

Harrier Attack

Das Ziel dieses Spiels ist es, mit einem HARRIER-Kampfflugzeug vom Flugzeugträger abzuheben und in Richtung auf eine vom Feind besetzte Insel zu fliegen. Dazu ist es nötig, nach dem Start die Geschwindigkeit zu erhöhen, sonst wird dem Flugzeug vor Beendigung seiner Mission der Treibstoff ausgehen. Einer von einem feindlichen Küstenschutzboot abgefeuerten Lenkrakete müssen Sie ausweichen. Sie können hoch, tief, schnell oder langsam fliegen, können aber in großer Höhe von feindlichen Jagdflugzeugen entdeckt werden, die sie ebenfalls mit Lenkraketen angreifen. Auch die Flugabwehrkanonen auf der Insel werden Sie fast ständig unter Beschuß nehmen. Im Schwierigkeitsgrad 1 können Sie fast risikolos das Flugabwehrfeuer durchfliegen. Aber bei höheren Schwierigkeitsgraden steigt das Risiko eines Abschusses Ihres HARRIERS durch die Flugabwehrkanonen sehr stark an. Sie können auch versuchen, die feindlichen Jäger und die Flugabwehrwaffen mit Ihren Kurzstreckensraketen zu zerstören, müssen dann aber sofort aus dem Explosionsbereich herausfliegen, sonst wird Ihre eigene Maschine beschädigt. Es ist auch möglich, die feindliche Artillerie zu bombardieren. Achten Sie aber darauf, genügend Bomben zurückzubehalten, um die Stellungen des Feindes „auszurädern“. Nach Beendigung des Kampfes fliegen Sie zurück und versuchen auf dem Flugzeugträger zu landen, bevor der Treibstoff zu Ende geht. Sie können zu jeder Zeit die Mission abbrechen und sich mit dem Schleudersitz retten. Wenn Sie dies unmittelbar vor der Zerstörung Ihres Flugzeuges tun, erhalten Sie Extrapunkte, weil Sie damit ihr Leben gerettet haben.

Treibstoff und Geschwindigkeit

Beobachten Sie die Geschwindigkeitsanzeige (unten in der Mitte auf dem Bildschirm). Je höher der gewählte Schwierigkeitsgrad, desto höher muß die Durchschnittsgeschwindigkeit liegen, denn dann führt die Maschine mehr Raketen und Bomben mit, und die zusätzliche Treibstoffration muß aufgebraucht werden um das Gesamtgewicht zu reduzieren. Ein grober Anhaltspunkt: Die Hälfte bis drei Viertel der Höchstgeschwindigkeit sollten ausreichen um Sie sicher zum Flugzeugträger zurückzubringen.

Treibstoff und Munitionsanzeige

Diese Instrumente zeigen den Verbrauch von Waffen und Sprit im Verlauf Ihrer Mission an. Auf niedrigerem Stand blinken sie und

wechseln die Farbe auf Rot, wenn der Vorrat aufgebraucht ist. Beachten Sie, daß die Bomben von der feindlichen Flugabwehr noch in der Luft zerstört werden können.

VIEL GLÜCK!!!

Spielanleitung
Kontrolltasten

- Start und Steigen
 - Landen und Sinken
 - Raketenabschuß
 - Bombenabwurf
 - Schleudersitz
 - Schneller
 - Langsamer
- ENTER
 - 0
 - Leertaste
 - ESC
 - X
 - Z
- auf dem Zehner-Tastenfeld
auf dem Zehner-Tastenfeld
auf dem Zehner-Tastenfeld

Bei Verwendung des SCHNEIDER-Joystick wird die Leertaste zum Bombenabwurf benutzt.

Punktetabelle

- Feindliches Gebäude 350
- Feindliches Flugzeug 750
- Flugabwehrgeschütz 100
- Küstenschutzboot 500
- Sichere Landung 2000
- Schleudersitzrettung 1000

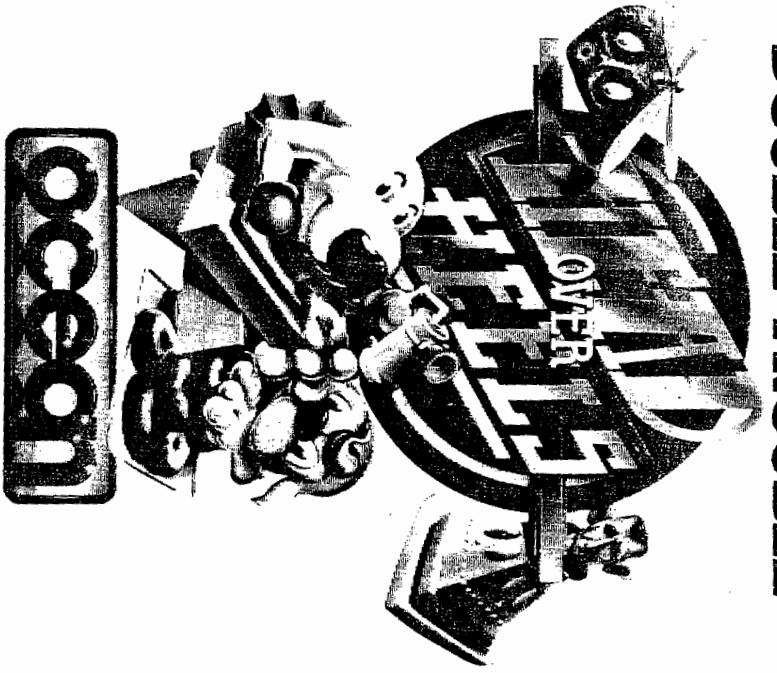
Geschicklichkeitsgrad 1

Kurzer Kampfauftrag, relativ großer Treibstoffvorrat, geringes Abschußrisiko durch feindliche Flugabwehr.

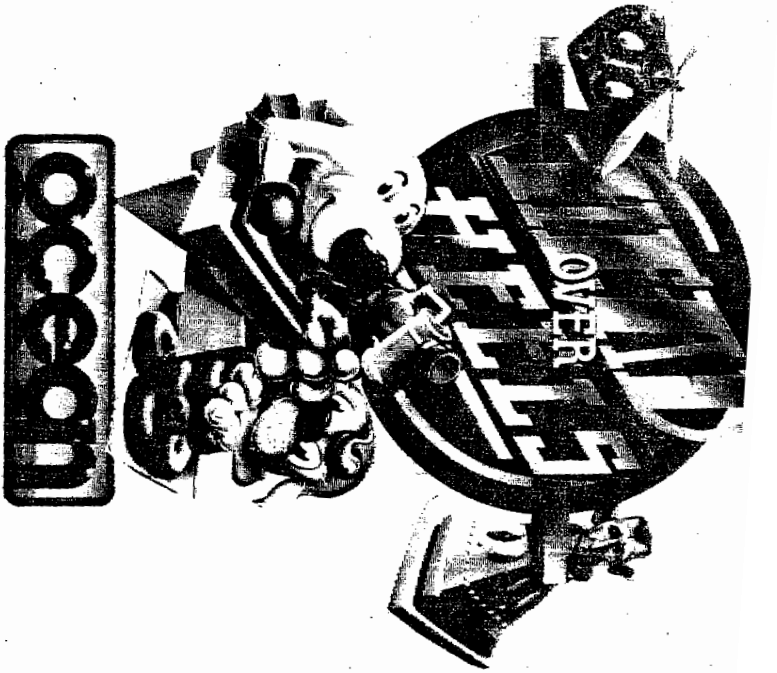
Geschicklichkeitsgrade 2 bis 5

Immer längere Missionen über der Insel, mehr Treibstoff und mehr Munition, größeres Abschußrisiko durch Flugabwehrgeschütze.

DOUBLE INVOICE



Ocean Software · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 Oceans G



DEUTSCH

**BY JON RITMAN
AND BERNIE DRUMMOND**

FRANCAIS

de nouveau alléchant les couronnes en question d'une couleur vive.

TELEPORTS Le mécanisme d'un téléport est activé en se plaçant au-dessus de celui-ci. Cela déclenchera une sirène d'alarme. Vous pourrez vous téléporter en appuyant sur la touche saut. Tous les téléports ne sont pas à deux voies, certains sont liés en chaîne.

RESSORTS Bondir à partir d'un ressort vous permettra de sauter encore plus haut.

INTERRUPTEUR Il suffit de pousser l'interrupteur pour mettre les choses en position mais vous courez toujours un danger mortel si vous le touchez.

TAPIS ROULANT Les rouleaux du tapis ne font que vous pousser le long de celui-ci. Vous sauterez aller dans la direction opposée, vous devez sauter le long de celui-ci.

HUSH PUPPETS Il s'agit de animaux très curieux. Ils ont extrêmement sommeil, en fait ils ne se réveillent jamais et il est pour eux tout à fait normal de passer leur vie entiers à dormir. On les utilise souvent comme tables et même comme briques de construction.

Ils sont originaires de Liberté et peinent des milliers d'années. Tête et ses antennes, les ont pris pour des jambes et leur ont cause tellement de problèmes qu'un mécanisme de défense s'est développé chez les pauvres Hush Puppets. Ils ont appris à se téléporter dans un autre lieu. Personne ne sait où exactement, mais dès l'instant qu'ils voient quelque un appartenant à la race des Têtes, ils disparaissent et ne reviennent que lorsqu'ils sont sûrs que la côte est libre.

LE GARDIEN DE L'EMPEREUR
Le Gardien bloque la porte de la salle du Trône dans le château de Dénormie. Il est très dangereux et il n'aime pas les bégnets. Seul un vrai héros peut réussir à passer l'obstacle du gardien.

TOUCHE D'ECHANGE

Si Tête est assis sur Jambes la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler:

(1) Jambes (2) Tête et Jambes. (3) Tête. (4) Tête et Jambes. Si Tête ne se trouve pas sur Jambes, la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler (1) Tête. (2) Jambes.

A tout moment, le joueur contrôle le personnage dont l'icône est allumée sur l'écran. Quand Tête et Jambes sont liés, tous leurs pouvoirs sont associés. Il n'est pas possible de procéder à un échange si vous vous trouvez sous une porte.

CONSEILS UTILES

1. Il vaudrait mieux qu'un joueur débutant essaie dans un premier temps de se sauver de Dénormie et qu'il retourne sur Liberté. Seul un joueur très habile peut espérer libérer une planète ou deux.

2. Quand vous avez Tête et Jambes au même endroit pour la première fois, entraînez-vous à placer Tête au-dessus de Jambes en les unissant avec précision au moyen de la touche d'échange. Quand ils seront unis de façon correcte, leurs deux icônes s'allumeront.

3. N'oubliez pas que Tête et Jambes forment une équipe. Ce n'est pas parce qu'ils se trouvent tous deux dans la même pièce que vous devez les unir, et en fait certains problèmes ne pourront être résolus que lorsque Tête et Jambes se sont séparés.

