOCULOIDEN, STICKITEN, MOSKITEN, VÖGEL, CHOMPER, DOMEN, PTERRIER, KOINEN UND EXOCETS, u.a.

### Freundliche gesinnte Außerirdische sind:

TELEPORTS, SPRUNGBONUSSEN, BONUSWANZEN UND COPYRIGHTDOSEN.

Eine eindeutige Identifikationsmethode für Gute und Böse gibt es nicht; nur die Versuch-und-Irrtum Methode hilft weiter.

Die mit Pfeilen markierten Platten geben Ihnen eine doppelte Sprungdauer. Damit können Sie Weitsprünge – oder nach Lust und Laune auch Akrobatiktricks – einlegen (für Anfänger nicht empfohlen!)

Die mit Fragezeichen versehenen Platten verleihen Ihnen eine Prämie, die gut, mittelmäßig oder, was meist der Fall ist, schlecht sein kann. Sorgfältige Planung und der Einsatz einer Orientierungskarte sind unerlässlich. Um den Plan in Ruhe ausarbeiten zu können, frieren Sie die Bildfolge mit der Pausen-Taste zeitweilig ein.

Am Ende jeder Spielstufe folgt eine Prämien-Runde. Springen Sie auf möglichst viele Fragezeichen, um sie aus der Welt zu schaffen. Je mehr sie auf diese Weise beseitigen, desto höher Ihre Prämie. Und wenn Sie am Schluß noch Sprünge vorrätig haben, dann gibt's nochmals Zusatzpunkte.

### ZUSÄTZLICHE HINWEISE

**RESTORE** – Rückkehr zur Titelseize

**CTRL** – Pause ein

**FEUER** – Pause beenden

**Sämtliche Bewegungen werden über den Joystick (im Anschlußport 2) ausgeführt.**

### SPIELANLEITUNG SPECTRUM • SCHNEIDER

Den Bounder (Tennisball) auf dem Bildschirm bewegen und nur von sechseckigen Platten abprallen lassen. Wenn Sie Ihr Ziel verfehlen, fallen Sie zu Tode. Sie können nicht über Berge und Mauern springen, sondern müssen um diese herum gehen, daher, sind Sie zu finden. Bei Zusammenstoßen verlieren Sie ein Leben. Daumenregel: WAS NICHT SECHSECKIG IST, VERMEIDEN!

### Die Feinde werden Sie zerstören:

BINOCULOIDEN, STICKITS, MOSCITA BIRDS, CHOMPER DOMES, PTERRIES, COINS, EXOCETS, usw.

### Diese Fremdlinge können für Sie nützlich sein:

TELEPORTS, JUMP BONUSSES, MOVING PLATFORMS, BONUS BUGS, COPYRIGHT, CANS.

Nach einiger Zeit werden Sie lernen, welches die Feinde und welches die Helfer sind.

Die Platten mit Pfeilmarkierung geben Ihnen eine doppelte Sprungdauer. Damit können Sie längere Sprünge und wenn Sie Lust haben – ein paar Akrobatiktricks ausführen (für Anfänger nicht empfohlen!)

Die Platten mit Fragezeichen geben Ihnen eine Geheimisprämie mit gutem, durchschnittlichem oder – meistens – schlechtem Ergebnis. Sorgfältige Planung und der Einsatz einer Orientierungskarte sind unerlässlich. Zur Stilllegung der Bildfolge für die Ausarbeitung Ihres Plans sind die Pausentasten zu betätigen.

Nach jeder Stufe folgt eine Prämienfolge. Prallen Sie auf möglichst viele Fragezeichen auf, um Ihre Punktzahl zu erhöhen. Für das Löschen aller Fragezeichen erhalten Sie eine Zusatzprämie. Wenn Sie bei dieser Bildfolge nicht alle Sprünge aufgebraucht haben, erhalten Sie weitere Zusatzpunkte.

### ZUSÄTZLICHE ANGABEN SCHNEIDER

#### BEDIENUNG MIT DER TASTATUR:

Q – Links

W – Rechts

P – Auf

L – Ab

**SPACE BAR** – Feuer Spielen

**CTRL/ESC** – zurücksetzen (Ausbrechen)

**ESC** – Pause

Joystick-kompatibel.

