

ASSAULT

- Left
- Right
- Up
- Down
- Jump
- Freeze
- Unfreeze

rd awaits the intrepid / defended towering / bidding fortress. On / gold you will be / nancing menagerie of / ly crabs, snakes, / 3, bugs and beetles. / r those malicious / dly Flying Ducks) as / y rocks, scale ladders / oving platforms. Col- / rent fruits for bonus / way. Bonus man for / if gold collected. / increasing difficulty, / on and highly realis- / itute this truly stun- / tive game from BLUE

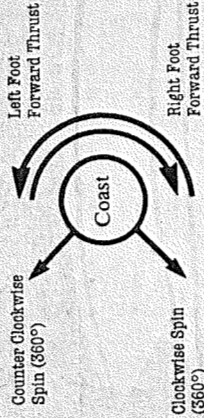
JOYSTICK OPTION

Roller Skating



Roller skating is hot. Anyone can skate and almost everyone does, with a feeling of freedom unlike any other sport. And CALIFORNIA GAMES skating is as radical as you can get. The trick is to skate down a beach boardwalk without falling. You'll have to avoid cracks in the sidewalk, grass, sand puddles of water, shoes lying in your path and more. You'll have to squat to miss flying beach balls. You'll even have to jump over missing pieces of the sidewalk!

- OBJECT:** The object in roller skating is to avoid the obstacles and cover the course in the best possible time, with as many stunts as you can perform during the event.
- Press the **FIRE BUTTON** to start the event.
 - To begin skating, roll the joystick to the **UP** position. Then roll the joystick to the **DOWN** position. Continue rolling between these two positions to gain speed.
 - Move the joystick as shown in the diagram to perform other skating moves.



- To squat, press and hold the **FIRE BUTTON**.
 - To jump, release the **FIRE BUTTON**.
 - Try to avoid all the obstacles. You're allowed three falls. On the third fall you are disqualified and your race is over.
- SCORING:** Score points for each obstacle you avoid. Earn double points for jumping over obstacles. Earn the highest scores for 360° while jumping obstacles.
- Avoiding Obstacles:** 10-30 points
Jumping Over Obstacles: 20-60 points
Spinning Jump Over Obstacles: 40-120 points
- STRATEGY:** You'll score points for each object you successfully avoid or jump over, so be careful — speed is less important than staying on your feet. Remember that you earn points for spinning jumps over obstacles (jumping and spinning at the same time). Complicated moves lead to high scores. But be careful not to fall more than twice, or you'll be out of the competition.

BMX Bike Racing



BMX stands for Bicycle Motocross. It also stands for radical action and challenging competition. In this event, riders use strong, lightweight bicycles to race on an action-packed course in the California desert. There are plenty of jumps, bumps and dips. (Rows of low bumps are called "whoop-ti-does"). You'll need speed, a good sense of timing and a heavy dose of endurance.

- OBJECT:** The object is to cover the course in the fastest possible time, performing stunts and avoiding or jumping over obstacles. The fastest dare-devil rider will win the event.
- Move the joystick **RIGHT** to start the event.
 - Move the joystick **UP** to steer left.
 - Move the joystick **DOWN** to steer right.
 - Move the joystick **RIGHT** repeatedly to increase your speed.
 - Press the **FIRE BUTTON** to jump.
 - Move the joystick **LEFT** to do a wheelie.



- To start a kick turn, move the joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you wipe out.
 - To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform this move successfully, you must be in the air off the edge of the ramp before tapping the joystick.
 - To perform a hand plant, press and hold the **FIRE BUTTON** just as you reach the top of the ramp. The skater will plant his hands and flip the board over his head. Wait to release the button until the board arcs over and returns to the ramp. Earn maximum points for pressing the button at the last moment, and releasing it at the last moment.
- SCORING:** You score points for each stunt completed successfully. Your score increases with the amount of risk you take. For example, if you hold a turn until the last moment, you get more points than if you pull out early when it's safer. Some stunts are more difficult and earn higher scores than others.

Stunt	Minimum	Maximum
Kick Turns	100	300
Hand Plants	400	700
Aerial Turns	400	999

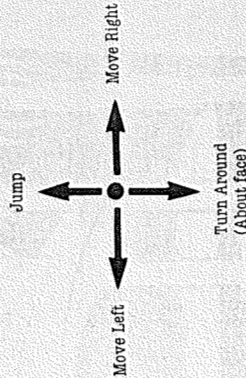
STRATEGY: It's important to build up the right amount of speed before trying a stunt. You can gain speed by doing a "fakie". To fakie, hold the joystick up or down for the full duration of the ramp (from top to bottom). Remember that you'll wipe out if you go too fast. Above all, be sure to get plenty of practice on the half pipe. This event takes experience to get the timing down just right.

Foot Bag



This is probably the most laid back event, but don't lose your cool, it isn't easy. The Foot Bag event is like juggling with your feet. In this event, you have to keep a juggling bag in the air for 1:15 minutes, without using your hands. Success is all in the timing. If you time your kicks correctly, you'll keep the bag bouncing high in the air. Score extra points by performing stunts. The highest score wins the event.

- OBJECT:** Hacking at the sack with your feet, knees and head, you must try to make as many kicks as you can before time runs out. And remember, you get extra points for every stunt you perform.
- Press the **FIRE BUTTON** to kick the bag into the air and start the event.
 - As the bag falls back toward the ground, press the **FIRE BUTTON** to kick again just before the bag reaches your foot.
 - To perform a head butt, press the **FIRE BUTTON** just before the bag drops below the level of your head.
 - Move the joystick as indicated in the diagram to control other movements.



- 250 pts. for a catch while running left.
- 250 pts. for a catch while diving right.
- 350 pts. for a catch while diving left.
- 350 pts. for a catch over your head.

California Spoken Here

- AGGRO** (a-gro) *adj.* if you're a dare-devilly dude you'll go "way aggro", executing aggressive moves on the ramps and waves of California.
- AWESOME** (ah-sum) *adj.* awe-inspiring. ie. That's one awesome dude.
- BIO** (bi-o) *adj.* short for bionic. You've got to be superhuman with aggro moves to be known as bio.
- DUDE** (dyud) *noun.* buddy. can be used to express disbelief as in "DUDE!!", or surprise, as in "DUDE!!" or as a friendly greeting, as in "Hey DUDE!!" Say while laughing for an attention-getting effect. ie. Duhuhuhuh!
- GNARLY** (nary) *adj.* mind and body bendingly difficult. Waves, ramps and aggro moves can be gnarly. Then there are gnarly users, gnarly prom dates, gnarly curfews, etc....
- LIKE** (lik) *verb.* insert anywhere you like, like, in any sentence, in, like, any context. Used most effectively when upset. "it's, like, geez...". Or the coolest way to use "I like" is with "all" (for more description) "It's, like - I'm all - Duudee you've got sand in your jams".
- RADICAL** (rad-di-ul) *adj.* 1) outrageous. "Radical moves, dude!" 2) cool. "It'd be radical if you could cruise to the ramp around 5 o'clock".
- TOTALLY** (toh-tul-y) *adv.* completely, entirely; something or someone is totally awesome, radical, or aggro. In California everything is totally something. (companion word: see Tubular)
- TUBULAR** (tyu-byu-lar) *adj.* an adjective that came from the sea and has evolved into an everyday term. Parties, concerts, etc. can be totally tubular. Its use is endangered by the word "awesome". (companion word: see Totally).

California GAMES™

Credits

"JOHN LOUIE" - Copyright © by LIMAX MUSIC INC./AMERICAN BERRY MUSIC. © 1987 EPYX Inc. All rights reserved. Copyright subsists on this program. All rights of the producer reserved. Unauthorized broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.

California Games is a registered trademark of EPYX Inc.

Manufactured and distributed under license from EPYX Inc. by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. EPYX is a registered trademark no. 1186570. EPYX FAST LOAD Cartridge is a registered trademark of EPYX Inc.

EPYX®

OPTION 6: View Title Screen CBM 64 ONLY

- Displays the title screen and credits.
- Press the FIRE button to return to the menu.

OPTION 6: Define Controls Spectrum/Amstrad

A new options menu will appear (selected by UP or DOWN on FIRE). This allows you to select your first set of keys in this order: FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT. After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

OPTION 2) Define set two

This allows you to select your second set of keys in this order: FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT. After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

OPTION 5) Define both sets

This allows you to select keys for both sets.

OPTION 4) Default both sets

This is preset keys.

Set 1 UP = Q, DOWN = A, LEFT = O, RIGHT = P, FIRE = SPACE

Set 2 Sinclair control

OPTION 5) Main Menu

Returns you to the main menu.

OPTION 7: Load/Save Records

New Options Menu

7:1 Save high scores

Allows you to save high scores to tape

7:2 Load high score

Allows you to load high score from tape

7:3 Main Menu

Returns you to main menu

The Games

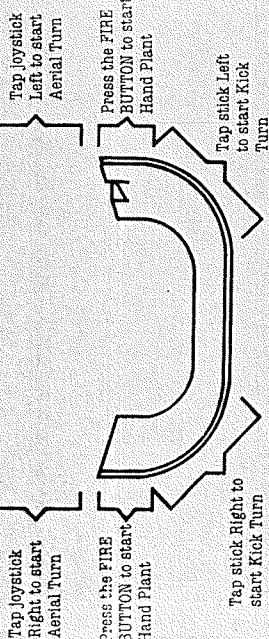
Half Pipe Skateboarding



It's time to get air on the half pipe. Skateboarding is definitely an awesome event, combining strength and coordination — often with amazing results. You'll be riding a skateboard in a specially built half-pipe. You'll have a 1:15 minute time period, or three falls, to build up speed and successfully complete stunts. Points are awarded for each stunt, and the highest score wins the event.

OBJECT: The object of the half-pipe event is to ride the board back and forth on the ramp, performing stunts with proper timing and execution.

- To gain speed, move the joystick **UP** when the skater is going up the side of the ramp, then move the stick **DOWN** when the skater is going down.
- To perform a stunt, move the joystick as shown in the diagram. Pay attention to timing, because you'll fall if you move the stick too soon, too late, or if you hold it too long. After three falls, the event is over.



- To start a kick turn, move the joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you'd wipe out.
- To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform this more advanced trick, wait until the last moment to start the turn, and before turning

- Several types of kicks are possible, including inside kicks, outside (while reverse kicks, knee kicks and back kicks).
- To perform different types of kicks, move to new positions underneath it in the air. For example, move to the right so the bag will drop next to you (but not too far). Now press the **FIRE BUTTON** when the bag approaches and you'll perform an outside kick.
- Other kicks are performed by positioning yourself in different ways. Discover the ways to perform all the kicks by trying various movements during practice.