4. Assurez-vous que Tête a appris à grimper aux échelles, il s'agit de l'une des aptitudes essentielles.

5. Le saut de Jambes et le saut de Tête doivent être collés aux premiers sauts de jeu si vous voulez avoir une chance de terminer celui-ci.

6. Si Tête et Jambes se trouvent dans la même pièce, il sera possible de sauter plus haut si l'un saute du dos de l'autre.

7. Trouvez un endroit sûr et habitez-vous à déterminer jusqu'où Tête et Jambes peuvent se déplacer sur l'aire d'une brèche avant qu'ils ne tombent. Cela vous permettra de couvrir les sauts les plus longs. Tête et Jambes pourront tous les deux sauter légèrement plus loin si ils sautent en contact.

8. Apprenez à connaître la différence sur le plan distance et contrôle entre les sauts de Têtes et ceux de Jambes.

9. Dessinez une carte. Une carte de la première partie du château de Dénormie a été établie et dessinée sur la couverture afin de vous montrer la meilleure façon d'approcher cela.

10. Ne gardez pas vos bégnets, ils ne sont pas liés à l'œuvre.

11. Vous pouvez vous débarrasser des écrans d'affichage tels que les Cinq planètes ou le Score final en appuyant sur n'importe quelle touche.

12. Ne vous entraînez pas. Seul Jambes peut porter quelque chose et seul Tête peut tirer.

13. Pour découvrir si il y a une pièce au-dessus, empilez les objets aussi haut que possible et sautez du haut de ceux-ci. Si il y a un ressort dans la pièce, placez-le en haut de la pile afin de pouvoir sauter plus haut.

14. Si vous ne parvenez pas à comprendre une pièce, essayez de sortir et de rentrer de nouveau en observant avec attention ce qui bouge dans la pièce à mesure que vous rentrez.

HEAD ÜBER HEELS

Programme, graphique, présentation et droits de copyright de Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht weiterveräußert, gespeichert, ausgeteilt oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind vorbehalten. Head über Heels kann an den Anstalt CPC-404, 664 und 6128 Microcomputern abgespielt werden.

LADEN

CPC 464

Legt die zurückgespulte Kassette in das Kassettenfach, tippe RUN und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN und drücke die ENTER Taste. Solltest Du Schwierigkeiten haben, schau ein Kapitel 2 der Benutzeranweisung nach.

Das Symbol erhaltst Du, indem Du die Umschaltler Taste festhältst und drückst.)

CPC 664 und 6128

Schaltet einen geeigneten Kassettenrekorder an und versichere Dich, daß die korrekten Kabel angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Legt die

zurückgespulte Kassette in den Reaktor und tippe **TAPE** und danach drücke die **ENTER** Taste. Anschließend tippe **RUN** und drücke die **ENTER** Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISK

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe **DISC** und drücke **ENTER**, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe "DISC" und drücke **ENTRIK**. Das Spiel läuft sich nun automatisch.

STEUERUNGEN

DAS MENU SYSTEM

Den Cursor kannst Du mit jeder Taste ausser **ENTER** oder **UMSCHALTER** bewegen. Mit der **ENTER** Taste wählst Du die vom Cursor bezeichnete Funktion. Um vom **Startmenü** zum **Hauptmenü** zurückzukehren, drücke den Umschalter.

HAUPTMENU

(a) SPIEL DAS SPIEL. Damit beginnst Du entweder ein neues Spiel oder kannst ein vorher begonnenes weiterführen.

(b) TASTENAUSWAHL. Damit kannst Du Deine persönliche Joystick/Tastatur Auswahl definieren.

(c) ANPASSEN DES TONS. Wähl zwischen 3 Tonstufen.

(d) STEUERUNGSEMPFINDLICHKEIT Ermöglicht eine Auswahl von Joystick/Tastatur Reaktionen.

TASTENMENU

Es ist wichtig, daß Du diese Funktion richtig gebrauchst – bitte lies die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Schritt (a): Zeige mit dem Cursor diejenige Steuerung an, bei welcher Du die Tasten auswechseln willst.

Schritt (b): Drücke **ENTER** (löscht alle bisherigen Tassen)

Schritt (c): Drücke alle für die Steuerung notwendigen Tasten (sie werden auf der leuchtenden Linie in der Reihenfolge, wie sie gedrückt werden, erscheinen). Wenn Du die **ENTER** Taste benutzen willst, drücke diese zuerst. PS: Wenn Du hierbei eine falsche Taste drückst, so gehe zuerst zu Schritt (d) und nachher zurück zu (b). (Dabei drückst Du **ENTER** zweimal).

Schritt (d): Wenn alle Tasten ausgewählt sind, drücke **ENTER**.

Schritt (e): Wenn Du noch weitere Steuerungen abändern willst, beginne wiederum bei Schritt (a), sonst drücke den **UMSCHALTER** und gehe zurück zum Hauptmenü.

TONMENU

Es gibt 3 verschiedene Tonstufen innerhalb des Spiels. Es handelt sich dabei um unterschiedliche Tonspuren, nicht Lautstärken. Die Auswahl besteht aus:

- (a) Musik und Spielton
- (b) Nutzliche Spielton
- (c) Kein Ton

STEUERUNGSEMPFINDLICHKEITSMENU

Damit kannst Du Deine Steuerungsempfindlichkeit steuern – der Hauptunterschied besteht darin, wie

die diagonale Steuerung interpretiert wird. Wenn nichts anderes eingegeben wird, ist die Steuerung auf niedrige Empfindlichkeit programmiert, was für Anfänger empfohlen wird. Wenn keine andere Eingabe vorgenommen wird, sind die Steuerungen wie folgt definiert:

LINKS	Cursor links	Joystick links
RECHTS	Cursor rechts	Joystick rechts
AUF	Cursor-hinterr	Joystick-hinter
AUF	Cursor-hin视角	Joystick-hin视角
SPRINGEN	Leertaste oder Copy	Joystick-fire
TRAGEN	Leertaste, f., Enter, B, I, 2, N, 10	
FEIER	16, 15, 14	
TAUSCH	19, 18, 17	

MERKE

ES ist unveränderlich als Pause definiert, sobald dies gedrückt wird, erscheint eine Bildschirmanzeige mit der Möglichkeit, das Spiel entweder abzubrechen oder weiter zu spielen. Die Leertaste ist als Springen und Tragen definiert, was beide Aktionen mit einem einzigen Drücken ermöglicht. In einigen Spielphasen ist es möglich, gleichzeitig zu springen und zu tragen, belasse deshalb mindestens eine Taste mit der Doppelfunktion.

DIE GESCHICHTE DES BLACKTOOTH REICHES

Weit weit weg von unserem Stern Sol liegt das Blacktooth Reich, ein böses Reich, vier Welten werden von Planeten Blacktooth in Sklaverei gehalten. In all den Sklavereiwelten kehrt es vor Umruhe, aber die Unterdrückung ist zu stark, als daß es je überlebt. Allen fällt ein Planter, um die Volksmassen zusammenzuführen. In Blacktooth selbst stellt es nicht besser aus. Es ist eine Welt, die von ihren dynamischen Führern schon seit so langer Zeit so streng kontrolliert wird, daß die Bevölkerung nicht einmal an Revolution denkt. Die Völker der benachbarten Stern machen sich Sorgen über Vorkerzen militanterer Expansion auf Blacktooth. Sie und haben einen Spion vom Planeten Freedom eingeschickt, der versuchen soll, die verschkowen Planeten zur Rebellion zu bringen, indem er die bei der Eroberung durch Blacktooth verlornegegangenen Koronen findet.

Freedom wird von sehr eigenartigen Kreaturen bewohnt, die sich aus einem Paar synthetischer Tiere zusammensetzen, welche gelernt haben, entweder unabhängig oder zum Überlebenszweck Vorord, als Einheit zu funktionieren – Head sitzt dabei auf Heels. Likes sind durch falschnliche ihre richtigen Namen, und beide sind hochtrainierte Spione.

DAS SPIEL

Head und Heels sind gefangen, getrennt und im Schlößchenquartier auf Blacktooth eingesperrt worden. In ihnen Zellen gibt es eine Fitness Ausrüstung, zu der unter anderem eine Leiter gehört, welche Head wichtig zu bewältigen lernen muß. Es ist Deine Aufgabe, die beiden aus dem Schloß heraus und zum Marktplatz zu bringen, damit sie sich wieder vereinigen können. Von dort gehst zum Mondbasis Hauptquartier, wo Du Dich entweder für die Flucht zurück nach Freedom entscheidest, oder für wärmes Handeln, d.h. Du teleportierst zu einem der Sklavereiplaneten und suchst nach seiner verführerischen Krone!

Den Diktator auf einem der Sklavenplaneten zu stürzen wäre ein großer Rückschlag für Blacktooth, und Du kommst ruhmbesetzt nach Freedom zurückkehrst. Sicherlich würde Blacktooth ihn irgendwann wieder versklaven, aber in der Zwischenzeit wären seine Expansionspläne wertungsam!

Die Bevölkerung von Blacktooth ist so stark unterdrückt, daß zuerst alle Sklavenplaneten in Revolte ausbrechen müssen, bevor die Blacktooth Krone einen Aufstand hervorruft konnte. Das wäre natürlich die höchste Auszeichnung, und unglücklicherweise fast sicherer Selbstmord.

EGYPTUS

Vor langer Zeit verlor ein Raumschiff von Blacktooth ein wenig seinen Weg, als es einen Hyperweitraumspurtal und landete auf einem unbekanntem Planeten. Hier fand die Besatzung ein primitives Tier, dessen Züchtung sich dann zu dreien schen Leichen in Bandagen zu weckeln und sie in riesige Steingyranaden zu legen. Als sie nach Blacktooth zurückkehrten, gahel dem Kaiser die Geschichte so gut, daß er die Hauptstadt auf einem der Sklavenplaneten neu erbaute und sie der Geschichte ähnlich machte.

PENTITENTARY – Der Gefängnisplanet des Reiches

Millionen werden hier gefangen gehalten. Ein unfreudlicher Planet, auf dem grosse Geschicklichkeit im Kleinen nötig ist. Der schlimmste Ort ist Der Pit, versuche, da nicht hineinzufallen!

SAFARI

Ein dein Bewachsender Planet, auf dem hauptsächlich gejagt wird. Die Einheimischen wohnen in holzernen Forts im Dschungel; pad auf Fellen auf!

BOOK WORLD

Der Kaiser schwärmt für Cowboy Bücher und hat einen ganzen Planeten in eine Western-Bibliothek verwandelt. Nur die Anhänger des Kaisers dürfen die Bücher lesen. Information wird strengstens unterdrückt im Reich.