### ZUSÄTZLICHE ANGABEN SPECTRUM

#### BEDIENUNG MIT DER TASTATUR:

Q – Links

W – Rechts

P – Ab

L – Auf

**M** – Pause

**BREAK** – zurücksetzen (Ausbrechen)

Joystick-kompatibel mit Kempston oder Sinclair Interface II.

## FUSSBALLER DES JAHRES

### SCENARIO

In diesem spannungsgeladenen Spiel schlüpfen Sie in die Rolle eines Profi-Fußballers, der seine Karriere mit 17 beginnt. 65000 hat er in der Tasche, 10 Torkarten – und die Fußballwelt liegt ihm zu Füßen. Machen Sie das beste aus dieser vielversprechenden Karriere – es winkt die Auszeichnung "Fußballer des Jahres"!

### SPIELVERLAUF

Nach dem Laden des Spiels erscheint die Frage: LOAD A SAVED GAME (Y/N)? – EIN GESPEICHERTES SPIEL LADEN? Sie können also ein früher begonnenes und abgespeichertes Spiel Wieder aufnehmen.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Geben Sie Ihren Namen ein und die gewählte Division. Es empfiehlt sich, mit der leichtesten Division, Nr. 4, zu beginnen und die Spielfertigkeiten von dort aus weiterzuentwickeln. Wer sich bereits als Profi versteht, kann sich natürlich gleich in eine anspruchsvollere Division wagen.

### DAS STEUERUNGSMENÜ

Die Bedeutung der Bildschirm-Icons (Abbilder) ist wie folgt:

**KUGEL** – zeigt die Position Ihres Teams.

**FUSSBALLER-KOPF** – Spielerstatus.

**ROLLE** – Transferkarten.

**DISKETTE/BAND** – Spiel laden oder sichern.



**VERLETZTER FUSSBALLER** – Aus dem Spiel aussteigen.

**FRAGEZEICHEN** – Spiel-Karten.

**FUSSBALLSCHUH** – Play Matches.

### TEAM-POSITION

Informiert über die Ligaposition, die Team-Moral, die erzielten Tore in Cup – und Liga-Matches.

### SPIELER-STATUS

Ihre Einschätzung als Fußballer in Form eines Balkendiagramms unter Angabe der Statuspunkte, der Liga, und Ihres Einkommens pro Woche.

### TRANSFER-KARTEN

Diese können zu verschiedenen Preisen, je nach Division, erworben werden. Mit dem Kauf einer Karte haben Sie die Chance, von einem Scout entdeckt zu werden. Wenn Sie für talentiert genug hält, dann wechseln Sie zu einem anderen Club über (entweder in derselben oder in einer höheren Division). Ein erfolgreicher Transfer bringt Ihnen nicht nur eine einmalige Transfer-Belohnung, sondern auch die Aussicht auf eine Honorarerhöhung.

### SPIEL-KARTEN

Spiel-Karten gibt es für £200. Die Sache ist mit einem gewissen Risiko verbunden, kann aber sehr einträglich sein. Wer nichts, gewinnt nichts!

### PLAY-MATCHES

Bei Wahl dieser Option erhalten Sie die Gelegenheit, Torkarten, zu kaufen. Diese können in beliebigen Matches verwendet werden. Der Wert der Goalkarten liegt zwischen 1 und 3, und Sie müssen entscheiden, zu welchem Zeitpunkt die Karten optimal eingesetzt werden. Eine Karte mit dem Wert 2 ermöglicht es z.B., in einer Begegnung zwei Tore zu schießen. Und hier kommt es ganz allein auf Ihre Fertigkeiten als Fußballer an: Das Arkadenspiel fordert Ihren ganzen Einsatz, wenn Sie die Verteidiger links liegen lassen. Tore schießen und Strafschüsse richtig platzieren wollen.