SCORING: You earn points for each stunt or kick performed successfully. More difficult stunts, like turning around while the bag is in the air, earn higher scores. You lose time if you drop the bag or kick it off the screen. You also earn points for consecutive kicks completed without allowing the bag to touch the ground. Earn bonus for catching the sack when thrown from offscreen. Here are some stunts to try by combining different kicks and moves:

- Any Kick:** (10 pts.)
- Half Spin:** (20 pts.) Any two kicks with a half spin in between.
- Full Spin:** (50 pts.) Any two kicks with a full spin in between.
- Hoershee:** (500 pts.) Left back kick + right back kick.
- Double arch:** (500 pts.) Left outside kick + right outside kick + left outside kick.
- Double arch:** (500 pts.) Left outside kick + head butt + right outside kick.
- Off Screen Catch:** (1500 pts.)

STRATEGY: The more complicated kicks and stunts you can complete before time runs out, the higher your score will be. Special bonus points are awarded for variety, so use as many different stunts as you can.

Surfing



Surfing began as the sport of Hawaiian kings; now it rules the California coastline. From Santa Cruz to Rincon Point, surfers and their colorful boards dot the miles of sun-splashed beaches. And you're about to join them. You'll shoot the curl, shred the tube and probably even eat a little sand (when you wipe out). It's going to be hot. You'll be there. And you'll be awesome.

OBJECT: Competition surfing is a game of staying near the curl of the wave and maneuvering your board smoothly at high speeds. Ride the face of the wave, moving back and forth, in and out of the tube. "Use" as much of the wave as you can before your ride comes to an end.

- Press the **FIRE BUTTON** to catch a wave and start the event.
- Hold the joystick **LEFT** to avoid wiping out at the beginning of your ride.
- To steer the board to the surfer's left, move the joystick **LEFT**.
- To steer the board to the surfer's right, move the joystick **RIGHT**.
- Hold the **FIRE BUTTON** down to make sharper turns. Note that sharp turns slow you down.
- If you go too close to the bottom of the wave, you'll either wipe out or end your ride by leaving the wave.
- To end your ride cleanly, go over the top of the wave.
- If you go over the top of the wave and turn your board around in the air, you can catch the wave again (but you'll wipe out if you come back down at a bad angle).
- You'll get 1:30 minutes for the event or 4 wipeouts. You earn more points for longer rides, so try to ride each wave as long as you possibly can.

SCORING: You're scored for the length of your ride, the number of turns you make and your speed each time you turn. You also earn high points from the judges for riding in the tube (underneath the curl of the wave), and riding near the break. "Catching air" scores extra points; ride up to the top of the wave until the end of your board clears the crest, then turn and continue your ride.

STRATEGY: Your final score is based on how well you "use" the wave. Riding along straight, far out in front of the break counts for very little. Take risks. The more risks you take to do your stunts, the more points you will earn. Making outbacks (180-degree turns), moving up and down the wave and doing 360's (complete circles) all earn high scores. Earn maximum points for high speed turns, especially if you complete them near the top of the wave or near the break.

Roller Skating



Roller skating is hot. Anyone can skate and almost everyone does, with a feeling of freedom unlike any other sport. And CALIFORNIA GAMES skating is as radical as you can get. The trick is to skate down a beach boardwalk without falling. You'll have to avoid cracks in the sidewalk, grass, sand, puddles of water, shoes lying in your path and more. You'll have to squat to miss flying beach balls. You'll even have to jump over missing pieces of the sidewalk!

- To begin a jump, move the joystick **LEFT** as you ride onto a hill or ramp.
- When you're in the air, use the joystick to perform stunts.
- Move the stick **UP** to do a table top. Hold the stick as long as possible when release the joystick to put the bike down.
- Move the stick **DOWN** to do a backward flip.
- Move the stick **LEFT** to do a forward flip.
- Move the stick **RIGHT** to do a forward flip.

Timing is important to perform stunts and jumps. You must time the start and finish of each move to complete it successfully. If you're not back in a "centered" position by the time you land or complete your stunt, you will crash.

- You're allowed one "serious" fall or three "easy" falls before you're out of the race. If you flip and fall on your head, it's a serious fall.
- At the end of the course, press the **FIRE BUTTON** to stop. You earn bonus points for stopping on the finishing pad.

SCORING: Try to complete the course within the 2:00 minute time limit. The faster your time, the higher your score will be. You also get points for each stunt, with bonus points for holding stunts as long as possible. Here's a table of the minimum and maximum points awarded for each stunt.

Stunt	Minimum	Maximum
Wheelsie	100	200
Jump	200	400
Table Top	500	1000
360 Turn	1000	2000
Backward Flip	1500	3000
Forward Flip	3000	6000

STRATEGY: When you complete the course, you get 60 points for each second left in the time limit. So finishing the course in the fastest possible time is important, but the highest scores go to the riders who perform the most daring stunts. Make a 6000-point forward flip, and you've probably got a lock on the first place trophy.

Flying Disk



To serious competitors, the plastic saucer invented by two Californians in 1947 is called a "flying disk." Of course, you may know it by another name. Originally spelled Frisbie, the disk's most popular name originated at Yale University, where students first started tossing empty pie plates made by the Frisbie Pie Company one hundred years ago. Now molded from light and flexible plastic, the flying disk is a common sight whirling through the air at beaches and parks everywhere in California, and it's the perfect challenge of skill and timing to wind up the competition in CALIFORNIA GAMES.

OBJECT: The object of the *Flying Disk* is to throw accurately to the catcher at the other end of the field. Score extra points for difficult catches.

- Press the **FIRE BUTTON** to start the event.
- You get three attempts to throw and catch the disk.
- Try to throw the disk far enough to reach the catcher standing at the other end of the field.
- Use the bar at the bottom of the screen to make your throw. The bar has three colors: red, yellow and green. Use the green area for the most powerful throw.
- Tap the joystick **LEFT** to start swinging your arm back. When the needle reaches the green section of the bar, tap the stick **RIGHT**. When the needle reaches the green section on the right side of the bar, tap the stick **LEFT** again to release the disk.
- The display at the top of the screen helps you move the catcher to intercept the disk after it has been thrown.
- As the disk flies across the field, move the joystick **LEFT** or **RIGHT** to run toward the point where you think the disk will land.
- To catch the disk, you must meet it with your hands. Note that your hands are extended only when you're running or diving.
- To attempt an overhead standing catch, hold the joystick **UP** to reach up for the disk.
- To dive after the disk, press the **FIRE BUTTON**.

SCORING: Points are awarded for the throw and the catch. For the throw, score points with the accuracy and height of the toss. The fewer steps the catcher has to run to meet the disk, the more points are awarded for the throw. Points are scored for catching the disk as follows:

- 150 pts. for a catch while running right.
- 250 pts. for a catch while running left.
- 350 pts. for a catch while diving right.
- 350 pts. for a catch while diving left.
- 350 pts. for a catch over your head.

California Spoken Here

Introduction

"Hey, thrasher! Don'tcha ever wear knee pads?" "Didja see that? He caught some air on the Half Pipe! Radical!"

Welcome to California. Home of the most radical sports in the world. Rad, bad and aggro. You're about to hit the beaches, parks and streets of the Golden State to go for trophies in everything from surfing to bike racing. **CALIFORNIA GAMES™** gives you the hottest sports. And the most aggro competition. You even get to pick your own sponsor.

So pull on those knee pads. You're about to get into the most fun you've had since Mom hid your skateboard. **CALIFORNIA GAMES™** is going to take you from the surf to the turf. From the pipe to the parks. Are you gonna love it, or what?

We'll start you off in the heart of Hollywood, with skateboards in hot competition on the radical *Half Pipe*. Then we'll rocket up to San Francisco for the high-flying *Foot Bag* and some really wild footwork. After that, it's down to the beach for two of the coolest sports we've got in California. There's an awesome *Roller Skating* obstacle course, followed by the king of coastal competition. *Surfing*. You'll be shooting the tube and carving the biggest breakers around.

Over at the dirt track, you'll pump the pedals of a *BMX* racing bike. And your moves had better be bad. For the grand finale, you'll go to Yosemite where you'll be flinging the fantastic *Flying Disk*. That's six massive events. You're gonna have your hands full. Not to mention your feet.

You're about to get into the wildest games of them all... **CALIFORNIA GAMES**. It's only like the most totally awesome game in the world.

Objectives

CALIFORNIA GAMES is a challenge of skills for one to eight players. The object of the game is to win trophies in each individual event. Players can also compete for the top trophy in overall competition.

CALIFORNIA GAMES includes six exciting events: *Half Pipe Skateboard*, *Foot Bag*, *Surfing*, *Skating*, *BMX Bike Racing* and *Flying Disk*. You can practice or compete in any single event, compete in all the events, or even set up your own competition using events that you choose yourself.

Each player chooses a sponsor for the competition. You are judged on each event and a record is kept of your score. Trophies are awarded to the top scoring competitors.

If you break an event record, **CALIFORNIA GAMES** will save your name and display it on a special high score screen. Improve your skills in each event, compete with your family and friends and become a California Champion.

Getting Started

CALIFORNIA GAMES: Loading Instructions.

CBM 64/128 Disk: Type LOAD, then 8,1 and press RETURN. Plug joystick into Port 2. With the EPYX FAST LOAD Cartridge™, insert disk. Press and hold C = (Commodore) key and the RUN/STOP key to load the program.

CBM 64/128 Cassette: Press SHIFT and RUN/STOP keys together and press PLAY on the cassette recorder. The cassette is recorded with three events on side 1 and three events on side 2. The cassette files are sequential, if you want to load an event which is before the point where you are on the tape, you must rewind the tape before attempting to load it. E.G. If you have loaded and played FootBag and you want to play Half Pipe Skateboarding, the cassette must be rewound to a position before Half Pipe Skateboarding. The order of events is in the options menu. It may help on positioning the tape if you zero the tape counter after loading the main menu and make a note of the counter reading after each event.

After completing event no. 5 insert cassette side 2, rewind and press PLAY.

To abort any event whether competing or practicing press RUN/STOP and hit RESTORE. The menu will automatically be reloaded from cassette. **SPECTRUM CASSETTE**: Type LOAD, then 1 and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

SPECTRUM +3: Turn on computer, insert disk and press ENTER. Game will load and run automatically.