BLACKTOOTH

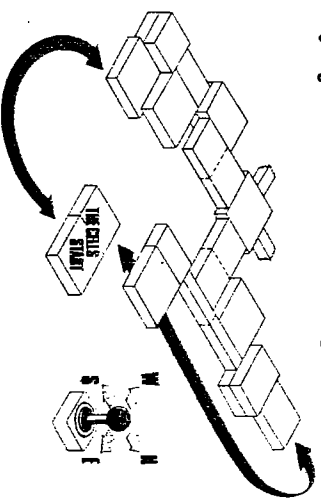
Dieser Planet hat einen großen Mond mit drei Raumstationen. Die große davon, Mondstation Hauptquartier, ist der Hauptleopard für das Reich, mit einem direkten Teleport zu allen Sklavenplaneten. Eine Weile nach der Egyptus Episode sandte der damalige Kaiser ein Raumschiff aus, um den komischen Planeten wiederzufinden, was nach langer Suche auch gelang. Allerdings hatte die Bevölkerung sich inzwischen verändert, statt Pyramiden benutzen sie Schloßer, und statt Leichen in Tüch zu weckeln, weckeln sie lebende Männer in Metall und versuchen, sie mit scharfen Metallstaben in Leichen zu verwandeln. Der Kaiser wollte sich von seinen Ahnen nicht übertrieben lassen und baute ein Schloß auf Blacktooth, welches er als Hauptquartier benutzte. Das Schloß ist von einem kleinen Markt umgeben, und dann von einer unbewachteten Bergkette. Der einzige Weg hinaus führt durch den Teleport zu einer der drei Mondraumstationen.

STEUERUNGSTIP

Die Illustration zeigt die Orientierung der Joystick-Steuerung und die Nebeneinanderstellung der ersten ca. 20 Räume dieses spannenden Spiels. Du kannst die "Startzelle" sehen, und mit

etwas Übung wirst Du bald über 300 herausfordernde und aktionsgeladene Orientierkisten auskundschaften.

CASTLE BLACKTOOTH



HEAD (HEADUS MOUTHON) Diese Kreatur ist symbiotischer Partner zu Heels. Normalerweise findet man ihn auf einem solchen sitzend. Head ist der Abkömmling eines fliegenden Reptils und besitzt noch immer die Oberseite von Flügeln, die es ihm erlauben, das Doppelte seiner körperrigide hochzuspringen und sich in der Luft zu steuern.

HEELS (HOOTUS MBERUNI) Während Heels Evolution sind die Arme ganz verschwand und die Beine sehr stark geworden. Heels kann seine eigene körperrigiose hochspringen und außerdem sehr schnelle laufen.

REINKARNATIONSHICH Das eigenartige Tier im ganzen Universum! Dieser Fisch trägt es wenn er gegessen wird! Es ist sogar schon vorgekommen, daß er auf einen Teiler gespannt hat! Und es geht noch weiter! Wenn Du einen Ili, behält sein ungeliebtes Gedächtnis alles über Dich. Dieses ist so gut, daß Du nach Demem Tod tauch wenn dieser viel später erfolgt an genau der Stelle wiedergeboren wirst, wo Du den Fisch gegessen hast. Sogar den Geschmack wirst Du noch im Mund haben! Wie ein Fisch sich an etwas erinnern kann, nachdem er gegessen worden ist, ist noch nie richtig erklärt worden. Du mußt gut aufpassen, daß der Fisch lebt und sich bewegt, denn tote Fische werden sehr schnell und werden so giftig, dass einmal daran lachend todlich sein kann. **WARNUNG:** Sogar lebende Inkarnationsfische schmecken schrecklich!

WEISSE AUSGESTOPFTE SCHMUSSEHASEN Die herzigsten Spielzeugen vergrößerten Kerne Kräfte auf magische Weise. Die Statuszeile unten am Bildschirm weist darauf hin, welche Kräfte gegenwärtig verfügbar sind. Wenn Head und Heels verbunden sind, wenn sie ein Leben oder eine Eisenabteile aufhaben, so erhalten beide die zusätzliche Kraft. Es gibt vier

Arten:

(1) Zwei extra Leben

(2) Eisenabstreife (macht Dich unverletzbar) / Schild-Abbildung

(3) Spring hoher Haschen, Funktionswert nur für Heals, Sprungfeder-Abbildung

(4) Laut schneller Haschen, Funktionswert nur für den lausigenen Heald, Blitz-Abbildung

Falls Heals ein Laut schneller Haschen oder Heald ein Spring hoher Haschen aufhebt, sind die

Kette verkümmert!

HOPE Head kann die Hope benutzen, um Plankuchen auf angreifende Monster

abzulenken. Dadurch werden sie festgenagelt, während sie sich die Plankuchen von

Gesicht lecken. Nur Head darf die Hope benutzen, und er braucht ein ganzes Tablett voll

Plankuchen, um etwas damit zu erreichen.

PFANNKUCHEN Es gibt nur wenige Tablets mit sechs Plankuchen, also vergebende

keine Schüsse. Nur Head darf Plankuchen aufheben. Die Anzahl verbleibender

Plankuchen wird über der Plankuchen-Abbildung links unten im Bild angegeben.

TASCHE In der Tasche können kleine Gegenstände in einem Raum herumgerollt

werden. Es ist sehr wichtig, dass Heals die Tasche findet und holt, denn ohne sie kommt

er nicht weit. Der Gegenstand in der Tasche wird über ihrer Abbildung rechts unten im Bild

angezeigt. Zum Aufrufen eines Gegenstandes mußt Du darauf stehen und die TRAGEN Taste

drücken. Unter einer Türe können keine Gegenstände fallengelassen werden.

KRONEN Finke eine Krone, und löse eine Rekolition aus. Am Anfang des Spiels

erscheint eine Anzeige mit allen fünf Planeten. Über jedem steht eine Krone. Jedesmal,

wenn eine Krone erobert wurde, erscheint diese Anzeige mit dem entsprechenden Kommen in

leuchtenden Farben.

TELEPORTS Der Mechanismus eines Teleports wird aktiviert, wenn Du darauf stehst.

Eine warnende Sirene ertönt. Wenn Du jetzt die SPRINGEN Taste drückst, wirst Du

teleportiert. Nicht alle Teleports gehen in zwei Richtungen, einige sind in einer Keile

aneinandergekoppelt.

SPRUNGFEDERN Von einer Sprungfeder abspringen verleiht Dir eine Sprung extra

Höhe.

SCHALTER Drehe einfach am Schalter, um Dinge ein- und auszuschalten! **WARNUNG:**

Ein rotdliches Monster wird durch Abschalten zwar geschnippt, aber eine Berührung wird

hierbei noch tödlich sein.

FLIESSBÄNDER Die Rollen auf den Fließbändern stoßen Dich einfach vorwärts. Wenn

Du in die umgekehrte Richtung gehen willst, mußt Du springen.

BUSH PUPPIES Noch ein komisches Tier. Sie sind unglaublich schlafig, einige

erwachen überhaupt nie und können ihr ganzes Leben verschlafen. Oft werden sie als

Tasche oder Bausteine benutzt. Sie sind Urenenwohner von Freedom, und während tausenden

von Jahren haben Head und seine Vorfahren sie mit Heals verwechselt und haben damit den

armen Hush Puppy's sowie Umstände gemacht, daß diese einen Verteidigungsmechanismus

entwickelt haben. Irgendwie haben sie gelernt, sich wegzudeportieren. Niemand weiß, wo sie

hingehen, aber sobald sie einen Head sehen, verschwinden sie und kommen erst zurück, wenn

sie sicher sind, daß die Luft rein ist.

DER WÄCHTER DES KAISERS

Der Wächter blockiert den Eingang zum Thronraum in Schloß Blacktooth, er ist sehr gefährlich

und er mag keine Plankuchen. Nur ein echter Held kann am Wächter vorbeikommen.

TAUSCH TASTE

Wenn Head auf Heals sitzt, kannst Du mit der TAUSCH Taste bei jedem Drücken, wie folgt

steuern:

(1) Heals, (2) Head und Heals am selben Ort hast, über das gleiche Verbindung

Wenn Head nicht auf Heals sitzt, kannst Du mit der TAUSCH Taste bei jedem Drücken, wie folgt

steuern:

(1) Head, (2) Heals

Die Steuerung funktioniert jederzeit für die Charaktere, deren Abbildung unter Spielerkontrolle

ausgewählt. Wenn Head und Heals verbunden sind, sind auch alle ihre Funktionen verbunden.

Wenn Du unter einer Türe stehst, ist Tauschen nicht möglich.

SPIELTIPS

1. Anfänger sollten zuerst nur versuchen, von Blacktooth zurück nach Freedom zu entkommen

Nur wer sehr geschickt ist, kann hoffen, den einen oder anderen Planeten zu betreten.

2. Wenn Du erstmalig Head und Heals am selben Ort hast, über das gleiche Verbindung

betritt mit der TAUSCH Taste. Die Abbildungen von beiden kochen auf, sobald sie richtig

verbunden sind.

3. Vergeben Raum aufhalten, müssen sie nicht unbedingt verbunden werden. Lange Probierkette

kannst Du sogar nur durch Trennen von Head und Heals lösen.

4. Versuche Dich, daß Head lernt, Leitem zu bestiegen. Dies ist eine sehr wichtige

Geschicklichkeit!

5. Sowohl Heals Tasche wie auch Heals Hope müssen in der Anfangsphase eingeholt werden,

wenn überhaupt eine Chance zum Bestehen des Spiels bestehen soll!

6. Wenn Head und Heals im selben Raum sind, können sie zusätzliche Sprunghöhe gewinnen,

indem sie sich gegenseitig als Sprungtrett benutzen.

7. Such Dir eine sichere Stelle und probiere aus, wie weit sich Head und Heals über einen

Baustein hinaus bewegen können, bevor sie herunterfallen. Dadurch können sie weiter

springen. Beide springen auch etwas weiter, wenn sie beim Absprung landen.

8. Lerne die Unterschiede für Distanz und Steuerung zwischen den Sprüngen von Head und

denjenigen von Heals kennen.

9. Zuerst einen Plan. Der erste Teil von Schloß Blacktooth ist auf dem Umschlag angezeichnet,

um Dir zu zeigen, wie Du es am besten anstells.

10. Vergesse keine Plankuchen, sie sind nicht leicht zu finden.

11. Anzeigetäfelchen wie die der fünf Planeten oder die Schildpunktzahl können durch Drücken

irgendeiner Taste verlassen werden.

12. Laß Dich nicht verwirren. Nur Heals darf etwas tragen, und nur Head darf schweben.

13. Um herauszufinden, ob sich über Dir ein Raum befindet, stelle Gegenstände so hoch wie

möglich, und springe von zuoberst. Falls sich eine Sprungfeder im Raum befindet, lege sie

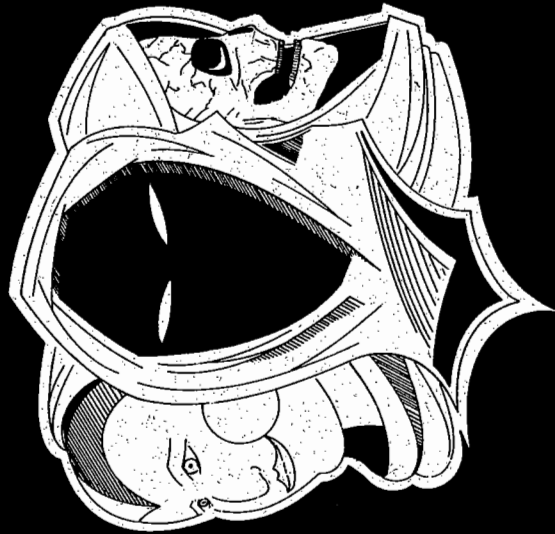
zuoberst auf den Stapel für zusätzliche Sprunghöhe.