Die Resultate werden auf dem Bildschirm eingeblendet, woraus Sie sehen können, ob Sie Ihre Torkarten weise eingesetzt haben. Wenn nicht, sollten Sie Ihre Strategie in künftigen Spielen entsprechend ändern.

LASSEN SIE NIEMALS IHR HÖCHSTES ZIEL AUS DEN AUGEN – DIE ERNENNUNG ZUM

"Fußballer des Jahres"!

### STEUERUNGSTASTEN

Q – Links

W – Rechts

P – Auf

L – Ab

LEERTASTE – Feuer

Auf Wunsch kann auch ein Joystick verwendet werden.

## TRAILBLAZER

Wer TRAILBLAZER mit Erfolg spielen will, muß drei Voraussetzungen mitbringen: Entschlossenheit, Schnelligkeit und Geschicklichkeit.

Unter Donnern und Dröhnen ins Ungewisse – und das mit halbsbrecherischer Geschwindigkeit – schaffst Du's, den drohenden Gefahren aus dem Weg zu gehen? Gelingt es Dir, durch geschicktes Rollen nach rechts und nach links den abgrundtiefen Spalten auszuweichen und dabei nicht in den steilen Abgrund zu stürzen? Höchste Vorsicht ist geboten bei den Quadraten, die Dich ungeheuer beschleunigen oder Dich zum Springen zwingen. Und achte auf die unerbittlich tickende Uhr: je mehr Zeit Dir nach Abschluß jeder Spielebene verbleibt, desto besser für Dich!

### CBM 64/128

Kein Spiel für Leute mit schwachen Nerven. TRAILBLAZER stellt höchste Anforderungen an die Reaktionsfähigkeiten! Kannst Du mithalten?

Ziel des Spiels ist es, den Ball so schnell wie möglich über alle 21 Bahnen zu fahren und dabei Löcher und andere Hindernisse zu vermeiden. Jede Bahn hat ihr eigenes Zeitlimit, mit fünf verschiedenen Wahlmöglichkeiten.

#### 1 TEILNEHMER ARKADESPIEL

Pro Bahn können 7 Sprünge ausgeführt werden. Für jede Bahn gilt eine bestimmte Zeitdauer (nicht aufgebrauchte Zeit wird der nächsten Bahn gutgeschrieben). Versuche, möglichst viele Bahnen zu durchlaufen, um einen hohen Punktestand zu erreichen.

#### 2 TEILNEHMER ARKADESPIEL

Wie die Spielart mit einem Spieler, wobei hier jedoch beide gleichzeitig durch die Bahnen rasen und sich gegenseitig "hinausschubsen" können.

#### 1 TEILNEHMER PROBESPIEL

Es kann eine beliebige Bahn gefahren werden – mit einem Zeitlimit von 99 Sekunden!

#### 2 TEILNEHMER – MATCH

Die Spieler wählen drei beliebige Bahnen für diesen Wettlauf aus, wobei jede in 99 Sekunden zu beenden ist.

#### MENSCHLICHER SPIELER GEGEN ROBOTER

Analog zum Match mit 2 Teilnehmern, wobei hier jedoch der Computer als Gegner auftritt. Auch hier kann, wie beim 2 Teilnehmer Arkadenspiel, versucht werden, den anderen "aus der Bahn zu werfen".

#### PUNKTEVERGABE

10 Punkte pro Quadrat (100 Punkte pro Quadrat bei Verzerrung), Bonuspunkte für die nicht verwendete Zeit bei Beendigung eines Laufs, 100 Punkte je Runde beim Bonusspiel – ein Bonusspiel jeweils nach drei Ebenen.

#### BONUSSPIEL

Der Computer bewegt den Ball um eine Anzahl von Quadraten, und Du mußt das Muster ganz genau wiederholen. Achte auf die Zeit! Das Quadrat vor Ausführung der Bewegung mit Hilfe des Joysticks bzw. der Tasten auswählen, dann mit **FEUER/LEERTASTE** bewegen.

#### STEUERUNG

##### 1 Spieler

Joystick im Port 1 oder

##### Tastatur:

LEERTASTE – Start/sprung

CTRL – Links

Z – Rechts

1 – Schneller

-- – Langsamer

##### 2 Spieler

Joysticks in beiden Ports oder

Port 2 und Tastaturbedienung.