AMSTRAD Cassette: Press CTRL and SMALL ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.

AMSTRAD Disk: Type RUN, then DISK and press ENTER. Game will load and run automatically.

Starting Day

OPTION 6: View Title Screen CBM 64 ONLY

- Displays the title screen and credits.
 - Press the FIRE button to return to the menu.
- OPTION 6: Define Controls Spectrum/Amstrad**

A new options menu will appear (selected by UP or DOWN or FIRE)

OPTION 1) Define set one

This allows you to select your first set of keys in this order:

FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

OPTION 2) Define set two

This allows you to select your second set of keys in this order:

FIRE, UP, DOWN, RIGHT, LEFT

After you have finished redefining the keys it will return to the main menu.

OPTION 3) Define both sets

This allows you to select keys for both sets.

OPTION 4) Default both sets

This is preset keys

Set 1 UP = Q, DOWN = A, LEFT = O, RIGHT = P, FIRE = SPACE

Set 2 Sinclair control

OPTION 5) Main Menu

Returns you to the main menu.

OPTION 7: Load/Save Records

New Options Menu

- 7:1 Save high scores
Allows you to save high scores to tape
- 7:2 Load high score
Allows you to load high score from tape
- 7:3 Main Menu
Returns you to main menu

The Games

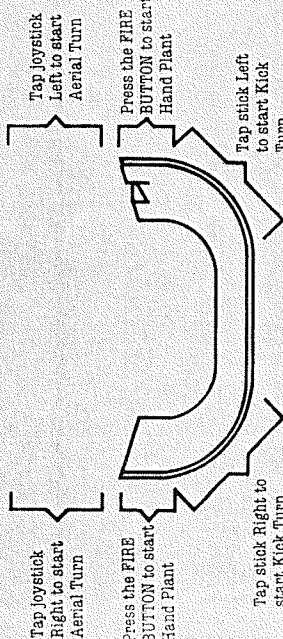
Half Pipe Skateboarding



It's time to get air on the half pipe. Skateboarding is definitely an awesome event, combining strength and coordination — often with amazing results. You'll be riding a skateboard in a specially built half-pipe. You'll have a 1:18 minute time period, or three falls, to build up speed and successfully complete stunts. Points are awarded for each stunt, and the highest score wins the event.

OBJECT: The object of the half-pipe event is to ride the board back and forth on the ramp, performing stunts with proper timing and execution.

- Press the **FIRE BUTTON** to launch your board and start the event.
- To gain speed, move the joystick **UP** when the skater is going up the side of the ramp, then move the stick **DOWN** when the skater is going down.
- To perform a stunt, move the joystick as shown in the diagram. Pay attention to timing, because you'll fall if you move the stick too soon, too late, or if you hold it too long. After three falls, the event is over.



- To start a kick turn, move the joystick as indicated on the diagram above. Earn maximum points by waiting until the last moment to start the turn, and holding the joystick until the moment before you'd wipe out.
- To start an aerial turn, tap the joystick in the direction indicated above. To perform a kick turn, tap the stick off the edge of the ramp before turning.

- Several types of kicks are possible, including inside kicks, outside kicks, jumping reverse kicks, knee kicks and back kicks.
- To perform different types of kicks, move to new positions underneath the bag while it's in the air. For example, move to the right so the bag will drop next to you (but not too far). Now press the **FIRE BUTTON** when the bag approaches and you'll perform an outside kick.
- Other kicks are performed by positioning yourself in different ways. Discover the ways to perform all the kicks by trying various movements during practice.

SCORING: You earn points for each stunt or kick performed successfully. More difficult stunts, like turning around while the bag is in the air, earn higher scores. You lose time if you drop the bag or kick it off the screen. You also earn points for consecutive kicks completed without allowing the bag to touch the ground. Earn bonus for catching the sack when thrown from offscreen. Here are some stunts to try by combining different kicks and moves:

- Any Kick:** (10 pts.)
- Half Axle:** (250 pts.) Any two kicks with a half spin in between.
- Full Axle:** (600 pts.) Any two kicks with a full spin in between.
- Horseshoe:** (600 pts.) Left back kick + right back kick.
- Jester:** (2000 pts.) Left jumping kick or right jumping kick.
- Double arch:** (2500 pts.) Left outside kick + right outside kick + left outside kick.
- Dot:** (6000 pts.) Left outside kick + head butt + right outside kick.
- Off Screen Catch:** (1500 pts.)

STRATEGY: The more complicated kicks and stunts you can complete before time runs out, the higher your score will be. Special bonus points are awarded for variety, so use as many different stunts as you can.

Surfing



Surfing began as the sport of Hawaiian kings; now it rules the California coastline. From Santa Cruz to Rincon Point, surfers and their colorful boards dot the miles of sun-splashed beaches. And you're about to join them. You'll shoot the curl, shred the tube and probably even eat a little sand (when you wipe out). It's going to be hot. You'll be there. And you'll be awesome.

OBJECT: Competition surfing is a game of staying near the curl of the wave and maneuvering your board smoothly at high speeds. Ride the face of the wave, moving back and forth, in and out of the tube. "Use" as much of the wave as you can before your ride comes to an end.

- Press the **FIRE BUTTON** to catch a wave and start the event.
- Hold the joystick **LEFT** to avoid wiping out at the beginning of your ride.
- To steer the board to the surfer's left, move the joystick **LEFT**.
- To steer the board to the surfer's right, move the joystick **RIGHT**.
- Hold the **FIRE BUTTON** down to make sharper turns. Note that sharp turns slow you down.
- If you go too close to the bottom of the wave, you'll either wipe out or end your ride by leaving the wave.
- To end your ride cleanly, go over the top of the wave.
- If you go over the top of the wave and turn your board around in the air, you can catch the wave again (but you'll wipe out if you come back down at a bad angle).
- You'll get 1-130 minutes for the event or 4 wipeouts. You earn more points for longer rides, so try to ride each wave as long as you possibly can.

SCORING: You're scored for the length of your ride, the number of turns you make and your speed each time you turn. You also earn high points from the judges for riding in the tube (underneath the curl of the wave), and riding near the break. "Catching air" scores extra points: ride up to the top of the wave until the end of your board clears the crest, then turn and continue your ride.

STRATEGY: Your final score is based on how well you "use" the wave. Riding along straight, far out in front of the break counts for very little. "Take risks. The more risks you take to do your stunts, the more points you will earn. Making cutbacks (180-degree turns), moving up and down the wave and doing 360's (complete circles) all earn high scores. Earn maximum points for high speed turns, especially if you complete them near the top of the wave or near the break.

Roller Skating



Roller skating is hot. Anyone can skate and almost everyone does, with a feeling of freedom unlike any other sport. And **CALIFORNIA GAMES** skating is as radical as you can get. The trick is to skate down a beach boardwalk without falling. You'll have to avoid cracks in the sidewalk, grass, sand, puddles of water, shoes lying in your path and more. You'll have to squat to miss flying beach balls. You'll even have to jump over missing pieces of the sidewalk!

3. SLALOM

Der Wettkampf findet auf einem großen Gewässer statt. Es gilt den Parcours zwischen 6 Bojen links und rechts zu vollziehen. Achtung: man muß zwischen den ersten zwei Bojen (=ein Tor), vor allem am Ende des Parcours zwischen den zwei letzten Bojen durchfahren. Man erkennt das Zieltor dadurch, daß die Bojen näher beieinander stehen. Bei jedem neuen Lauf wird die Länge des Seils gekürzt.

Zum Beginn Taste DEL drücken.

Befehle:

Seil nachlassen



nach links fahren



nach rechts fahren



am Seil ziehen

Anmerkung: Sie können jederzeit zum Menü zurückkehren, indem Sie auf ESC drücken.

CHAMPIONSHIP WATERSKIING ist ein Produkt von INFOGRAMES

Programmierer : Pascal BUREL, Yves LAMOUREUX,
Pierre BAYLE, William HENNEBOIS

Graphik : Dominique GIROU

Musik : Charles CALLET

Übersetzung : Beate VIALLE

CHAMPIONSHIP WATER-SKIING

Patrice MARTIN, auch "der Meeresprinz" genannt, begann seine großartige Laufbahn, als er mit zwölf Jahren, 1976 Europameister wurde. Seither sammelt er von Jahr zu Jahr die begehrtesten Titel und sensationelle Rekorde: 1981 Goldmedaille bei den Spielen in Los Angeles, 1982 Weltrekord im Figurenlauf, Französischer Meister trotz Wadenbeinbruch 1983, Weltmeister 1985-1986, um nur einige zu nennen... Heute trainiert er für die Weltmeisterschaften, die vom 17. bis 20. September 1987 in London stattfinden. Wir wünschen ihm: "Toi, toi, toi!"

KONFIGURATION

CHAMPIONSHIP WATER-SKIING ist derzeit erhältlich für: SCHNEIDER CPC 464, 664, 6128 auf Kassette oder Diskette. Joystick empfohlen.

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Vergewissern Sie sich, daß die Geräte richtig angeschlossen sind.

Diskette:

- Legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein.
- Tippen Sie |CPM (für | gleichzeitig auf SHIFT und @ drücken).
- ENTER.

Kassette:

- Kassette in den Recorder einlegen.
- Wenn ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist, tippen Sie |TAPE (für | gleichzeitig auf SHIFT und @ drücken).
- Danach CTRL und ENTER (am Zahlenfeld).

SPIELANFANG

Am Bildschirm erscheint ein Menü, mit dessen Hilfe Sie den Spielmodus definieren können, d.h.:

- ob Sie mit Joystick oder Tastatur (bzw. mit welchen Tasten) spielen,
- ob Sie alleine, zu zweit oder zu dritt spielen,
- mit welcher Disziplin Sie beginnen möchten, usw...

Mit Joystick: Wählen Sie die im Menü empfohlenen Symbole, indem Sie den Joystick in die gewünschte Richtung führen, und bestätigen Sie mit einem Druck auf den ACTION-Knopf.

Auf der Tastatur : Wählen Sie die im Menü empfohlenen Symbole, indem Sie die Cursor-Tasten verwenden, und bestätigen Sie mit einem Druck auf die Leertaste.

Spieleranzahl : Sie wird optisch durch "kleine" Wasserskifahrer dargestellt; z.B.: Symbol außen rechts; 3 Skifahrer = 3 Spieler. Achtung: die verschiedenen Spieler kommen einer nach dem anderen an die Reihe.