14. Wenn Du einen Raum nicht verstehst, versuch hinzuzugehen und machher wieder

hinzuzukommen und beobachte genau, ob sich im Raum etwas bewegt, wenn Du

hinterkommst.

Heavy on the Magick



From GARGOYLE
~the GAMEMASTERS



Artwork by S.B. Graphics Ltd. 021-360 4354
Printed by "Print-iti" Ltd. 021-325 1771

Dungeons and How to Enter them

Axil the Able stood in three inches of stagnant water and surveyed one of the most dismal dungeons he had ever been thrown into . . .

30 seconds earlier, he was sitting in front of the ox-roast in that famed haunt of the Occult, The Golden Thrublie, engaged in his favourite pastime of Wizard-Baiting. His target for the night was one Master Therion, he of the bald head and piercing eyes, said to be the cleverest Magician in the Ice-mark, if not all Graumerphy.

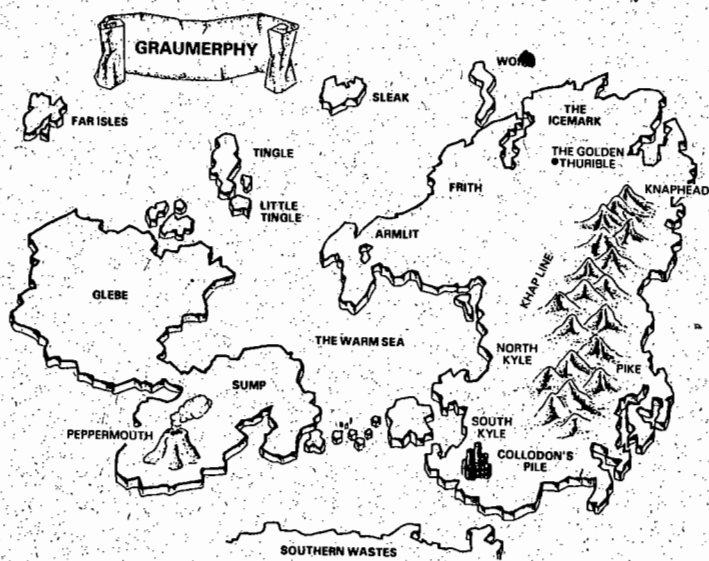
And what a good story Axil was telling - a new one about Therion, a certain Moon creature and a rather gullible Elf - really, the sudden silence of his audience should have warned him.

The crowd parted as Therion strode across the floor, dangerous in all his 10 degrees! Standing squarely in front of Axil, and shrouded by the flames of the ox-roast, he began talking in that dry-leaves voice he normally reserved for Elementals. It was a long and complicated speech, touching lingeringly on Axil's parents, upbringing and eating habits. When, after a while, he began to slow down, Therion raised a dismissive twig-like index finger and flung a bemused Axil several hundred leagues across Graumerphy, into the dungeons beneath the dreary castle called Colloodon's Pile.

In the dank twilight, Axil tutted - and then took stock. He was, at least, clothed; he carried a large leather pouch, and, on a nearby table, there was a book.

The title read as follows:

..The Net of Gugamon - a Grimoire, wherein is contained the proper rites for the Convocation of various Demonly Princes; the procurement of lesser spirits, together with sundry workings, conjurations, manifestations, Symbols relating to all manner of Astral Phenomena . . . and so on for several more pages, in the rather turgid style thought necessary for such books.



Unfortunately, apart from the title, there seemed to be little more than a rather tattered contents page. But since Axil thought of himself as a fairly accomplished magician (actually, he barely scraped by at the grade of Neophyte), he felt that simply possessing such a book ought to be useful – they didn't call him Axil the Able for nothing! (Indeed, many didn't call him Axil the Able at all, but struck for the more picturesque Axil the Awfully Adequate or Axil the Absolutely Average...)

So, with a flourish, one very strange book, and a hope that Mistress Luck would favour him for once, he marched from the room in search of a Way Out!

In the next room was a Sign...

Dungeons and How to Survive them

Since Dungeons in general are fairly unhealthy places, and this one is no exception, the best way to survive them is to Get Out! In fact, there are three separate exits (all of which may lead Somewhere in the Future). To help you locate them you have a book of Spells (which you can add to) and your not insubstantial Wits; to hinder you there are Wandering Monsters, Demons, Traps, Tricks and Puzzles.

In the main, comporting yourself in a Dungeon is something you just have to learn by experience – but, generously, here are a few general tips.

Starting Up

When the Option Screen is displayed, select option 1 and Away You Go! You may have noticed that the program had already generated values for Stamina, Skill and Luck. While you can't alter the values themselves, you can re-allocate them – select option 6 and the values will be realigned. It depends on whether you think Skill counts for more than Stamina, or perhaps you just feel Lucky!

When Saving or Restoring a game, you will be asked for a Version letter – this is to ensure that the right game is restored, so keep a note of Version letters.

Note, however, that Saving a game will deplete your Stamina, so that a Save cannot be used as an easy way of getting round difficult choices!

Saving and Restoring Axil allows you to save Axil's current experience and Grade, as well as (some) items that he is carrying, and pass them across to future modules or new adventures. While this is an option that could be utilised in this game (to take advantage of the benefit of hindsight?), its true application is Somewhere in the Future!

Communication

Communicating with the program is all done through Window 2 (the middle window), and is dealt with fully in the section on Merphish.

Status

Your Stamina, Skill and Luck are a reflection of your current abilities. If you run out of Stamina, you Die; your Stamina and Skill together affect the outcome of conflicts; your Luck will influence virtually all your actions.

Combat will reduce your Stamina a lot, most other actions will reduce it a little, but taking food or drink may well increase it; other special objects will enhance your Skill and Luck.

Experience

As you progress through the adventure you will gain in experience; this will not only enhance your status characteristics, but, exceptionally, advance your Magical grade, which will allow you access to items and knowledge not available to the lower grades.

Combat

All combat is Magical – physical encounters with other creatures are often fatal; if you decide to engage in a macho bout of Blasting, check your own and the monster's status before each round – it may be capable of hurting you more than you can hurt it!

But Blasting is not the only way out of a tight situation. Some monsters, and all Demons, may have information on objects which may prove useful, and often the status of a creature will give you a clue of how to deal with it.

Unlocking
Most locks that you might encounter are Magical locks and therefore are opened Magically by Magical keys. Naturally, they might not immediately be recognised as keys but they need only be dropped by a lock to be effective. Other locks can be opened by Magical passwords. Speak clearly and firmly to the locked object, as Dungeons are a major cause of Deatness.

Stuck?
If you're really stuck, ask Apex—or try Examine OBJECT.

MERPISH and how to Speak it
All input is in Merphish, a language similar to English but somewhat more compact, if not terse.

All commands take the form:
Key word (Object) followed by a Return/Enter

Spaces are unnecessary and are ignored.

Keywords are entered as just the first letter (occasionally two letters as in North:East etc) and are expanded on output: the names of both animate and inanimate Objects must be entered in full. Unrecognised keywords will be queried.

Commands can also be entered as a string, with each command separated by a comma, and the final command followed by a Return—none of the commands in the string will be actioned until the Return is entered.

A single delete will cause the command back to the previous comma of Return to be "forgotten": a comma or Return is considered to confirm a command. (However, see Halt below).

Output caused by a command being actioned is put on a new line and indented; any command or command string being input will be interrupted and lost.

Note that the program will check for syntax errors, but will attempt to make some sense of all accepted input—this often has interesting results. For instance, to examine a bottle it is not necessary to first position Axil next to a bottle—when he receives the command, he will go to and examine the bottle nearest to him in that room—if there is one.

There follows a list of Merphish Keywords:

N North NE North-east NW North-west
S South SE South-east SW South-west
E East W West L-Left R-Right
H-Halt: this will abandon the command being actioned and the rest of any outstanding command string.
Z—a special function, to swap the information in Window 1.

O—return to Option Screen.

X—(Object) Examine the named object.

P—(Object) Pick up the named object.

D—(Object) Drop the named object.

Spells:

I—(Object) Invoke the named Demon.

B—(Object) Blast the named object or monster.

F—(Object) Freeze the named object or monster.

Fuller details of spells can be found in the section on the Grimoire, but you might try experimentation—it will often be deadly. Other spells may become available to you as you progress, but these you can work out for yourself.

Here are a few Merphish object names:

ASMODEE .ASTAROT .AXIL .BELEZBAR .BOOK
BOX .BOTTLE .LOAF .CANDLE .CHAIR
DEMON .MAGOT .OBJECT .TABLE .WALL
MONSTER .SWORD .ROCK .SIGN

Talking to Other Denizens of the Dungeon is possible, be they Demon, Monster or Thing, but the conversational form is typical of the sparan Merphish language (you might suspect that some members of the early Merph cultures had a strictly limited attention span).

Conversation is carried out as follows:
(the leading quote marks are mandatory, the final quotes are optional).

Where name is the name of the Demon, Monster or Thing that you are addressing; object is the name of the Demon, Monster or Thing that you wish to be attacked or about which you require information or that you wish to locate etc., depending on the nature of the creature that you are addressing. As you might discern, conversation is a pastime, not to be undertaken lightly, since the opportunities for misunderstanding are many!

The Net, being the Grimoire of Gugamon the Mage

It has been stated elsewhere that the book found by Axil consisted of the Title, a contents page and little else.

That "little else" is laid out below, restored and interpreted from the Original and Ancient Merphish.

"Be Thou warned - attempt no conjuration except that touch a Spirit, for the Demonic folk are quick to cut Mortality to the bone. Instead, place Ye the talisman on the ground and proceed with thy invocation from a distance; but let it be known to the Wise, that the presence of such Things that are comortable to thy Chosen Spirit, will ease the Translation of such Knowledge as may be imparted.

And here, for those with eyes to see and Wit to understand, are the Names and Natures of the Princes...

ASMODEE - the Great Destroyer; whose number is 122 in the House of Mars; whose aspect is that of the Basilisk; whose colour is Green and whose plant is the Nettle and who bows to all Gems Red.

ASTAROT - the Spirit of Assemblage; whose number is 1376 in the Sign of Gemini; whose appearance is Legion, who moveth through Rock Solid; whose pantacle is a Flaming Sword; whose perfume is Wormwood and favours the Orchid and the Magpie and bows before the Lustre of Tourmaline.

BELZEBAR - the Master of Flies, who Nature is Deceit and reveals all Deceit; whose number is 20, in the Firmament of Stars; who reveres the Amaranth and Musk and all manner of Locust; who bows to startling Turquoise.