#### Die Quadrate

BLAU – wirft den Ball in die Luft.

VIOLETT – stößt Dich rückwärts.

BLAUGRÜN – Umkehrung der Steuerung, d.h. links wird rechts.

GRÜN – Beschleunigung.

ROT – Verlangsamung

WEIß – Verkrümmung (nur in Arkadenspiel, ansonsten gleiche Wirkung wie Blau).

## SCHNEIDER

Kein Spiel für Leute mit schwachen Nerven. TRAILBLAZER stellt höchste Anforderungen an die Reaktionsfähigkeiten! Kannst Du mithalten?

Ziel des Spiels ist es, den Ball so schnell wie möglich über alle 14 Bahnen zu fahren und dabei Löcher und andere Hindernisse zu vermeiden. Jede Rennbahn hat ihr eigenes Zeitlimit. Je nach Farbe haben die Quadrate unterschiedliche Wirkungen:

WEISS – Hüpfen

GRÜN – Verlangsamung

GELB – Beschleunigung

BLAU – Umkehr der Steuerung

Es kann unter zwei Spieloptionen gewählt werden:

#### a) ARKADESPIEL

Pro Rennbahn können 4 Sprünge ausgeführt werden. Jede Bahn hat ein Zeitlimit. Das Ziel besteht darin, möglichst viele Bahnen zu durchlaufen.

#### b) DREI-BAHNEN ÜBUNGSSPIEL

In diesem Spiel kannst Du drei beliebige Bahnen mit einem Zeitlimit von je 99 Sekunden durchlaufen.

#### PUNKTE

Die Punktezahl erhöht sich mit der Fahrtgeschwindigkeit.

#### STEUERUNG

Q – Links

W – Rechts

P – Beschleunigung

L – Verlangsamung

LEERTASTE – Sprung

M Musik ein/aus.

CONTROL & ESCAPE – Spiel abbrechen.

Oder: Bedienung über Joystick.

## SPECTRUM

Ziel des Spiels ist es, den Ball möglichst schnell durch alle 14 Rennbahnen zu rollen und dabei die Löcher und die anderen Hindernisse zu vermeiden. Für jede Bahn gibt es ein Zeitlimit. Je nach Farbe haben die Quadrate unterschiedliche Wirkungen:

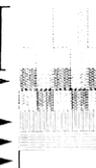
NORMAL

UMGEKEHRTE STEUERUNG

BESCHLEUNIGUNG

VERLANGSAMUNG

HOCHWERFEN



Es kann zwischen folgenden beiden Spieloptionen gewählt werden:

#### a) ARKADESPIEL

Je Rennbahn stehen maximal 4 Sprünge und eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Es sollen möglichst viele Läufe und damit eine maximale Punktezahl erreicht werden.

#### b) 3-BAHNEN ÜBUNGSSPIEL

(Option mit der 4-er Taste anwählen).

Eine Chance, beliebige drei Bahnen mit einem je 99 sekündigen Zeitlimit auszuprobieren.

#### PUNKTEVERGABE

Je höher die Fahrtgeschwindigkeit, desto höher die Punktezahl.

#### BEDIENUNG

##### Tastatur

Q – Links

W – Rechts

P – Beschleunigung

L – Verlangsamung

LEERTASTE – Sprung

BREAK – Spielabbruch

##### Joystick

Kompatibel mit Sinclair Interface II und Kempston.

## HIGHWAY ENCOUNTER

DIE AUSSERIRDISCHEN sind auf der Erde gelandet. Es bleibt nur noch ein Weg offen, ehe sie ihr Ziel erreichen und die totale Herrschaft über die Welt an sich reißen.

Dein Auftrag: ihren Vormarsch zum Stillstand zu bringen und ihren Stützpunkt, die "Null-Zone", zu vernichten.

Deinem Befehl unterstehen fünf Vortonen und außerdem das "Lasertron", ein hypermodernes Waffensystem, das in die Null-Zone transportiert werden muß, wenn Deinem Auftrag Erfolg beschieden sein soll.