Dann geben Sie Ihren Namen an.

Kombination: Wenn Sie sich für die Kombination entschieden haben, gehen Sie alle 3 Disziplinen nacheinander durch (Weitsprung, Figuren, Slalom).

3 separate Disziplinen : wenn Sie sich nur für den Weitsprung, die Figuren oder den Slalom eintragen möchten.

Neben den Symbolen für die Disziplinen steht jeweils ein Podium mit den bisherigen Bestleistungen.

1. WEITSPRUNG

Der Wettkampf erfolgt in zwei Phasen:

- Der Anlauf zur Sprungschance. Der einzig mögliche Befehl ist die Beschleunigung (→).
- Der eigentliche Sprung. Verwenden Sie die Richtungen ← und →, um den Sprung auszugleichen.

Merke: Sie haben drei Versuche. Der beste wird in die Rangliste aufgenommen.

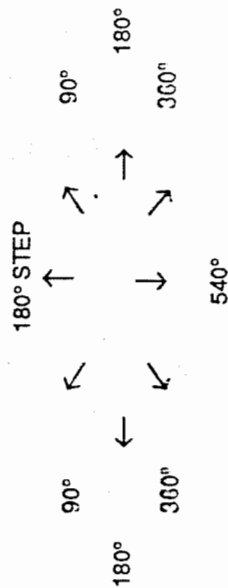
2. FIGUREN

Der Wettkampf erfolgt in zwei Läufen von je 20 Sekunden. Man muß möglichst viele Punkte sammeln, indem man ein Maximum an Figuren aneinanderreicht.

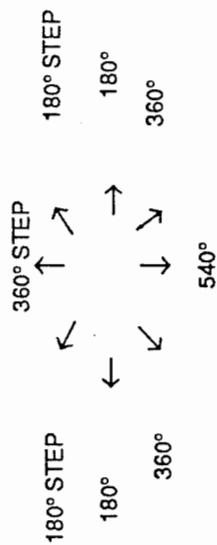
Diese Figuren können im Kielwasser oder auf den Seitenwellen vollzogen werden. Um den Wasserskifahrer seitwärts zu verlegen, verwenden Sie die Tasten ← und →.

Die Figuren erhält man durch einen Druck auf den ACTION-Knopf (bzw. Leertaste) und eine Richtungsangabe (oder betätigen Sie die entsprechenden, von Ihnen definierten Tasten). Achtung, vor und während der Richtungswahl dürfen Sie den ACTION-Knopf (die Leertaste) nicht loslassen.

Figuren in der Mitte des Kielwassers:



Figuren auf den Seitenwellen:



Merke: auf der Tastatur entsprechen zwei aufeinander senkrecht stehende, gleichzeitig gedrückte Pfeile einer Diagonale.

Erklärung der Figuren: 90° wird auch Schlaudern genannt, 180° halbe Drehung, 360° ganze Drehung, 540° eineinhalb Drehungen.

Einige dieser Figuren können mit einem Step durchgeführt werden. Das heißt, der Wasserskifahrer steigt während der Drehung mit einem Bein über das Zugseil.

STARRING

CHARLOLIE

CHAPLIN™

IBM PC • Atari ST • Amstrad CPC • Schneider CPC
Spectrum 48K • Spectrum +3

Ziel des Spiels

Sie sind ein Studioleiteressen und Sie sollen einen Stapel-Film mit einem der größten Namen der Stummfilmkomödien drehen - Charlie Chaplin. Mit einem knappen Filmbudget ausgestattet müssen Sie Ihr Drehbuch wählen, Schauspieler anstellen, für die Requisiten und Bühnenaufbauten bezahlen, den Film schneiden und schließlich Gnade oder Ungnade der Filmkritiker ausliefern, wenn Sie den fertigen Film schließlich vor einem Filmpublikum zeigen.

Ladeanweisung

Atari ST Diskette:

Legen Sie die Diskette ein und schalten Sie dann das Laufwerk, den Monitor und den Computer ein. Das Spiel lädt automatisch.

IBM - Diskette

Booten Sie zuerst DOS und legen dann die Programmdiskette in Laufwerk A ein. Tippen Sie, wenn « A » erscheint, Chaplin und drücken dann die ENTER-Taste. Lassen Sie die Diskette im Laufwerk, bis Sie vom

Tastatursteuerung

IBM PC:

HOCH = 8 LINKS = 4
HERUNTER = 2 RECHTS = 6
FEU = 5

Atari ST

HOCH, HERUNTER, LINKS
RECHTS = CURSOR KEYS
FEU = HELP/UNDO

Der Amstrad - Joystick kann ebenfalls benutzt werden.

Profit/Loss Seite (Gewinn/Verlust-Bilanz)

Sie beginnen mit dem ersten Script.

Durch Drücken des Feuerknopfs können Sie zwischen Script und den Büchern hin- und herschalten. Durch bewegen des Joysticks nach links wird Ihnen das erste Gewinn- und Verlustblatt angezeigt, das Ihren Aufschluß darüber gibt, wieviel erfolgreich bzw. Mißerfolge sie finanziell mit Ihren ersten Film gehabt haben. Weiters bewegen des Joysticks nach links zeigt die Gewinn- und Verlustseiten Ihrer Späteren Filme an. Wenn Sie dann den Feuerknopf drücken, wird Ihnen das Gewinn- und Verlustblatt des Films, den sie momentan machen, angezeigt. Sollte dies Ihr erster Film sein, wird lediglich die Anlagebilanz angezeigt. Drücken sie den Feuerknopf, um zurück zum Script zu gelangen.

Wählen eines 'Scripts'

Um einen Film zu drehen, brauchen Sie erst einmal ein sogenanntes Script, welches Sie unter verschiedenen Scripts auswählen können. Durch Hoch- und Herunterdrücken des Joysticks können Sie die einzelnen Scripts auflisten, und wenn Sie den Joystick nach links bewegen, wird Ihnen jeweils die erste Seite angezeigt, wo Sie die Anzahl der Szenen, die Kosten und die Beschreibung des Films finden. Wenn Sie den Joystick dann nochmals nach links drücken, können Sie sich jede Szene einzeln ansehen, was in diesem Fall die Kosten pro "Klappe" sowie die Anzahl der benötigten Schauspieler, Requisiten usw. beinhaltet.

Am Ende des Scripts finden Sie einen Vertrag.

Wenn Sie weitere Scripts sehen möchten, bewegen Sie den Joystick nach rechts, was Sie dann zurück zur Titelseite bringt.

Falls Sie dieses Script nehmen möchten, unterschreiben Sie den Vertrag, indem Sie Ihren Namen eintippen und danach den Feuerknopf drücken. Nun gilt der Vertrag, und Sie müssen den Film drehen.

Drehen einer Szene

Am unteren Bildschirmrand jeder Seite des Scripts finden Sie die Meldung FIRE TO FILM THIS SCENE. Wenn Sie dann den Feuerknopf drücken, sehen Sie die entsprechende Szene mit Charlie Chaplin und den anderen Darstellern im Pariser Modus.

Sobald Sie den Joystick bewegen, lassen Sie sie an zu filmen. Dieser Vorgang dauert ungefähr eine Minute, innerhalb derer Sie Charlie Chaplin verschiedene Dinge innerhalb der Szenerie tun lassen können, wie beispielsweise: Betreten und Verlassen von Gebäuden, Leitern herauf- und herunterklettern, lustige und verurteilte Stunts mit den anderen Schauspielern vollziehen. Wenn die Szene "abgedreht" ist, schaltet das Programm zurück zu der entsprechenden Seite des Scripts, wo jedoch nun die Meldung FIRE TO EDIT SCENE erscheint.

Falls Sie jetzt den Feuerknopf drücken, gelangen Sie direkt in den Schneidraum.

Wollen Sie jedoch diese Szene lieber noch einmal drehen, drücken Sie den Joystick nach oben, worauf wieder die Meldung FIRE TO FILM THIS SCENE erscheint.

Nun können Sie diese Szene noch einmal drehen, was jedoch zusätzlich die Kosten verursacht.

Schneiden eines Films

Filmen

But

Vous êtes le réalisateur d'un film muet à qui il a été demandé de faire une comédie, avec comme vedette, un des plus grands noms du cinéma muet. Charlie Chaplin. Dans les limites d'un petit budget vous devez choisir un scénario, employer des acteurs, acheter les accessoires et les décors, filmer et monter le film, et enfin le montrer aux redoutables critiques de cinéma.

Instructions pour le Chargement

Atari ST à disque

Mettre l'ordinateur sous tension, introduire le disque: le jeu se charge et se déroule automatiquement.

IBM PC - à disque

Lancer d'abord le DOS, puis introduire le disque du programme. Lorsque l'écran affiche « A » taper: 'Chaplin' et appuyer sur ENTER.

Commandes du Clavier

IBM PC:

VERS LE HAUT = 8 VERS LA GAUCHE = 4
VERS LE BAS = 2 VERS LA DROITE = 6
POUR TIRER = 5

Atari ST

HAUT, BAS, GAUCHE,
DROITE = CURSOR KEYS
FIRE = HELP/UNDO

Profit/Loss Sheet (votre Bilan)

Au début vous commencez au premier scénario. En appuyant sur le bouton de feu vous voyez le bilan. Si vous déplacez le joystick à gauche vous voyez les bénéfices et les pertes de votre premier film. Faites déplacer le joystick encore une fois à gauche et vous voyez les bénéfices et pertes de tous les autres films que vous aurez faits. Si vous appuyez sur le bouton de feu à ce moment - là vous reviendrez au bilan du film courant. Si vous venez de commencer vous ne voyez que votre bilan initial. Appuyez sur le bouton de feu pour revenir au scénario.

Selection d'un Scénario

Pour faire un film, il vous faut un scénario: la première chose à faire est donc d'en sélectionner un parmi les options qui vous sont offertes. Pour examiner les scénarios, déplacez votre joystick VERS LE HAUT ou VERS LE BAS: ceci vous montre les titres dont vous disposez. Pour examiner un scénario de manière plus détaillée, déplacez votre joystick VERS LA GAUCHE. Ceci vous montre la première page, qui indique le nombre de scènes, les frais et la description du film. En poussant à nouveau le joystick vers la gauche, vous allez pouvoir examiner chaque scène en détail, c'est-à-dire: le prix de la scène (par prise de vues), les acteurs qui y participent, les accessoires et les cartes de texte à utiliser. A la fin du scénario, vous arrivez au contrat. Si vous désirez examiner d'autres scénarios, déplacez le joystick VERS LA DROITE, ce qui vous ramène à la page de titre. Néanmoins, si vous avez choisi ce scénario, vous devez maintenant signer le contrat. Pour ce faire, tapez simplement votre nom et appuyez sur FIRE. Le contrat est dûment signé et vous devez commencer à filmer.