MAGOT - the Diviner, who knoweth the situation of Hidden Treasures; whose aspect is that of a Baboon; whose colour is Yellow and whose number is 443, in the Realm of Air; who craves the scent of Galbanum and bows to secret Topaz and Chalcedony.

And the number of Magick is 11; but the number of the Great Abyss is 24.

And here the book is rent and tattered and contains no more, unless you can add to it yourself.

Somewhere in the Future

It is the intention that Somewhere in the Not-Too-Distant Future, new adventures for Axil will appear.

These will take two forms:

- Heavy on the Magick modules, which will interface with the current adventures directly; i.e. they will be the continuation of the adventure from each of the three exits from the current game.

- new Graumerphy adventures, featuring other locations and characters of the enchanted and whimsical land of Graumerphy.

Both adventures and modules will be capable of accepting saved Axils, together with any terrifically useful objects, from other adventures.

It is anticipated that new modules will only be available direct from Gargoyle, while complete new adventures will be available from honest-retailers everywhere! In addition, it is also hoped that a small book will be produced giving more information on Graumerphy and its inhabitants.

1 ▶ HERBERTS DUMMY RUN

© Mikro gen 1985

Upon loading, the computer will play the title theme, press any key to continue.

You may control Herbert using either a joystick or the keyboard.

Keyboard control:

O = Left

P = Right

Space Bar = Jump

TO CLIMB Press right + left alternately. The faster you do it the faster you climb.

PAUSE To pause the game press Key 1. To continue press any key.

TO QUIT & RETURN to menu, press the ESC key.

The game begins with Herbert in the Toy Department. At the top of the screen you will see a clock which is set at 1 PM. You must get Herbert back to his parents in the "LOST AND FOUND" by closing time, 5:30 PM. Using the lift is an easy way of moving around the store but only if it's on your floor. If it's not you will get a sinking feeling. Climbing ropes could be handy but you may come across a stubborn problem. In order to reduce your fears you will need to find and eat various goodies. Herbert's progress is rewarded by his greatest love - JELLY BABIES. The closer he gets to being reunited the more he will get.

Hexenflüche 7



...and so it came to pass that
the witch reclaimed the golden brewstick
and red the land of all the pumpkins...
...except one...

PALACE
SOFTWARE

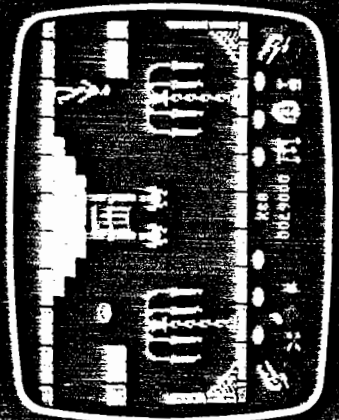
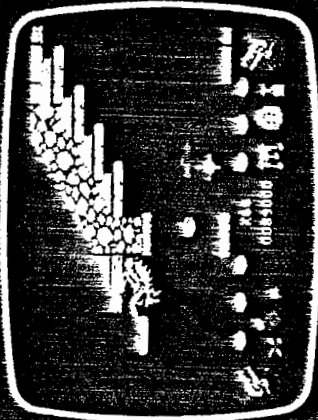


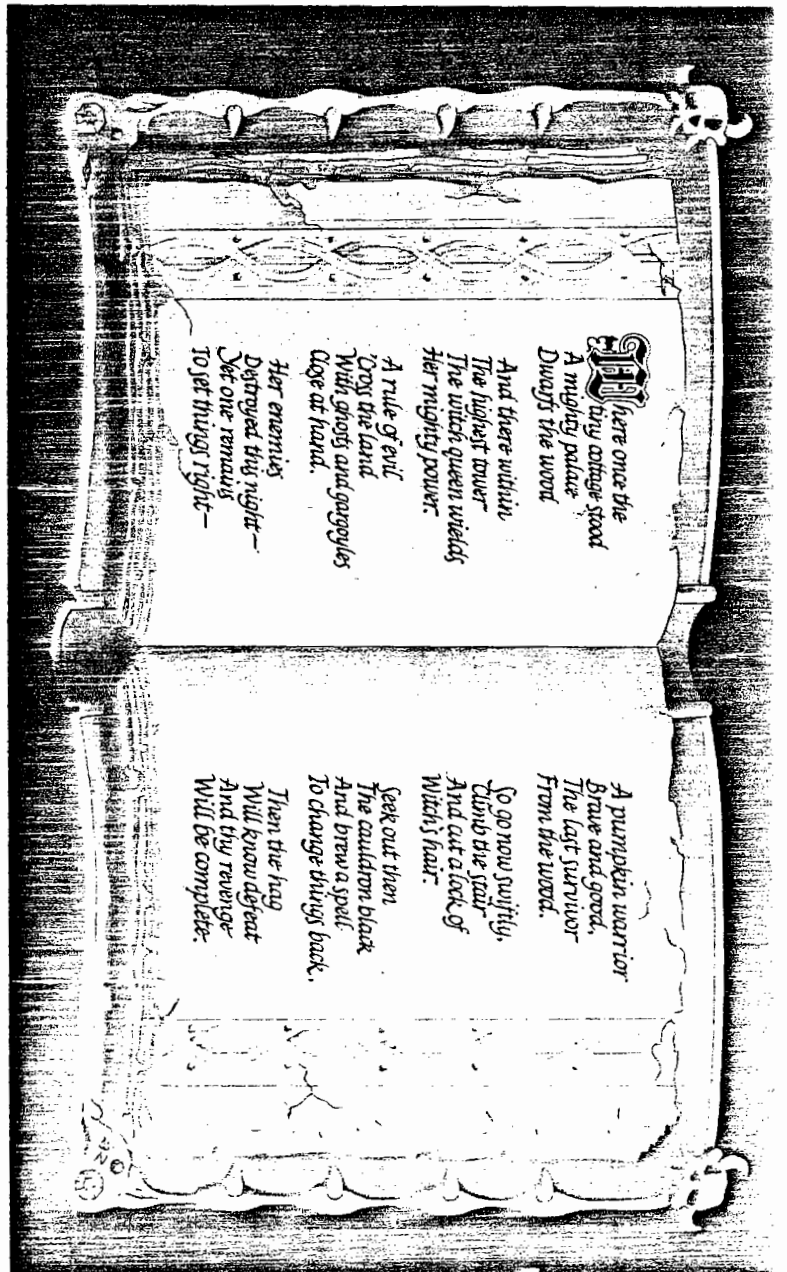
THE PUMPKIN STRIKES BACK
CAULDRON · II



CAULDRON · II
THE PUMPKIN STRIKES BACK

Actual screen shots from the Amstrad





2 ▶ HI RISE

© 1985 Bubble Bus Software

The Game You control Builder Bob, whose daunting task it is to paint his way around the whole building site. The striking workers will try to stop Builder Bob.

Bob can slow them down by dropping glue in their path, or he can jump from level to level to avoid them - but mind where he jumps.

Control

Use cursor keys or joystick to move Bob or to alter the scaffold number. Any key or fire button to start the game. Space bar to drop glue. Fire button or shift key to run/jump off edge of scaffolding.

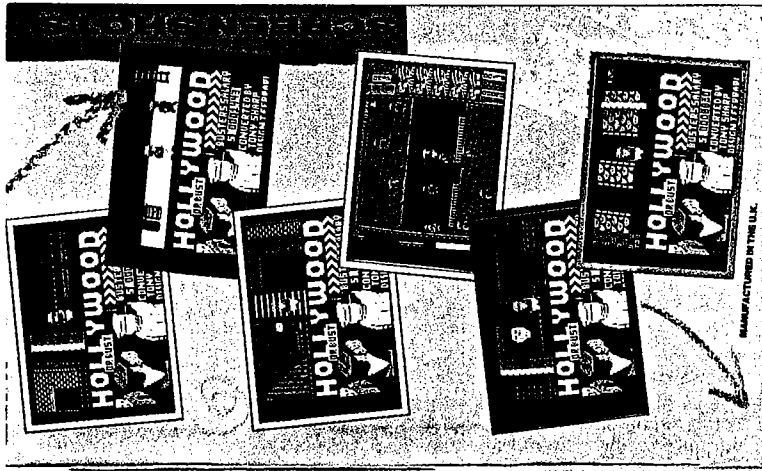
P - Pause the game - any key to restart

A - To abort the game

F - Make charging men faster

S - Make charging men slower

H - Hi Score screen - only entered on opening screen.



Hollywood or Bust

CAMERA!
ACTION! ROLL!
 Movie madness
 and mayhem on
 and off the set.
 Starring YOU as
 Buster Baloney in
 this musical
 budget
 production!
 JOYSTICK ONLY.
 Conceived by Tony Sharp.



5 012967 800277

THE GAME

CAMERA! ACTION! ROLL! Movie madness and mayhem on and off the set.

Enter Buster Baloney, actor, searching for 5 Oscars hidden in the studio. Hotly pursued by ghouls and security guards he makes a quick exit onto the street – only to find himself in the middle of a crazy kop chase – armed only with custard pies will he survive long enough to get back to the studio?

HINTS

Buster must survive on the street for a certain amount of frames – just fight it out! Custard pies supplies can be replenished by turning the tap at the top right of the screen and collected from bottom left.

In the studio whilst being chased fire a custard pie – this will stun the kop for a few seconds.

CONTROLS

Joystick only

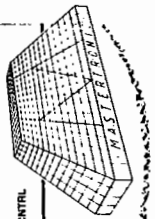
Fire button to fire a custard pie.

LOADING INSTRUCTIONS

664 – Press CTRL and small ENTER
665 – Press CTRL, F1 and press RETURN. Press CTRL and small ENTER.

The program, text, graphics, animation and artwork are the copyright of Mastertron and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Mastertron. All rights reserved.
© Mastertron Ltd 1987
Made in Great Britain

Design: Woods & Partners Ltd, London



the arena by destroying bricks to your right, lower your own by destroying bricks to your left, switch the electric current off and on by hitting the yellow bumper.

LEVEL 5:

Score points by destroying your opponent, which shifts his half of the arena closer to a mysterious black-hole, which will suck him to his doom and you, well you ...

© 1988 Copyright Prism Leisure Corporation PLC. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or re-sale by any means strictly prohibited. Addictive Games is a division of Prism Leisure Corporation PLC. Prism Leisure Corporation PLC, Unit 1, Baird Road, Enfield, Middlesex EN1 1SJ.

HOTSHOT

Hotshot Instructions de Chargement

SPECTRUM A CASSETTES: Tapez **LOAD""**, appuyez sur **ENTER**.

SPECTRUM + 3: Mettez la disquette dans le lecteur A, appuyez sur **RESET** puis sur **ENTER**.

AMSTRAD 6128 A CASSETTES: Tenez la touche **SHIFT** pressée et appuyez sur la touche **@**. Puis tapez—**TAPE**, appuyez sur **RETURN**, tapez—**RUN""** et appuyez sur **RETURN**.

AMSTRAD A DISQUES: Tapez **RUN""HOT""** — appuyez sur **RETURN**.