Ein Mißlingen hätte katastrophale Folgen. Die Zukunft der Welt liegt in Deinen Händen!

Mach' Dich gefaßt auf den Kampf, gefaßt auf das Highway Encounter!

#### TASTATUR – BEDIENUNG

I – Beschleunigung

Q – Verlangsamung

O – Links

P – Rechts

LEERTASTE – Feuer

H – Halten (einfrieren)

A & G – Spielabbruch.

#### JOYSTICK – BEDIENUNG

Zum Beschleunigen nach vorn drücken.

Zum Verlangsamen rückwärts ziehen.

Für Links- und Rechtsbewegungen entsprechend steuern. Für die anderen Funktionen die Computertastatur benutzen.

HIGHWAY ENCOUNTER WURDE VERFAßT VON COSTA PANAY!

ILLUSTRATION VON WIL ROWLANDS.

© COPYRIGHT 1985 VORTEX SOFTWARE (SALES) LTD.

# MONTY ON THE RUN

Monty hält es nicht mehr aus in seiner Zelle. Superfit wie er ist, gelingt ihm die abenteuerliche Flucht aus dem Scudmore Gefängnis. Verfolgt von den Hütern des Gesetzes findet unser Held Unterschlupf in der kriminellen Unterwelt, wo erstmals wieder frische Luft durch seine Nüstern dringt und sein Fell von der Sonne beschienen wird. Er nimmt Zuflucht in unterirdischen Höhlen und anderen sicheren Örtlichkeiten und versucht, aus den vielen Objekten die fünf richtigen auszuwählen, die ihm die Freiheit verschaffen. Ein ruhiges zurückgezogenes Maulwurfleben steht ihm bevor, wenn er es schafft, genug von den versteckten Münzen mitlaufen zu lassen.

Monty ist endlich auf freiem Fuß, aber schafft er es, die Föhre noch rechtzeitig zu erwischen?

## SPIELANLEITUNG

### Szenario

Monty, frisch aus dem Knast entwichen, gut genährt und in Top-Form, bahnt sich schnellstens einen Weg in die Freiheit. Der führt ihn durch zahlreiche Verstecke und geheime Örtlichkeiten. Als Fluchthilfe hat er einen speziellen Freiheitskoffer mit 21 Objekten bei sich. Unter all dem Krimskrams gilt es, die 5 richtigen herauszufinden! Die überall verstreuten Goldmünzen sollten fleißig eingesammelt werden. Die vielen anderen Objekte sind mit Skepsis anzugehen, manche sind nützlich, andere eher hinderlich! Aber-Probiere geht über Studieren.

### Der Freiheitskoffer

1. Kompass	2 Jetpack	3 Verkleidung
4 Strick	5 Generator	6 Lasergewehr
7 Uhr	8 Leiter	9 Handgranate
10 Revolver	11 Floppy	12 Personalausweis
13 Gasmask	14 Teleskop	15 Tank
16 Rumflasche	17 Axt	18 Werkzeuge
19 Karte	20 Hammer	21 Taschenlampe

### Allgemeine Tips zur Auswahl der Objekte

Es lohnt nicht, zuviele Gedanken auf die Auswahl der Objekte zu verschwenden. Irgendwann gelangen Sie an einen Punkt im Spiel, wo Sie nicht mehr weiterkommen, obwohl alles darauf hinweist, daß es weitergehen müßte. Merken Sie sich genau Ihren Standort, starten Sie das Spiel neu und wählen Sie das Objekt aus dem Freiheitskoffer, das Ihnen auf den Weg hilft.

### Die Qual der Wahl

Im Eröffnungsbildschirm mit dem Links- und Rechtspfeil das gewünschte Objekt in die Mittelposition bringen (wobei es zu blinken beginnt) und die Auswahl durch Drücken der Abwärtstaste bestätigen. Nach Wahl von 5 Objekten mit dem Feuerknopf starten. Die Nummern der Objekte entsprechen den Zahlen auf der Karte.