Filmer une Scene

Maintenant que le contrat est signé, lorsque vous faites défiler le scénario, le message 'FIRE TO FILM THIS SCENE' (TIREZ POUR TOURNER CETTE SCENE) apparaîtra en bas de chaque page. En appuyant sur le bouton de feu, vous passez au plateau, vous voyez Charlie Chaplin, les autres vedettes et les décors, tout immobiles (mode "pause"). Pour commencer à tourner, appuyez sur le joystick. Le tournage dure environ 1 minute, durant ce temps, vous pourrez faire déplacer Charlie Chaplin sur la scène, le faire entrer et sortir de bâtiments, lui faire grimper des échelles, etc. Vous pourrez également lui faire jouer des toiles aux autres acteurs. Lorsque vous avez fini de tourner cette scène, l'écran revient à la page du scénario mais, cette fois-ci, affiche le message 'FIRE TO EDIT SCENE'. Un appui sur le bouton de feu vous emmènera voir le montage, ce qui vous permettra de faire toutes les modifications que vous jugez nécessaires. Si, par contre, vous désirez reprendre la scène entièrement, poussez le joystick VERS LE HAUT. Le message 'FIRE TO FILM THIS SCENE' réapparaît alors et vous pouvez recommencer à tourner, mais attention à votre budget!

Le Montage d'une Film

En sélectionnant le montage, vous entrez dans l'atelier de montage, ici vous pourrez examiner chaque scène en détail et en relire une si vous en avez envie. La scène à monter apparaît tout d'abord immobile. En bas de l'écran, vous voyez un commutateur et un affichage qui indiquent la vitesse à laquelle la scène est projetée. Au début, l'affichage indique "00" (mode "pause"). En déplaçant le joystick VERS LA DROITE, vous placez le commutateur en position avant, et le film se déroule à la vitesse normale (c'est-à-dire x 1). En poussant à nouveau le joystick vers la droite, vous augmentez la vitesse de lecture (c'est-à-dire x 2, x 3, x 4, et ainsi de suite). En poussant le joystick vers la gauche, vous obtenez le même effet qu'en le poussant vers la droite, mais cette fois-ci la lecture sera inversée. En bougeant le joystick en haut/bas vous pouvez réajuster la scène au point désiré. En appuyant sur le bouton de feu vous revoyez les scènes.

Um einen Film zu drehen, brauchen Sie erst einmal ein sogenanntes Script, welches Sie unter verschiedenen Umständen auswählen können. Durch Klick und Herunterdrücken des Joysticks können Sie die einzelnen Scripts aufrufen, und wenn Sie den Joystick nach links bewegen, wird Ihnen jeweils die erste Seite angezeigt. So Sie die Anzahl der Szenen, die Kosten und die Beschreibung des Films finden. Wenn Sie den Joystick dann nach rechts nach links drücken, können Sie sich jede Szene einzeln ansehen, was in diesem Fall die Kosten pro "Klappe" sowie die Anzahl der benötigten Schauspielern, Requisiten usw. beinhaltet.

Am Ende des Scripts finden Sie einen Vertrag. Wenn Sie weitere Scripts sehen möchten, bewegen Sie den Joystick nach rechts, was Sie dann zurück zur Titelseite bringt.

Falls Sie dieses Script nehmen möchten, unterschreiben Sie den Vertrag, indem Sie Ihren Namen entippen und danach den Feuerknopf drücken. Nun gilt der Vertrag, und Sie müssen den Film drehen.

Drehen einer Szene

Am unteren Bildschirmrand jeder Seite des Scripts finden Sie die Meldung FIRE TO FILM THIS SCENE. Wenn Sie dann den Feuerknopf drücken, sehen Sie die entsprechende Szene mit Charlie Chaplin und den anderen Darstellern im Pausen-Modus.

Sobald Sie den Joystick bewegen, fangen Sie an zu filmen. Dieser Vorgang dauert ungefähr eine Minute, innerhalb derer Sie Charlie Chaplin verschiedene Dinge innerhalb der Szenerie tun lassen können, wie beispielsweise: Betreten und Verlassen von Gebäuden, Leitern hinauf- und herunterklettern, lustige und verrückte Stunts mit den anderen Schauspielern vollführen. Wenn die Szene "abgedreht" ist, schaltet das Programm zurück zu der entsprechenden Seite des Scripts, wo jedoch nun die Meldung FIRE TO EDIT SCENE erscheint.

Falls Sie jetzt den Feuerknopf drücken, gelangen Sie direkt in den Schneiderraum. Wollen Sie jedoch diese Szene lieber noch einmal drehen, drücken Sie den Joystick nach oben, worauf wieder die Meldung PRESS FIRE TO FILM THIS SCENE erscheint.

Nun können Sie diese Szene noch einmal drehen, was jedoch zusätzliche Kosten verursacht.

Schneiden eines Films

Filmen

Jetzt befinden Sie sich im Schneiderraum. Hier können Sie sich jede Szene im Detail ansehen und ggf. wieder haben. Die zu bearbeitende Szene wird jetzt im Pausen-Modus angezeigt. Am unteren Bildschirmrand finden Sie einen Schalter sowie eine Anzeige, die Ihnen mitteilt, in welcher Geschwindigkeit die Szene gezeigt wird. Zu Beginn wird "x0" (Pausen-Modus) angezeigt.

Wenn Sie den Joystick nach rechts bewegen, bringen Sie den Schalter dadurch in die "Vorwärts"-Position, wodurch der Film in Normalgeschwindigkeit (also "x1") gezeigt wird.

Wird der Joystick dann ein weiteres Mal nach rechts bewegt, erhöht sich die Abspielgeschwindigkeit (also x2, x3 etc.). Bewegen Sie den Joystick dann nach links, tritt derselbe Effekt, allerdings rückwärts, auf. Durch Auf- und Abbewegen des Joysticks können Sie sich die Szene schrittweise vor- oder rückwärts ansehen. Durch Drücken des Feuerknopfs gelangen Sie wieder ins Script.

Haben Sie sämtliche Szenen gefilmt und geschnitten, erscheint die Meldung FIRE TO SCREEN FILM auf der ersten Seite des Scripts. Drücken Sie nun den Feuerknopf, um den Film dem Kinopublikum vorzuführen. Je lustiger der Film ist, desto mehr Geld wird er einbringen, was sich wiederum auf Ihrem Gewinn- und Verlustblatt positiv bemerkbar machen wird.

Den Erfolg oder auch Misserfolg Ihres Films können Sie auf der Titelseite von VARIETY nachlesen. Falls Sie genug Geld haben, können Sie durch Drücken des Feuerknopfs wieder auf den SELECT SCRIPT--BILDSCHIRM gelangen, andernfalls bringt Sie der Feuerknopf wieder an den Anfang des Spiels zurück.

Ladeanweisungen

Schneider CPC -- Kassetten:

Drücken Sie die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste gleichzeitig. Drücken Sie die dann die PLAY-Taste Ihres Kassetteneinleiters.

Schneider CPC -- Diskette:

Tippen Sie RUN "" DISK ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Spectrum-Kassette:

Tippen Sie LOAD "" ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Drücken Sie dann die PLAY-Taste Ihres Kassetteneinleiters.

Spectrum-Diskette:

Schalten Sie Ihren Computer an, schieben Sie die Diskette in das Laufwerk ein und drücken Sie die ENTER-Taste.

Tastatursteuerung

Amstrad

Hoch == Q
Runter == A
Links == O
Rechts == P
Feuer == Leertaste

Spectrum

Hoch == Q
Runter == A
Links == O
Rechts == P
Feuer == CAPS LOCK-Taste

Profit/Loss-Seite (Gewinn/Verlust-Bilanz)

Sie beginnen das Spiel auf der Umschlagseite des ersten Manuskripts. Wenn Sie die Q-Taste drücken, können Sie vom Manuskript zur Geschäftsbilanz wechseln. Jetzt erscheint die Gewinn-/Verlust-Bilanz. Diese zeigt Ihnen Ihre Ausgaben für andere Filmprojekte, wieviel Gewinn oder Verlust Sie dabei machen, wie hoch Ihr derzeitiger Kontostand ist und wieviel Geld Ihnen folglich für Ihren nächsten Film zur Verfügung steht. Wenn Sie Ihr Spiel zum ersten Mal spielen, wird einzig Ihre Startbilanz angezeigt. Drücken Sie FEUER, wenn Sie zum Manuskript zurückkehren wollen.

Wählen eines 'Scripts'

Wenn Sie einen Film drehen wollen, müssen Sie zuerst über ein Manuskript verfügen. Ihre erste Aufgabe ist es, sich ein Manuskript von der angebotenen Auswahl auszuwählen. Um sich zwischen den verschiedenen Manuskripten hin- und herzubewegen, drücken Sie einfach LINKS/RECHTS. Dies zeigt Ihnen die Manuskripttitel an, von denen Sie sich einen aussuchen können. Wenn Sie sich schließlich für ein Manuskript ausgesucht haben, drücken Sie FEUER, wodurch das entsprechende Manuskript gewählt wird, und die erste zu drehende Szene erscheint.

Drehen einer Szene

Jetzt, wo Sie sich ein Manuskript ausgesucht haben, können Sie sich es genauer im Detail anschauen, wobei Sie einfach Ihren Joystick nach LINKS/RECHTS (O/P-Tasten) bewegen. Jede der Szenen zeigt Ihnen jetzt, was Sie in den jeweiligen Szenen an Material verwenden werden, wieviel es zum Beispiel kosten wird (pro Szenenaufnahme), welche Schauspieler darin auftreten werden, die Requisiten und welche Kostüme Sie als Mitteilungen an die Zuschauer verwenden werden. Am unteren Bildschirmrand erscheint die Mitteilung FIRE TO SHOOT (FEUER drücken zum Drehen der Szene). Wenn Sie den Feuerknopf gedrückt haben, erscheint der Bildschirm des entsprechenden Stenenaubaus. Dort sehen Sie Charlie Chaplin, seinen Co-Star und die gesamte Bühnenausstattung während dem Pausen-Modus. Um mit den Filmaufnahmen zu beginnen, bewegen Sie einfach Ihren Joystick, um Charlie Chaplin durch die Bühnenkulisse wandern zu lassen, wo er in Gebäude hineingeht und wieder aus ihnen heraustritt, auf Leitern hochklettert usw. und sich in Stunts mit den anderen Schauspielern mischt. Wenn die Filmaufnahmen für diesen Film beendet wurden, so kehrt der Bildschirm zurück zu RE-SHOOT (Wiederholung des Drehens). Wenn Sie jetzt den Feuerknopf drücken, wird Ihnen erlaubt, sich die abgedrehte Szene im Schneiderraum genauer anzusehen und -- wenn nötig -- die ganze Szene wieder neu zu drehen. Wenn Sie jetzt die R-Taste drücken, können Sie die Szene unter entsprechenden Extrakosten nochmals drehen.