C64 A CASSETTES: Tenez la touche **SHIFT** pressée et appuyez sur la touche **RUN/STOP**.

ST, AMIGA ET PC: Assurez-vous que votre/vos manche à balai est inséré, insérez la disquette dans le lecteur, allumez votre ordinateur. La disquette se chargera automatiquement.

HOTSHOT est une simulation de sports futuristes au cours de laquelle vous devez (comme d'habitude) battre votre adversaire.

Ceci est achevé en utilisant votre pistolet Graviton pour attirer la balle de plasma mortel et en tirant sur une variété de pare-chocs et d'obstacles comme ceux des flippers.

Appuyez sur le bouton de **TIR** de votre manche à balai pour attirer la balle (relâchez-le pour la laisser aller — vous ne pouvez pas retenir la balle trop longtemps ou vous exploserez), mais soyez prudent, si elle vous atteint (à l'exception du bout de votre arme Graviton) vous serez détruit.

Hint: Utilisez votre pistolet Graviton pour modifier le vol de votre balle.

Quand vous retenez la balle ou quand vous essayez de tirer, la direction du manche à balai règle la direction dans laquelle pointe le fusil.

Quand vous n'appuyez pas sur le bouton de tir, vous pouvez courir (ou sauter) à gauche et à droite en bougeant le manche à balai à **GAUCHE** et à **DROITE**. En tirant le manche à balai vous pouvez esquiver.

Il y a 5 personnages (7 sur une machine à 16 bit), chacun ayant un rôle légèrement différent à jouer.

Commencer Le Jeu

JEU A 2 JOUEURS: Assurez-vous que les deux manches à balai sont branchés, suivez les commandes de l'écran, vous pouvez donner aux personnages les noms que vous désirez.

Notez: Vous devez appuyer sur **TIR** avant que l'écran compte à rebours de 9 à 1 ou le programme présentera son propre joueur.

JEU A 1 JOUEUR: Comme le jeu à 2 joueurs mais laissez l'ordinateur vous donner votre adversaire. (Ne tapez pas le nom d'un joueur après avoir appuyé sur le bouton de tir.)

Jouer

Il y a 5 niveaux différents dans HOTSHOT, avec un niveau de gratification entre chaque, vous devez marquer le nombre de points demandés à chaque niveau pour progresser au niveau suivant.

NIVEAU 1:

Marquez 1000 points pour aller au niveau de gratification et augmentez votre score jusqu'à 4000 points pour continuer.

'Hint': Tirez la balle en haut des glissières sur le côté de l'arène pour l'envoyer au dessus des briques. Dans ce niveau vous avez un nombre illimité de vies, vous jouez contre le temps et contre votre adversaire.

'Niveau de Gratification Hint': Amenez votre balle dans le point de régénération du plasma au milieu de l'écran de prime pour marquer des méga-points.

NIVEAU 2:

Le nombre de vos vies est limité dans ce niveau mais pas le temps. Marquez le plus de points possible — jusqu'à 15000, et atteignez 20000 points pour continuer.

NIVEAU 3:

Frappez les quilles et les briques pour marquer des points. Marquez 40,000 points pour atteindre le niveau de prime 50,000 pour continuer. Vous jouez contre la montre et contre votre adversaire.

NIVEAU 4:

8-Bit: Atteignez les briques bleues pour augmenter le niveau d'eau de votre adversaire; atteignez les briques rouges pour diminuer votre niveau d'eau. Le but du jeu ici est de noyer votre adversaire, d'arriver à 75000 pour aller au niveau de gratification (puis à 100000 pour continuer).

16-Bit: Le principe ici est le même, sauf qu'il vous faut électrocuter votre adversaire. Haussez les bornes électriques dans la moitié de l'arène de votre adversaire en détruisant les briques qui sont à votre droite, abaissez vos bornes en détruisant les briques à votre gauche, allumez et fermez le courant en frappant le pare-chocs jaune.

NIVEAU 5:

Marquez des points en détruisant votre adversaire, ce qui approche sa moitié de l'arène près d'un mystérieux trou noir qui l'aspire et l'entraînera vers sa ruine, quant à vous, eh bien vous...

HOTSHOT

Ladeanweisungen für Hotshot

SPECTRUM KASSETTE: Tippen Sie **LOAD""** ein und drücken Sie **RETURN**.

SPECTRUM + 3: Diskette in das Laufwerk A einlegen, dann **RESET** drücken und **RETURN**.

SCHNEIDER 6128 BAND: Die **SHIFT**-Taste gedrückt halten und die **@**-Taste drücken. Dann — **TAPE** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken, — **RUN""** tippen und nochmal **RETURN** drücken.

SCHNEIDER DISK: **RUN""HOT""** eintippen und die **RETURN**-Taste drücken.

C64 BAND: **SHIFT**-Taste gedrückt halten und die **RUN/STOP**-Taste drücken.

C64 DISK: **LOAD""",8,1** tippen und die **RETURN**-Taste drücken.

ST, AMIGA UND PC: Der oder die Joysticks müssen angeschlossen sein, Diskette in das Laufwerk legen und dann den Computer einschalten. Das Programm lädt sich von selbst.

HOTSHOT ist eine futuristische Simulation einer Sportart, in der man seinen Gegner (das ist eigentlich nichts besonderes) schlagen muß. Man erreicht das, indem man mit der Graviton-Kanone eine tödliche Plasmakugel anzieht, mit der dann, wie bei einem Flipperspiel, gegen Hindernisse und Blöcke geschossen wird.

Man muß den **FIRE**-Knopf drücken, um die Kugel anzuziehen (den Knopf wieder lösen, um die Kugel abzuschließen — wenn man die Kugel zu lange hält, fliegt man in die Luft), aber aufpassen, daß die Kugel nur die Spitze der Kanone berührt und nicht Sie selbst, sonst werden Sie vernichtet.

Hinweis: Benutzen Sie Ihre Graviton Kanone, um den Flug des Balls zu lenken.

Wenn man die Kugel hält oder sie anzieht, dann bestimmt die Richtung des Joystick die Zielrichtung der Kanone. Wenn man den **FIRE**-Knopf nicht drückt, dann kann man, wenn man den Joystick nach **LINKS** oder nach **RECHTS** bewegt, nach rechts oder links rennen oder springen. Wenn man den Joystick nach unten zieht, dann duckt man sich.

Fünf Figuren treten auf (sieben bei 16-bit Geräten) und jede hat etwas andere Spielmerkmale.

So startet man das Spiel

MIT ZWEI SPIELERN: Beide Joysticks müssen angeschlossen sein, beachten Sie die Prompt-Zeichen, den Figuren können Sie Namen Ihrer Wahl vergeben.

Achtung: Bevor der Bildschirm von neun auf eins herunterzählt muß der **FIRE**-Knopf gedrückt werden, sonst bringt das Programm seinen eigenen Spieler ein.

MIT EINEM SPIELER: Das Spiel läuft genauso wie mit zwei Spielern. Nur muß man dem Programm die Eingabe des Gegenspielers überlassen. Das heißt, man darf keinen Namen eingeben, nachdem der **FIRE**-Knopf gedrückt wurde.

Der Spielablauf

In **HOTSHOT** gibt es fünf Spielerebenen, zwischen denen immer ein Bonus vergeben wird. Auf jeder Ebene muß eine Mindestpunktzahl erreicht werden, damit man auf der nächsten Ebene weiterspielen kann:

EBENE 1:

Hier müssen mindestens 1000 Punkte erreicht werden, um einen Bonus zu erhalten. Dann können Sie Ihre Punktzahl auf 4000 Punkte erhöhen, um dann das Spiel fortzusetzen.

'Hint': Hier muß man die Kugel die Rutschbahnen an der Seite der Arena über die Mauersteine hinaufschießen. Auf dieser Ebene erhalten Sie unbegrenzte Leben und Sie kämpfen gegen die Uhr und gegen Ihren Gegner.

'Bonus Level Hint': Hier muß man die Kugel in den Punkt zur Wiederaufladung der Plasmaenergie in der Mitte des Bildschirms befördern und man erhält Megapunkte.

EBENE 2:

Auf dieser Ebene steht nur eine begrenzte Anzahl Leben zur Verfügung auf eine Zeitbegrenzung. Machen Sie so viele Punkte wie notwendig. Man braucht 15000 für den Bonus und 20000, um auf die nächste Ebene zu gelangen.

EBENE 3:

Hier muß man die Stangen und Mauersteine treffen, um Punkte zu erzielen. Man braucht 40000 Punkte für den Bonus und dann muß man auf 50000 kommen, um auf die nächste Ebene zu gelangen.

EBENE 4:

8-bit: Hier muß man die blauen Mauersteine treffen, um beim Gegner das Wasser steigen zu lassen. Wenn man auf die roten Steine schießt sinkt der eigene Wasserstand. Das Ziel ist, den Gegner zu ertränken. Damit erreicht man 75000 Punkte für den Bonus, und man braucht 100000 Punkte, um auf die nächste Ebene zu gelangen.

16-bit: Hier besteht das gleiche Prinzip, nur mit dem Unterschied, daß man den Gegner mit elektrischen Schlägen bekämpft. Hier muß man, indem man Mauersteine auf der rechten Seite der Arena zerstört elektrischen Anlagen in der gegnerischen Hälfte aufbauen. Die eigene Hälfte baut man ab, indem man die Steine auf der linken Seite zerstört. Dann müssen Sie den elektrischen Strom aus- und einschalten, indem man mit der Kugel fortwährend auf das gelbe Hindernis schießt

EBENE 5:

Machen Sie noch mehr Punkte, indem Sie Ihren Gegner zerstören. Sie drücken dessen Hälfte immer näher an das mysteriöse schwarze Loch, das ihn letztlich verschluckt. Sie dagegen, ja Sie...

HOTSHOT

Hotshot Instruzioni di Caricamento

SPECTRUM CASSETTA: Battere **LOAD** e premere **RETURN**.

SPECTRUM + 3: Inserire il disco nel drive A, premere **RESET** e poi **ENTER**.

AMSTRAD 6128 CASSETTA Tenere premuto il tasto **SHIFT** e premere il tasto @. Quindi battere **TAPE**, premere **RETURN**, battere **RUN** e premere ancora **RETURN**.

C64 CASSETTA: Tenere premuta **SHIFT** e battere il tasto **RUN/STOP**.

C64 DISCO: Battere **LOAD**, **8,1** e premere **RETURN**.

ST, AMIGA E PC: Assicurarsi che il joystick sia inserito, poi inserire il disco nel drive e accendere il computer. Il disco si carica automaticamente.

HOTSHOT è una simulazione di sport futuristici in cui (come al solito) tu devi battere il tuo avversario.

Questo lo si ottiene usando il cannone Graviton per prima attrarre delle mortali sfere di plasma e poi spararle contro una miriade di blocchi e respingenti, tipo quelli di un biliardino.

Per attirare la sfera, premi **FUOCO** sul joystick. (Per tirarla, lascia andare — ricorda di non tenere la sfera troppo a lungo o ti scoppia in faccia), ma fai attenzione perché se tocca una parte qualunque di te, a parte la bocca del Graviton, ti distrugge.