### CBM 64/128

#### BEWEGUNGSSTEUERUNG

##### Tastatur

Z – Links

X – Rechts

J – Auf

?/ – Ab

LEERTASTE – Sprung

Joystick – Anschluß II

Für eine Umdefinition der Tasten nach dem Start R drücken.

### SCHNEIDER

#### BEWEGUNGSSTEUERUNG

##### Tastatur

O – Links

P – Rechts

Q – Auf

A – Ab

LEERTASTE – Sprung

ESC – Spielabbruch

H – Pause ein/aus  
bzw. mit Joystick.

### SPECTRUM

#### BEWEGUNGSSTEUERUNG

##### Tastatur

Q – Links

W – Rechts

Y & P – Auf

ENTER-H – Ab

B-SPACE – Sprung/feuer

Joystick Kompatibel mit Kempston und Interface II.

## WEST BANK

Verteidigen Sie die Schätze des berühmten Goldrausches, bewachen Sie die Reichtümer hinter der Fassade der West Bank.

Entschlossene Feinde planen einen Angriff auf das Gold, blutdürstige Pistolenhelden mochten sich Zugang zur Beute erschießen. Achten Sie aber auf die unschuldigen und unbeteiligten Zuschauer – ein falscher Schuß und Ihr guter Ruf ist verloren. Halten Sie Ihre Augen offen und den Finger am Gewehr, denn das Gesetz des Wilden Westens wird immer noch von Waffen bestimmt.

## SPEILANLEITUNG

### SOFT CITY RIECHT NACH SCHIESSPULVER

Eines der bekanntesten Gebäude dieser Goldrauschstadt im Wilden Westen ist die WEST BANK, der berühmteste Standort des größten Schießgefechts südlich von Dakota. Jedermann träumt von den Reichtümern, die hinter der Bankfassade verborgen sind. Manche setzen ihr Leben aufs Spiel, um die Schätze an sich zu reißen. Nur mit der größten Selbstdisziplin können Sie Ihre Feinde abwehren und besiegen.

### DIE SPIELPERSONEN:

GREEN JORDAN, der Landwirt, der unermüdlich Arbeitende, der seine Ersparnisse auf die Bank bringt. Ihn dürfen Sie nicht erschießen.

JACK VICIOUS, der schmarotzende Schwindler des Westens. Zögern Sie nicht – erschießen Sie ihn, sobald er sein Gesicht zeigt.

DAISY, die schöne Tochter des Stadtjuweliers. Sie trägt immer viel Geld auf sich – machen Sie ihr nie etwas an.

ALFRED DALTON, ein sehr übler Kunde. Schießen Sie ihn nieder, sobald er seine Pistole ergreift!

BOWIE, der Zwerg. Ein Lausebengel, der anderen gern einen Streich spielt. Durchlöchern Sie seine Hüte. Vorsicht: im untersten Hut kann eine Bombe versteckt sein, die Ihnen ein Leben kostet.

JOE DALTON, der Bruder von Alfred Dalton, der die gleichen üblen Familienmerkmale geerbt hat. Erschießen Sie ihn, sobald er zu seiner Pistole greift.

MACKEYHAM, der blutdürstige Schurke. Alle zittern, wenn sie ihm begegnen. Zögern Sie nicht, sonst wird es zu spät sein – erschießen Sie ihn so schnell Sie können.

JULIUS, der Dandy. Er ist voller Überraschungen: vielleicht gibt er Ihnen einen Beutel Gold, vielleicht erschießt er Sie aber auch. Bei ihm ist höchste Vorsicht angebracht. ? Daneben gibt es noch eine neunte, mysteriöse Person. Warten Sie zunächst ab, was diese Person macht – dann merzen Sie sie so schnell wie möglich aus!

### DER SPEILABLAUF:

Das Gebäude der WEST BANK hat 12 Türen. Ihre Aufgabe ist es, die hinter diesen Türen versteckten Gelddeposits zu erobern. Jeder Spieltag, wovon es je zwei pro Spiel gibt, ist in 9 Abschnitte unterteilt; die letzten zwei Abschnitte finden in der Nacht statt und sind äußerst gefährlich!