Schneiden eines Films

Wenn Sie den sogenannten "EDITOR" wählen, können Sie den Schneiderraum betreten. Hier können Sie sich jede einzelne Szene im Detail anschauen und gegebenenfalls auch die Entscheidung zum nochmaligen Drehen einer Szene treffen. Die Szene, die nochmals gedreht werden soll, erscheint im Pausen-Modus. Wenn Sie den Joystick nach RECHTS drücken, wird die Szene in normaler Abspielgeschwindigkeit gezeigt. Wenn Sie diesen Vorgang wiederholen und den Joystick nochmals nach rechts drücken, verdoppelt sich die Abspielgeschwindigkeit.

Wenn Sie FEUER drücken, kehren Sie zur ursprünglichen Seite im Drehbuch für die entsprechende Szene zurück.

Um die Szene nochmals zu drehen ("RE-SHOOT"), müssen Sie einfach die R-Taste drücken. Wenn Sie alle Szenen abgedreht und im Schneiderraum bearbeitet haben, erscheint die Mitteilung "KEYS TO SCREEN" (Schlüssel zur Ausführung) am unteren Ende einer jeden Szenenseite. Durch Drücken der S-Taste wird Ihr vollständiger Film schließlich vor einem Kinopublikum gezeigt. Je witziger Ihr Film ist, desto mehr Geld machen Sie mit Ihrem Film, was auf der Gewinn-/Verlust-Bilanz nach Ende eines jeden Films angezeigt wird. Der Erfolg oder auch Misserfolg Ihres Films erscheint auf der Titelseite von VARIETY, die ebenfalls auf dem Bildschirm erscheint. Durch Drücken des Feuerknopfs kehren Sie an den Anfang zurück zu SELECT SCRIPT (Manuskript wählen).

maintenant de scènes, les titres et la description du film. En poussant à nouveau le joystick vers la gauche, vous allez pouvoir examiner chaque scène en détail, c'est à dire: le prix de la scène (par prise de vues), les acteurs qui y participent, les accessoires et les cartes de texte à utiliser. A la fin du scénario, vous arrivez au contrat. Si vous désirez examiner d'autres scénarios, déplacez le joystick VERS LA DROITE. Ce qui vous ramène à la page de titre. Néanmoins, si vous avez choisi ce scénario, vous devez maintenant signer le contrat. Pour ce faire, taper simplement votre nom et appuyez sur FIRE. Le contrat est d'ailleurs signé et vous devez commencer à filmer.

Filmer une Scene

Maintenant que le contrat est signé, lorsque vous faites défiler le scénario, le message "FIRE TO FILM THIS SCENE" (TIREZ POUR TOURNER CETTE SCENE) apparaîtra en bas de chaque page. En appuyant sur le bouton de tir, vous passez au plateau, vous voyez Charlie Chaplin, les autres vedettes et les décors, tous immobiles (mode "pause"). Pour commencer à tourner, agissez sur le joystick. Le tournage dure environ 1 minute, durant ce temps, vous pourrez faire déplacer Charlie Chaplin sur la scène, le faire entrer et sortir de bâtiments, lui faire grimper des échelles, etc. Vous pouvez également lui faire jouer des tous aux autres acteurs. Lorsque vous avez fini de tourner cette scène, l'écran revient à la page du scénario mais, cette fois-ci, affiche le message "FIRE TO EDIT SCENE". Un appui sur le bouton de tir vous emmènera voir le montage, ce qui vous permettra de faire toutes les modifications que vous jugez nécessaires. Si, par contre, vous désirez reprendre la scène entièrement, pousser le joystick VERS LE HAUT. Le message "FIRE TO FILM THIS SCENE" réapparaît alors et vous pouvez recommencer à tourner, mais attention à votre budget!

Le Montage d'une Film

En sélectionnant le montage, vous entrez dans l'atelier de montage. Ici vous pourrez examiner chaque scène en détail et en refaire une si vous en avez envie. La scène à monter apparaît tout d'abord immobile. En bas de l'écran, vous voyez un commutateur et un affichage qui indiquent la vitesse à laquelle la scène est projetée. Au début, l'affichage indique "x0" (mode "pause"). En déplaçant le joystick VERS LA DROITE, vous placez le commutateur en position avant, et le film se déroule à la vitesse normale. (c'est-à-dire x 1). En poussant à nouveau le joystick vers la droite, vous augmentez la vitesse de lecture (c'est-à-dire x 2, x 3, x 4, et ainsi de suite). En poussant le joystick vers la gauche, vous obtenez le même effet qu'en le poussant vers la droite, mais cette fois-ci la lecture sera inversée. En bougeant le joystick en haut/bas vous pouvez visionner la scène en avant/arrière. En appuyant sur le bouton de feu vous reviriez au scénario.

Une fois toutes les scènes tournées et montées, la phrase "FIRE TO SCREEN FILM" (TIREZ POUR FAIRE PASSER LE FILM) apparaîtra en bas de la première page du scénario. Un appui sur le bouton de tir, et le film complet est présenté à un public. Plus le film est drôle, plus vous gagnez. Ceci est signalé sur le bilan (profit and loss) à la fin du film. Le succès ou l'échec de votre film apparaîtra en première page de "VARIETY". Si vous avez assez d'argent, un appui sur le bouton de tir vous renvoie à SELECT SCRIPT. Dans le cas contraire, cet appui vous renvoie au début de jeu.

Instructions pour le Chargement

Amstrad CPC à cassette:

Appuyez sur les touches CTRL et petit ENTER ensemble. Appuyez sur le bouton PLAY du magnétophone.

Amstrad CPC à disque:

Tapez RUN "" DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et commencera automatiquement.

Spectrum à cassette:

Tapez LOAD "" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur le bouton PLAY du magnétophone.

Spectrum +3 à disque:

Altumez votre ordinateur, introduisez le disque dans le lecteur de disques et appuyez sur ENTER.

Commandes du Clavier

Amstrad

Up (Vers le haut) == Q
Down (Vers le bas) == A
Left (A gauche) == O
Right (A droite) == P
Fire (Tir) == Barre d'espacement

Spectrum

Up (Vers le haut) == Q
Down (Vers le bas) == A
Left (A gauche) == O
Right (A droit) == P
Fire (Tir) == Caps Lock

Profit/Loss-Sheet (Votre Bilan)

Vous commencez le jeu par le premier scénario. En appuyant sur la touche Q vous permutez entre le scénario et les livres de comptabilité. La feuille de profits et de pertes vous sera alors montrée. Elle vous donne le compte-rendu des dépenses de vous autres films, du profit ou des pertes qu'ils ont engendrés, et un dernier bilan qui vous indiquera combien vous pouvez dépenser pour votre prochain film. Si vous commencez seulement le jeu, tout ce qui vous sera montré sera la balance de départ. Appuyez sur FIRE (FEU) pour retourner au scénario.

Selection d'un Scenario

Pour faire un film vous avez besoin d'un scénario, aussi il vous faudra tout d'abord en choisir un parmi la sélection qui vous est offerte. Pour voir les différents scénarios appuyez sur LEFT/RIGHT (GAUCHE/DROITE) et les titres parmi lesquels vous pouvez choisir vous seront montrés. Une fois que vous avez choisi le scénario que vous voulez utiliser, appuyez sur FIRE, votre scénario sera sélectionné et vous irez à la page de la première scène.

Filmer une Scene

Maintenant que vous avez choisi un scénario vous pouvez en voir les détails en bougeant votre manche à balai LEFT/RIGHT (O/P). Chaque page de scène montre ce qui y sera utilisé, c'est-à-dire le coût de la scène (par prise de vue), les acteurs y participant, les accessoires et le texte du message à utiliser. Au bas de la page le message "FIRE TO SHOOT" est affiché. Une fois que vous avez appuyé sur le bouton de tir (tir), vous irez sur le plateau de tournage ou vous verrez Charlie Chaplin, ses partenaires et le décor en mode de pause. Pour commencer le tournage, bougez le manche à balai qui fera à son tour bouger Charlie Chaplin sur le plateau de tournage, le fera entrer et sortir des immeubles, monter à des échelles etc., et performer les plus hilarants aux dépens des autres acteurs. Quand le tournage de la scène est terminé, l'écran reviendra à RE-SHOOT-- Si vous appuyez sur le bouton de tir vous verrez le montage d'images ce qui vous permettra de voir la scène en détail et de la refilmer si besoin. En appuyant sur la touche R vous pourrez filmer la scène à nouveau en payant un supplément.

Le Montage d'un Film

En choisissant le montage vous irez dans la salle de montage. Ici vous verrez chaque détail de la scène et vous pourrez en tourner une à nouveau si vous le désirez. La scène que vous avez choisie pour re-filmer sera montrée en mode de pause. En bougeant votre manche à balai à droite (RIGHT) la scène sera montrée à la vitesse normale, en bougeant votre manche à balai une nouvelle fois à droite la scène vous sera montrée deux fois plus vite qu'à la vitesse normale. En appuyant sur FIRE vous retourneriez à la page de la scène. Pour filmer à nouveau une scène appuyez sur R. Une fois que toutes les scènes ont été filmées montrées, la phase KEYS TO SCREEN sera affichée en bas de chaque page d'écran. En appuyant sur la touche S le film entier sera montré à une audience de cinéma. Plus le film est drôle, plus d'argent il vous rapportera: ceci sera affiché sur la feuille de profits et de pertes, une fois le film terminé. Le succès ou l'échec de votre film sera affiché à la une de VARIETY. Appuyez sur le bouton de tir pour retourner à SELECT SCRIPT.