Suggerimento: usa il Graviton per influenzare il tracciato della pallina.

Quando tieni la sfera, o quando la stai attirando, la direzione del joystick determina la direzione verso cui è puntato il Graviton.

Quando non tieni premuto **FUOCO**, puoi correre (o rimbalsare) a sinistra e a destra muovendo il joystick in quelle direzioni. Se lo tiri in basso, ti fa abbassare.

Vi sono anche cinque personaggi (sette nelle macchine a 16 bit), ognuno con caratteristiche di gioco leggermente diverse.

Inizio

GIOCO A DUE: Assicurati che i due joystick siano bene inseriti, poi segui i solleciti sullo schermo. Puoi chiamare i personaggi con qualunque nome desideri.

Attenzione: Il nome deve premere **FUOCO** prima che la videata conti dal 9 a 1, altrimenti il programma registra un proprio giocatore.

GIOCO DA SOLI: Ugualmente a quello a due, ma qui è il programma che assegna l'avversario (cioè: Non registra il nome dopo aver premuto **FUOCO**).

Il Gioco

Il gioco comprende cinque livelli, con un livello premio dopo ognuno. Per poter proseguire al livello seguente, devi prima ottenere il punteggio richiesto nel livello.

LIVELLO 1:

Per andare al livello premio devi fare 1000 punti, per proseguire devi portarti a 4000.

'Suggerimento': Per mandare la sfera al di sopra dei mattoni, sparala su per gli scivoli sul lato dell'arena. In questo livello disponi di innumerevoli vite e sei in gara contro il cronometro e contro il tuo avversario.

'Suggerimento Livello Premio': Per ottenere mega punti, manda la sfera nel punto di ricarica del plasma nel mezzo della videata premio.

LIVELLO 2:

In questo livello disponi di un numero di vite limitato, ma non ci sono limiti di tempo. Fai più punti che puoi — 15000 per il livello premio, 20000 per proseguire.

LIVELLO 3:

Per fare punti cerca di colpire il birilli e i mattoni. Con 40000 punti per arrivare al livello premio, con 50000 prosegui. Anche qui sei contro il cronometro e contro l'avversario.

LIVELLO 4:

8-Bit: Per far aumentare il livello d'acqua dell'avversario, devi colpire i mattoni blu. Colpendo i mattoni rossi, invece, fai calare il tuo livello d'acqua. Lo scopo è di affogare il tuo avversario, poi di fare 75000 punti per andare al livello premio (poi 100000 per proseguire).

16-Bit: Qui vige lo stesso principio, con l'unica differenza che adesso lo scopo è di uccidere l'avversario con la corrente elettrica. Fai alzare i terminali elettrici nella metà campo dell'avversario distruggendo i mattoni sul tuo lato destro; abbassa i tuoi, distruggendo i mattoni sul tuo lato sinistro, poi accendi e spegni la corrente colpendo il respingente giallo.

LIVELLO 5:

Fai punti distruggendo il tuo avversario, il quale sposta la sua metà campo vicino ad un misterioso buco nero, il quale lo risucchierà verso la fine, mentre tu, beh tu...

HOTSHOT

Instrucciones de Carga para Hotshot

PARA CINTA SPECTRUM: Escribe **LOAD** y aprieta **RETURN**.

PARA SPECTRUM + 3: Pon el disco en el cassette A, aprieta **RESET** y después aprieta **ENTER**.

PARA LA
aprieta al m
RETURN,
PARA EL I
RETURN.
PARA LA
la tecla **RU**
PARA EL I
PARA ST,
estén conectados al computador.

HOTSHOT
que, como
Para hacer
una pelota
bloques pa
Aprieta **FI**
se vaya. No
Ten cuidado
pistola de
Idea: Emp
la pelota.
Cuando te
palanca se
Podrás con
de **IZQUI**
bajas la pc
Hay cinco c
característi

Para C

JUEGO
dos palanc
poner los
tienes que
de 9 a 1,

JUEGO
jugadores,
ej: no pon

Para Ju

Hay cinco
adicional.
pasar al si
NIVEL 1
Saca 1.00
4.000 pun

'Consejo'
arena par
en este niv

'Consejo'
de re-ene
para saca
NIVEL 2
En este ni
tantos pun
y 20.000

NIVEL 3
Da en clav
para pase
siguiente r

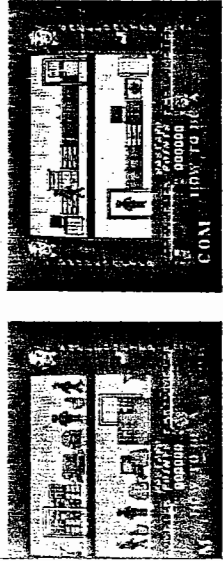
NIVEL 4
Para 8 b
en la zona
de agua e
puntos por
al siguiente

Para 16
electroc
en la mita
derecha c
a tu izqui
en la seta
NIVEL 5
Destruye
de la are
chupando

HOW TO BE A COMPLETE BASTARD

as successfully gate-crashed a yuppie party on the posh side of town succeed as The Complete Bastard he must incapacitate all the guests by the end of the party and light up each letter in the phrase COMPLETE-BASTARD. He must also build up as many Bastard Points as possible by extremely offensive behaviour.

Just thoroughly search the furnishings and fittings (as any proper burglar would) and find objects that will enable him to play thoroughly amusing jokes on the guests and generally create havoc. Ade's antics are viewed through a split-level screen and no opportunity to be a Bastard will be missed in this truly illegitimate arcade game.



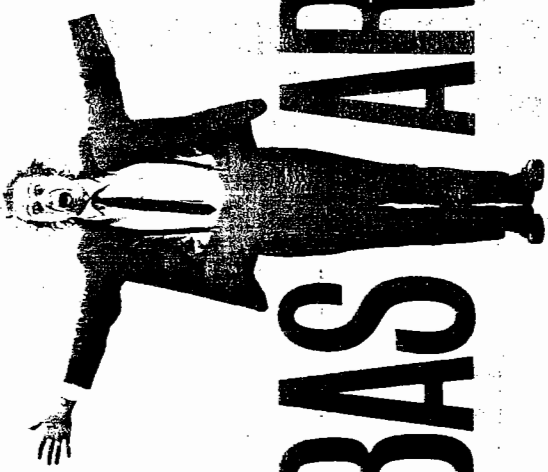
AVIS
CPC

HOW TO BE A COMPLETE BASTARD



James Ltd
non Yard
ello Road
1W112DX

How to be a COMPLETE



BASTARD

Game

Amstrad CPC 464/664/6128 Cassette

Dear Games Player,

I am a Complete Bastard and now is your chance to learn how from a real expert. Members of the SPG, elected Tory MPs and Astra drivers don't need this.

However, if you've always wanted to be the sort of person who loosens the screws from the handles in disabled toilets or sets up a business market in Space Shuttle Jigsaw Puzzles, this game is just what you're looking for. If you've already read my book carefully then you're well on your way to being a Complete Bastard and if you haven't get out and buy it NOW... I need the cash.

It's basically pretty easy to blag your way into a yuppie party - then all you have to do is make all the invited guests leave and you can have the place to yourself. Of course by then you won't want to stay there because the house will be completely wrecked - but who cares? Yes - that's what being a Complete Bastard is all about.

Have fun you half-baked Bastard,

Adrian Edmondson
X X X

SEXY ADE
Adrian Edmondson BA(stard)

Game design and programming by Sentient Software.
Based on the book "How to be a Complete Bastard" © 1986 by Adrian Edmondson, Mark Leigh, Mike Lepine. A Virgin Book.

SCREEN DISPLAY

The main display features unique "Bastavision" which allows you to see each room from every angle. The screen is split in two. Follow your direction using the top section. Left and right take you from side to side, and up and down take you to the back and the front of the room respectively. Pressing 1 rotates the view in the top window by 90°.

The lower section allows you to watch the activity from another angle. Press 2 to rotate view. This section also displays text when you do something.

Bastavision is a little disorientating at first but the secret is to watch your progress on the top section and use the bottom section to view the room from all the other angles, thus revealing any other furniture or doorways within the room so you can investigate everything.

To the left you will spot a Weeometer and Drunkometer. Drinking increases the marker on your Weeometer and when you hit the top of the scale you'd better go pretty soon, preferably before some dribbly yuppie gets in there and locks the door, though, as a proper Bastard, you can probably find alternative places to relieve yourself. Alcoholic drinks raise the Drunkometer, which indicates several stages of drunkenness. Some of your Bastardly activities can only be carried out when you're fairly sober and others only when you are at pickled newt stage.

To the right are the tasteful Fartometer and Smellometer scales. Eating anything builds up your fart power, press F when you've built up enough to release a truly fruity raspberry. The Smellometer represents your general body odour, which all Bastards keep as high as possible for maximum offence, and farting is one of the good ways to keep this high.

However if all the levels are at the top at the same time Dire Consequences can result! In the centre are your Bastard Points. These go up and sometimes down depending on how Bastardly your actions are. Anything wimpy or girly will lose you points. Undemeath is the phrase COMPLETE-BASTARD. Extremely Bastardly activities that cause a guest to leave will light up a letter, permanently, less Bastardly deeds may only light up a letter for a short period. To finish the game all sixteen characters must be illuminated at one time.

TO PLAY

You must find objects by searching everything. You may carry a maximum of two objects. To search, get close to an object and turn to face it. While continuing to push in that direction with the joystick or keys, press FIRE. UP and DOWN allow you to select an option, FIRE to choose. Select further options this way and FIRE when you've finished.

All rights of the producer and of the owner of the work being produced are reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this cassette is prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors, nor liability for damage arising from its use. **WARNING** These programs are sold according to VIRGIN GAMES LTD'S terms of trade and conditions of sale. Copies of which are available on request. © 1987 VIRGIN GAMES LTD. #1987 VIRGIN GAMES LTD.

TO BE A COMPLETE BASTARD

To load

press CTRL and small ENTER key. Press PLAY on your tape player.

Use Joystick or the following keys:

Q = UP

A = DOWN

O = LEFT

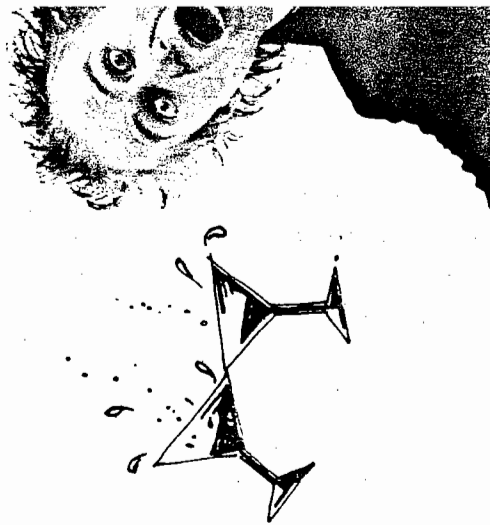
P = RIGHT

SPACE = FIRE

F = FART

1 = ROTATE VIEW IN TOP WINDOW

2 = ROTATE VIEW IN BOTTOM WINDOW



To examine the objects you are carrying press FIRE and look in your pockets. The only way to get rid of an object is to use it or put it outside in the dustbin. However, binning means you can't retrieve your object for further use.