Jedesmal, wenn Sie angeschossen werden oder eine unschuldige Person erschießen, verlieren Sie eines Ihre 3 Leben. Also Vorsicht!

Wenn Sie die Gelder hinter den ersten drei Türen außer Gefahr gebracht haben, gehen Sie nach links oder rechts zur nächsten Türgruppe. Dies kann aber nur dann erfolgen, wenn alle Türen geschlossen sind.

### BEWEGUNG IHRER SPIELPERSON:

#### Steuertasten:

O – Links

P – Rechts

1-2-3 – Feuer

#### DAS DUELL:

Zwischen jedem Spielschnitt müssen Sie sich im Kampf gegen 3 gedungene Mörder behaupten. Beachten Sie die Zähluhr an der Oberseite des Bildschirms und feuern Sie, sobald Ihre Gegner zur Waffe greifen. Wenn Sie nicht schnell reagieren, wird es Ihnen ein Leben kosten.

#### DAS ENDE:

Die Verteidigung der WEST BANK erfordert Stärke und Mut. Ihre Gegner werden es versuchen, die zwei Gefechstage mit aller Kraft und List zu überleben. Was ist das Geheimnis nach dem zweiten Tag? Die Antwort schwebt in der Luft.

Diese Rätsel und Schätze können nur von entschlossenen und mutigen Spielern gelöst und erobert werden.

## JACK THE NIPPER

Jakob kam aus dem Gähnen gar nicht heraus. Er hatte genug von den ganzen Langweilern in seiner Stadt, hatte die Nase voll von ihren phantasielosen Spielen und den brav-biedereren Spießerallüren. Schließlich packt ihn ein unwiderstehliches Verlangen, seiner schlummernden Neigung nach einer gewissen Bösartigkeit nachzugeben. Mit der Absicht, ein wenig Leben in die schläfrige Stadt zu bringen, holte er sein Pusterrohr und machte sich auf den Weg, augenzwinkernd und voller Unsinn im Kopf.

So, und hier darfst Du in die Rolle von Jakob dem Bengel schlüpfen. Dieses Spiel gibt Dir die einmalige Chance, einmal all das zu tun, was Du schon immer mal tun wolltest, ohne jedoch den Mut aufzubringen. Du kannst Dinge zertreten, sie aufheben und mit einem Knall fallen lassen oder Dein Pusterrohr mit großem Effekt verwenden, oder, wenn Du's nicht lassen kannst, dem Kater mit der Tute einen Schreck einjagen.

Wähle Deine Gegenstände mit Pfiff und überleg Dir genau, an welcher Stelle sie die größte Verwirrung anstiften. Wozu ist zum Beispiel eine Tube Kelbstoff gut?

### NÜTZLICHE OBJEKTE

Blumenvertilger	Schlüssel	Gewicht
Düngemittel	Lehm	Diskette
Batterie	Tute	Bombe
Leim	Seifenpulver	Nachtopf
Kreditkarte		

### BEDIENUNG

#### Tastatur

Z – Links

O – Hoch

Ø – Feuer

H – Pause ein/aus

1 & 2 – Aufheben/fallenlassen

FEUER & O – Sprung

FEUER & PFEIL – Schießen

X – Rechts

K – Nach unten

Q – Beenden

ENTER – Durch eine Tür eintreten

## LADLEANLEITUNG

### CBM 64/128

#### Kassette:

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP drücken, dann die PLAY-Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

#### Diskette:

Diskette ins Laufwerk einlegen. Denn Befehl LOAD" \* "8,1 eintippen und RETURN drücken. Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.

### SCHNEIDER

#### Kassette:

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. Gleichzeitig CTRL und die kleine ENTER-Taste drücken. Die PLAY-Taste des Kassettenrekorders betätigen und anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

#### Diskette:

SHIFT @ Taste drücken, dann CPM eingeben.

### SPECTRUM

LOAD"" eingeben und ENTER drücken. Die PLAY-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken, worauf das Spiel automatisch eingelesen und gestartet wird.

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

© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.