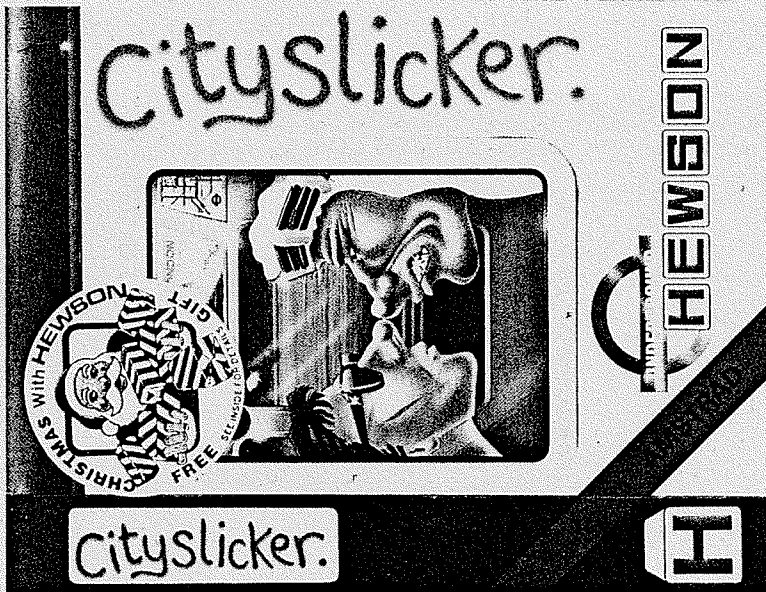


© 1987 BUBBLES INC. TOUTS droits réservés. Fabrique et distribue sous licence de BUBBLES INC. pa US Gold Limited, Units 2/3 Hollard Way, Hollard, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Les droits d'auteur sont toujours en vigueur sur ce programme. Diffuser sans autorisation, représenter publiquement, copier ou re-enregistrer, louer sous toutes formes et vendre par quelques systèmes de location que ce soit et de quelques façons que ce soit est formellement interdité.

© 1987 BUBBLES INC. Alle Rechte vorbehalten. Herstellung und Vertrieb unter Lizenz von BUBBLES INC. durch U.S. Gold Limited, Units 2/3 Hollard Way, Hollard, Birmingham B6 7AX. Tel: 021-356 3388.

Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Fernübertragung, Verbreitung öffentliche Aufführung, die Kopierung oder Wiederaufnahme, sowie der Verkauf, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Rechtskollisionsystem -- welcher Art auch immer -- ist strengstens untersagt.



CITY SLICKER

by Steve Marsden and David Cooke

Amstrad CPC464

Amstrad CPC664 and 6128

(with cassette player and suitable leads)

Introduction

Hi - my name is Slick. Most dudes who know where it's at call me Slicker - City Slicker. I've been called in by ... whoops! sorry, can't mention any names ... to take the bang out of a bomb planted by Abru Cadabra, that well known thorn in the side of decent living. You have been chosen to control my actions, the computer controls the actions of Abru and all other characters in the game. It's you and me partner - let's go ...

Objectives

The object of the game is to defuse a bomb which has been planted in the Houses of Parliament by 'Abru' and which has been timed to go off at midnight. To defuse the bomb, there is a special M.O.D. gadget called a B.D.U. or Bomb Disassembly Unit which has to be put together by 'Slick' in order that he can rescue this perilous situation.

The B.D.U. parts are scattered all over London and 'Slick' doesn't even know how many parts to collect. To build the B.D.U. he must take the components to his hideaway which is cleverly disguised in the Houses of Parliament. When the device has been completed, it will automatically change into a portable B.D.U. which 'Slick' can carry around with him and use in the Houses of Parliament to complete his vital task.

Loading Instructions

Plug in a joystick if you have one, place the cassette in the player and rewind it if necessary. Press the CTRL and ENTER keys simultaneously and press the Play button on the player. Wait a few minutes for the game to load. Press ENTER to play.

Controls

Left Q, E, T, U, O, @, Joystick left
Right W, R, Y, I, P, L, Joystick right
Jump Shift, Space, Joystick up
Pickup J, K, L, ;, :, Joystick fire
Drop A, S, D, F, G, H, Joystick down
Pause on/off ESC
Sound on/off ENTER
Reset CTRL R, ENTER

Controlling 'Slick'

'Slick' can move left or right, jump and pick up and drop various objects. The jump height is governed by his energy status.

Picking Up

When 'Slick' collides with certain scenery, objects or animated characters, the item's name will appear in the pick up status window. If the pick up key is pressed down when this happens and the item is an object which can be picked up, then, providing 'Slick' is holding fewer than six items, it will be added to the inventory. If the item cannot be picked up, then its function may vary, for instance, it may be an exit or entrance and in this case 'Slick' will pass through it.



© Hewson Consultants Ltd
The programs and data on this cassette are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore we reserve the right to modify any products without notice.

Other products for the Amstrad from Hewson Consultants Ltd include:
Technician Ted £7.95
Heathrow International Air Traffic Control £7.95
Southern Belle £8.95
Firelord

Get them from your local dealer or by mail order from:

Hewson Consultants Ltd
Hewson House, 56B Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
Oxon, OX14 4RX

him. This will make him release the object and then if you are quick enough, you can snatch it before he tries to pick it up again.

The Tube

To enter the Tube, walk 'Slick' over a Tube entrance and press a pick up key. 'Slick' will now be on the Tube station platform with the name of the current station displayed at the top of the Display Board. Walk 'Slick' to the door of the train, press a pick up key and he will board the train. After a short delay the door will close and the train will advance to the station on the Display Board. To get off the train press a Drop key when the train door is open. Leave the station via the exit door.

The Clock and the End of the Game

The clock starts at 8.00 am and has an hourly chime from Big Ben until 12.00 pm at which time the bomb will go off and 'Slick' will have failed. This is the usual end of the game, but it is also possible for the game to end in a more sinister way - namely an encounter with Abu Cadabrai! Abu is on 'Slick's trail and if he catches him it is instant death and the end of the game.

Dropping Items

The name of the item to be dropped is displayed in the inventory. It is only possible to drop items in areas with a clear background. To change the current item when holding two or more items press the Pause key and by using left or right, select the required item. Pressing Pause again will restart the game with the newly selected item being displayed in the inventory.

Energy

Energy is controlled by various factors. 'Slick' obeys the normal laws of gravity, and so when he falls from a great height, he is hurt and loses energy. There are many hostile things in the game environment that means loss of energy when 'Slick' touches them.

At the start of the game, three pep pills are displayed at the lower left of the screen. At any time, 'Slick' can use one of these to boost his energy by pressing Pause and then any pick up key simultaneously with the ENTER key. Food also appears at intervals throughout the game.

Game Characters

The other characters in the game all have different characteristics. They can jump over obstructions, pick up objects, go through doors, throw objects, follow 'Slick', run away from 'Slick', be a general nuisance or push 'Slick' around.

If a character picks up something that you want (perhaps a part for your B.D.U.) then you will see it disappear from the screen and the only way to get it from him is either by picking him up and dropping him from a height or by dropping a heavy weight on

MADE IN ENGLAND

Send a large stamped addressed envelope for our latest brochure.

bubble bus software



CLASSIC-INVADERS

AMSTRAD



bubble bus software

CLASSIC INVADERS

bubble bus software
AMSTRAD



Your mission, as captain of the E.D.C. (Enemy Defence Craft), is to protect your planet from the attacking aliens, who arrive in strength leaving a trail of destruction behind them. Enter the Invaders competition - see inside for details.

bubble bus software

Written by Paul Midcall

COMPETITION

Send in your high score to Bubble Bus and each month we will give away £30 worth of Bubble Bus software, signed by the authors, to the three highest scores. We know if you have cheated.

Name.....

Address.....

Telephone..... Score

Entry only accepted on this coupon.



LOADING INSTRUCTIONS

From Tape:-
Press CTRL key and small ENTER key. For CPC 664 and CPC 6128 first type I TAPE (I= SHIFT and @ keys).

From Disk:-
Type ICPM (I= SHIFT and @ keys).

PLAY

Select 1-6 for the option you require.
Press fire to start game.

KEYBOARD

Either redefine keys or:
Z - left X - right
ENTER or RETURN to fire.

JOYSTICK

Left, right and fire button.

PAUSE AND QUIT GAME

P - pauses game (press P again to restart).
ESCAPE - quits current game.

SCORING

Red Aliens	100
Green Aliens	200
Yellow Aliens.....	400
Mother Ship.....	???
Extra life at 30,000 points.	

*Have you written a program - then contact
Bubble Bus Software - GOOD rates for good programs.*



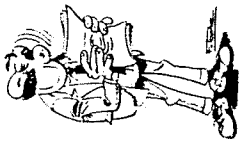
Copyright © 1988 Bubble Bus Software
All rights reserved
No part of this program may be duplicated, copied, transmitted, hired, or reproduced in any form or by any means without the prior written permission of Bubble Bus Software.

87 High Street, Tonbridge
Kent TN9 1RX

Telephone: 0732 355962
Telex: 95151

Auflisten

der mitgeführten Gegenstände
Taste: V -- Verkleidungsliste
W -- Werkzeugliste
S -- Sonstige Gegenstände



Stadt

Fortbewegung:

Norden




Westen

Osten

Süden



Ansprechen, neugierig sein, Gebäude betreten:  + Feuerknopf

Oben



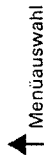
Unten

Links

Rechts

Gebäude in der Stadt

1. Auswahlmenüs zum Einkaufen, Verkleiden, ...



Menüauswahl

Feuerknopf:

auswählen (z.B. Gegenstand anziehen/kaufen)



2. SCHNECKENRENNBAHN

a. Verkleidung wählen (1. Auswahlmenü)

b. Wette abschließen (2. Auswahlmenü)

c. Favorit bestimmen: Smart muß hinter den Favorit gestellt werden.

d. Sollte Clever ein Schneckenkostüm besitzen, beteiligt er sich am Rennen!

Auf Feuerknopfdruck startet das Rennen.

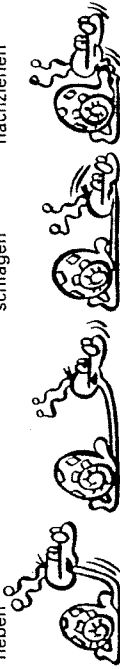
Schneckensteuerung:

„Vorderteil heben“

„Mach Dich lang“

„Lang hin-schlagen“

„Schneckenhaus nachziehen“



(und alles wieder von vorn, bis das Ziel durchkrochen ist!)