When you are carrying objects open up to you that were not available before, sometimes immediately. Sometimes you must find another object before you get further options and sometimes you need to come a guest for a "chat" (well even Bastards must circulate at parties). Some options will only be revealed when your alcoholic content is at the right level. You can only use your objects this way (i.e. through options offered), though you can examine your pockets at any time.

To come a guest you must rudely bump into them and block their way, let's face it, it's the only way anyone would talk to you! Make sure you are in line with them and at the same level in the room. Use the lower section of the screen to help you track them down, push or key towards them and press FIRE. A successful encounter will reveal their name and your possible options.

HINTS AND TIPS

You must experiment with the objects you find, a true Bastard should have no trouble devising ways of using most household objects. Try using objects in both likely and unlikely places. Just like real life you do run the risk of killing yourself or getting locked away for a long time if you behave in a way that is more self destructive or psychopathic than Bastardly!

Unlike real life though there is an unlimited supply of booze in the fridge at this party. There's also unlimited black coffee somewhere in the kitchen which will help you to sober up for the prank that needs a steady hand, not to mention the infinite pot of curry, any Bastard knows what that does.

Do make sure you have searched everything in the room, use different views to check. You will have to make a map of Chez Yuppie as there are many rooms and areas not immediately apparent. Viewing rooms from all angles often reveals a doorway you cannot see from another direction.

Some examples of Bastardly activities are managing to make a custard pie and completely ruining someone's wonderful party outfit that Daddy treated them to, they have to leave once you've done that. However, if you just put a flowerpot on their head they'll only leave for a short while. Messy things are very annoying to well-dressed types, and for some reason the boys hate being sprayed with anything girly (though they're all girlyes anyway as far as Ade's concerned).

Use a particularly wholesome fart to clear the room for certain surprises you leave for people. Experiment with your drinking levels, some pranks need a stone-cold-sober Bastard and others require a very-plussed one!



HYPERSPORTS
 Sein Programmcode, griechische Darstellung und Druckvergabe sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der oben genannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgetauscht oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte vorbehalten. Das Programm läuft auf Schneider 484, 664 und 6124 Mikrocomputern ab.

LADEN
 SCHNEIDER CPC 464 Lügen Sie die zu rückgespülte Kassette in den Kassetteneinleger ein. Tippen Sie HUN und drücken Sie danach die ENTER-Taste. Folgen Sie dem Bildschirmtext an. Wenn ein Diskettenlaufwerk verwendet wird, dann tippen Sie JADES, TAPE und drücken danach die ENTER-Taste. Anschließend HUN tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Sollten Sie dabei Schwierigkeiten haben, Kapitel 2 des Benutzerhandbuchs nachzulesen.

SCHNEIDER CPC 664 und CPC 6124 - Einen geeigneten Kassetteneinleger anschließen und sicherstellen, ob alle Kabel (außer Bombardier) korrekt angeschlossen sind. Die zurückgespülte Kassette in den Kassetteneinleger einlegen und TAPE tippen und danach die ENTER-Taste drücken. Anschließend HUN tippen und dann die ENTER-Taste drücken. Dem am Bildschirm erscheinenden Anweisung folgen.

DISKETTE - Die Spielboxe in das Diskettenlaufwerk einlegen. Danach "DISK" tippen und feststellen, ob die Maschine Zugriff zum Diskettenlaufwerk hat. Anschließend RUN HYPERSPORTS tippen (tippen Sie HYPERSPORTS als ein Wort) und FLE TURN drücken. Das Programm wird sich jetzt automatisch laden. Versuchen Sie Ihre Geschwindigkeit und Schwierigkeit gegen die Computuhr auf die Probe zu stellen. Sie müssen sich in jeder Disziplin qualifizieren. Wenn Sie die nächste bestmögliche Normal- Ihre Punkte können Sie folgendermaßen erzielen:

SEITE EINS (austauschbar Kassette)
HOCHSTANDTABELLE: Namen angeben und e drücken, um das Spiel zu beenden.

LADEN - Kassettenspiel
 Ihr Kassetteneinleger dieses Spiels hat auf jeder Seite drei Disziplinen. Laden Sie Seite 1 mit Schwimmen, Taubenschüssen und Photogramm, um das Spiel zu starten. Nachdem Sie diese drei Disziplinen bestanden haben, können Sie die Kassette umdrehen und sich an Disziplinen wie Dreierlauf und Gewandhaken erproben, oder die ersten drei Disziplinen wiederholen, um zu sehen, ob Sie sich weiter qualifizieren oder zusätzliche Punkte erzielen können. Bitte beachten Sie, dass die Qualifikationszeiten schwieriger zu bewältigen sind, wenn Sie die ersten drei Disziplinen wiederholen.

Sie können die ersten drei Disziplinen so oft, Sie wünschen wiederholen, um mehr Punkte zu sammeln. Sollte es Ihnen aber nicht gelingen, die notwendigen Qualifikationspunkte zu erreichen, dann müssen Sie das Spiel mit einem Punktestand von 0 neu beginnen.

Wenn Sie sich daran erinnern haben, die Disziplinen auf Seite 2 der Kassette in Angriff zu nehmen, dann werden Ihre gesammelten Punkte übertragen. Sie können dann allerdings die Disziplinen auf Seite 1 nicht mehr wiederholen, es sei denn Sie beenden das Spiel wieder von vorne.

SCHWIMMEN
 Ihre Schwimmgeschwindigkeit läßt sich durch kontinuierliche Links-/Rechtssteuerung regeln. Beim Schwimmen nutzen Sie jedoch auch atmen können. Warten Sie daher auf die Aullandung und drücken Sie dann den Schulknopf. Wenn Sie ein falsches Augenblick atmen, werden Sie Wasser schlucken, und wenn Sie vergessen zu atmen, wird sich Ihr Tempo vorlangsam bis Sie zum Stillstand kommen.

Ihre Gegner haben unterschiedliche Schwimmkenntnisse und werden vom Computer gesteuert. Wenn Sie sie schlagen können, sind Sie dem Meistertitel schon etwas näher.

TAUBENSCHIESSEN
 Computergesteuerte Ziele erscheinen am Bildschirm und Ihre Schießkurve ist davon abhängig, wie schnell Sie die Links-/Rechtssteuerung bedienen können. Wenn Sie ein guter Schütze sind, erhalten Sie Bonuspunkte für hohen Punkten. Mit zunehmender Treffsicherheit erhöht sich aber auch die Geschwindigkeit.

PFERDSPRUNG
 Ihren können Sie Ihre menschlichen Fähigkeiten testen. Ihr Anlauf- und Sprungzeit sind automatisch und Ihre Anlaufgeschwindigkeit nimmt zu. Wenn Sie die Sprungzeit sind, können Sie den Schulknopf drücken und mit einem salto eine Pointe verdienen. Die über erzielten Punkte können sich nach der Sprungweite und der Anzahl der Salts. Die Links-/Rechtssteuerung steuert diese Disziplin.

Nachdem Sie die Disziplinen auf dieser Seite beendet haben, den Bildschirmanweisungen folgen.

SEITE ZWEI (austauschbar Kassette)
BOGENSCHIESSEN
 Das Ziel bewegt sich über Ihr Schießfeld. Sie müssen auf die Windgeschwindigkeit und auf Ihren Schußwinkel achten, um ins Schwarze zu treffen. Drücken Sie zuerst den Schulknopf, um die Windgeschwindigkeitsrichtung anzuzeigen. Drücken Sie anschließend den Schulknopf noch einmal, um einen Ihrer acht Pfeile auf das bewegliche Ziel zu schießen. (Wenn Sie den Schulknopf länger gedrückt halten, wird sich die Flughöhe des Pfeiles erhöhen.)

Versuchen Sie einen Schußwinkel von 5° einzuhalten.

DREIERSPRUNG
 Koordinationsvermögen ist der Schlüssel zum Erfolg in dieser Disziplin. Anlaufgeschwindigkeit wird durch schnell aufeinanderfolgendes Drücken der Links- und Rechtsstaste geregelt. Den Schulknopf so nahe wie möglich an der Absperrlinie drücken. Während der einzelnen Sprünge den Schulknopf gedrückt halten, um den Winkel der Sprungbahn zu erhöhen, und bei ca. 45° wieder ansetzen. Ihre erzielten Punkte richten sich nach der korrekten Geschwindigkeit, Winkel und Sprungweite.

GEWICHTHEBEN
 Zum Abschluß wird Ihre Kraft und Ausdauer getestet. Drücken Sie den Schulknopf, um das Gewicht zu wählen. Nachdem Sie das Gewicht bestimmt haben, Pedal drücken, um das Spiel zu beginnen. Die Links-/Rechtssteuerungen erhöhen die Kraft des Gewichthebers. Wenn das Licht zu blinken anfängt, den Schulknopf drücken, um die notwendige Stützkraft aufzubringen. Die Kraft solange aufbringen, bis die Punktleuchte die Leistung bestätigt. Ihre erzielten Punkte richten sich nach der Größe des Gewichtes, Qualität, Sie haben alle Disziplinen beendet. Die Spannung ist jedoch noch nicht am Ende. Sie sind eingeladen, eine neue Runde zu beginnen. Sie werden bemerken, daß das Spiel in jeder Runde neue Punkte bringt.

HOCHSTANDTABELLE - Tippen Sie Ihren Namen ein, drücken Sie die e-Taste, um das Spiel neu zu beginnen. Drücken Sie r, zum Löschen.

WIEL GLÜCK!
HYPERSPORTS
 Hypersports ist eine Handelsmarke von Konami Limited, Produkt von D. C. WARD.
 © Konami
 © 1983 Imagine Software (1984) Limited.

Hunchback

Quasimodo muß Esmeralda, die in einer Festung gefangengehalten wird, retten. Er muß dabei Wälle überwinden, sich über glühende Fallgruben schwingen, Pfeilen und Kugeln ausweichen und muß dem ihn jagenden Ritter ständig voraus sein. Es gibt in diesem Spiel 15 verschiedene Bilder von steigendem Schwierigkeitsgrad. Viel Glück!

Punkte:

Immer wenn der Held einen Wall bezwungen hat, gewinnt er ein Glöckchen. 5 solche Glocken ergeben einen Sonderbonus.

Der jeweilige Punktestand ist in jedem Abschnitt ersichtlich. Auf dem Bildschirm werden der aktuelle Punktestand, die Zahl der verbleibenden Leben und der Superbonus angezeigt. Die Punkte werden nach jedem Bild verteilt, Bonuspunkte werden vergeben, wenn kein Leben verloren wurde.

Bedienung:

Der Joystick steuert den Helden. Zum Springen muß der Feuerknopf gedrückt werden. Nur mit Schneider Joystick zu spielen.

© OCEAN

Hunchback