3. K : ARGARTEN

Winkel bestimmen

Heben

des Armes

Senken

Vergrößern der Wurfenergie



Feuerknopf: Münze werfen

„RETURN“: Zurück in die Stadt



Kanalisation

Fortbewegung: siehe Stadt

Springen: + Feuerknopf

Ein Auswahlmenü für die verschiedenen Arbeitsmöglichkeiten ist mit „CONTROL“ zu erreichen. Der ausgewählte Arbeitsgang kann mit der „SPACE“-Taste jederzeit ausgeführt werden.

Z.B.: Im Auswahlmenü wurde KABEL-VERLEGEN ausgewählt. Wenn man genügend Kabel bei sich hat und an einer Mauer in der Kanalisation steht, wird mit drücken der „SPACE“-Taste die angrenzende Mauer „verkabelt“.

Bei Verteilerkästen ist der Feuerknopf wie die „CONTROL“-Taste belegt. Man kommt dabei sofort in ein Arbeitsmenü zum Anschließen von Kabeln und Abhören der städtischen Telefonleitungen ...!



Stift bewegen



Mit Feuerknopf Punkt setzen

„RETURN“: Zurück in die Stadt



5. BOMBE ENTSCHARFEN

Die linke Kontrolleuchte zeigt an, ob eine Leitung aktiv oder inaktiv ist. Joystick

„Oben/Unten“ wählt die zu untersuchende Leitung aus. Ist eine ausgewählte Leitung aktiv, kann man einen Impuls geben und löscht damit eine Kontrolleuchte in der rechten Reihe.

Sind sämtliche Kontrolleuchten der rechten Reihe gelöscht, ist die Bombe entschärft.

Übrigens: Kurz, bevor die Bombe explodiert, macht sie sich durch lautes Ticken bemerkbar (um die Nervosität zu steigern!?)

Drückt man den Feuerknopf bei Kanalausstieg kommt man sofort zurück in die Stadt.

maschine

KEY:

CPC

C 64

Spectrum

Amiga/

Atari ST

SPACE/CTRL

K / FIRE

K / FIRE

K / FIRE

Clever & Smart



WEDNESDAY DECEMBER 3 1987

Glücksspiel im Kinder- garten

Im Verlaufe seiner gestrigen Sitzung brachte der Elternbeirat des hiesigen Kindergartens ein Thema zur Sprache, das in seiner Explosivität dem letzten dort verzeichneten Skandal (die Anreicherung des Kindergarten-tees mit braunem Afghanistan) in nichts nachsteht. Laut Aussage mehrerer Eltern berichteten ihre Sprößlinge voller Begeisterung von einem Münzwurfspiel, bei dem man „dicke Kohle machen kann“. Bei näherem Hinterfragen stellte sich heraus, daß eines der Kinder anscheinend arglos die neue Spielidee in die Tagesstätte hineintrag. Der kleine Junge gab lediglich an, das Baumklötze ja wohl „out“ seien und die Kids sich an die Realitäten des Lebens gewöhnen müßten, wo es ja wohl nur darum ginge, „Knete zu raffen“.



Dr. Bakterius wurde zum letzten Mal am Donnerstag letzter Woche beim Verlassen der öffentlichen Toilette am Park gesehen, Zeugen konnten bestätigen, daß sich der Wissenschaftler abgesehen von einem zufriedenen Lächeln vollkommen normal verhielt. Am nächsten Tag jedoch erschienen der Geheimdienstmitarbeiter nicht zu der allmorgendlichen, auf 5.30 angesetzten Mitarbeiterbesprechung. Dies erregte zunächst noch kein Aufsehen, da laut Mister L., die Frequenzierung unserer Morgenbesprechung noch nie so besonders war“. Anscheinend fiel das Ausbleiben des Mitarbeiters erst auf, als auch am späten Nachmittag noch keinerlei Explosionsgeräusche aus dem Labor des Verstorbenen zu hören waren. Fräulein Ophelia, die stets beflassene Sekretärin Mister L's entschloß sich nach längerem Zögern, einen Blick in den Arbeitsraum des Forschers zu werfen und bemerkte sofort, daß sich dort seit dem mißlungenen Wasserstoff-Schuhcreme-Experiment vom Vortag nichts verändert hatte. Sofort eingeleitete Nachforschungen über den Verbleib des Forschers blieben ohne Ergebnis.

Mister L.: „Eine Analyse der terroristischen Aktivitäten in diesem, unserem Lande läßt den Schluß zu, daß eine kriminelle Vereinigung sich unseres besten Wissenschaftlers bemächtigt hat, um unseren Geheimdienst“ der bereits beträchtliche Erfolge gegen diese Bänden

Berühmter Geheim- dienst-Wissenschaftler entführt

Erst gestern wurde auf einer vom Geheimdienst abgehaltenen Pressekonferenz bekanntgegeben, daß der bekannte Wissenschaftler Dr. Bakterius schon seit einer Woche vermißt wird. Mister L., der Chef des hiesigen Geheimdienstes, der die Pressekonferenz persönlich leitete, konnte eine Entführung nicht ausschließen.

Oxbridge ein Studium der „kreativen Forschungstechniken“ und erlangte nach 25 Jahren schließlich seine Professur mit der Auszeichnung V.E. (Verrückter Erfinder). Aufgrund seiner Abschlußarbeit mit dem Titel „Der sechshüssige Hüfthalter und sein Einfluß auf das Sexualleben von Geheimagenten“ wurde Mister L. auf den jungen Wissenschaftler aufmerksam und warb ihn schließlich für die Forschungsabteilung des Geheimdienstes an, wo er sich schon bald zum führenden Kopf entwickelte. Innovationen wie der kugelsichere Kinderwagen und die unfallsichere Bowlingkugel entstanden unter seiner Federführung. Mister L.: „Wenn ich das Kleinhirn des Geheimdienstes bin, dann kann man Bakterius nur als das Großhirn bezeichnen.“

Was den Entführungsfall noch besonders kompliziert, ist die Tatsache, daß es offensichtlich keinerlei Spuren oder Hinweise gibt, die auf den jetzigen Aufenthaltsort des Doktor Bakterius schließen lassen, auch Lösegeldforderungen sind bislang nicht eingegangen. Doch noch scheint niemand im Geheimdienst aufgegeben zu haben, Dr. Bakterius lebend wiederzusehen. Im Gegenteil wird laut Mister L. gerade jetzt die Initiative ergriffen: Die beiden besten Geheimagenten des Secret Service sollen nun auf den Fall angesetzt werden: Clever und Smart.

Das als „menschliche Geheimwaffe“ bekannte Agentenpaar kann auf eine lange Liste erfolgreich ausgeführter Aufträge verweisen, wenn es um die Lösung schwieriger Kriminalfälle geht. Fred Clever ist der führende Kopf des Duos. Obwohl durch seine lange Nase und extreme Kurzsichtigkeit gehandicapt, ist es doch immer wieder er, der die zündendsten Ideen hat. Zugute kommt ihm auch seine schon phänomenal zu nennende Begabung zum Verkleidungskünstler. Es gibt wohl kaum ein Wesen oder Ding, in das er sich nicht verwandeln könnte.

Jeff Smart ist der Mann, der seinen Partner, dessen Ideen manchmal ein wenig abgehoben wirken, wieder auf den Boden der Realität zurückholt. Manchmal ist das recht mühsam, und so ist es kein Wunder, das Jeff manchmal regelrecht durchtriebt (er selbst behauptet von sich, er hätte allein deshalb nur noch zwei Haare auf dem Kopf, weil er sich nach jeder von Freds Eskapaden die Haare rauft).

Zusammengenommen jedoch eilt den beiden der Ruf voraus, ein unschlagbares Team zu sein. Warum die Top-Agenten nicht schon sofort nach dem Verschwinden des Dr. Bakterius auf den Fall angesetzt wurden, blieb auch nach der kurzfristig anberaumten Pressekonferenz unklar. Mister L.: „Wir hatten unsere Gründe.“

unklar. MISTER L.: „Wir hatten unsere Gründe.“

den Fall aufgesetzt wertet. Clever und Smart.



...schon verschoben. Die Rechnung hat, um unseren Geheimdienst, der bereits beträchtliche Erfolge gegen diese Banden erzielen konnte, handlungsfähig zu machen. Erste Nachforschungen schienen auf einen Staat im Nahen Osten hinzuweisen, der Entführungsaktionen als legitimes politisches Druckmittel zu betrachten scheint; neueste Erkenntnisse deuten jedoch darauf hin, daß auch in diesem Fall O.M.A., die gefährlichste aller inländischen Terrororganisationen, ihre dreckigen Finger im Spiel hat.“

Ohne Zweifel bedeutet die Entführung von Doktor Bakterius einen schweren Schlag für den Geheimdienst. Bakterius, Jahrgang '35, absolvierte seinerzeit in

...Knete zu raffan“.

Die besorgten Eltern stehen dem um sich greifenden Glücksspiel anscheinend hilflos gegenüber, nachdem erst kürzlich sogar die Kindergärtnerin, Fräulein B. Schränkt, dabei beobachtet wurde, wie sie mehreren ihrer Schützlinge das mühsam erbetelte Taschengeld beim Spiel abnahm.

Neueröffnung der Schneckenrennbahn

Nach dreijähriger Bauzeit wird am kommenden Sonntag die Schneckenrennbahn neueröffnet. Wir erinnern uns: Damals war es zur Katastrophe gekommen, als eine ostchinesische Weinbergsschnecke mit dem Namen „Flühtingslielle“ während eines Rennens plötzlich die Orientierung verlor, die Bahnabspernung durchbrach, mehrere Zuschauer niederwalzte und schließlich den Hauptsicherungskaisten zuschleimte, was zu einer verheerenden Kettenreaktion führte; die gesamte Stadt lag für mehrere Stunden in tiefer Dunkelheit und die Rennbahn brannte damals bis auf die Grundmauern nieder.

Nun kann der Betrieb endlich wieder aufgenommen werden. Betreiber Harry Slime zu den neuen Sicherheitsmaßnahmen: Selbstverständlich hat die Rennstrecke selbst eine vollkommen neue Bahnabspernung aus doppelt gegossenen Betonstreben mit einer Stahlrohrummantelung erhalten. Darüberhinaus habe ich ein Startverbot für ostchinesische Weinbergsschnecken erlassen. Ich denke, nun kann wirklich nichts mehr passieren.“

Die städtischen Wettbüros nehmen bereits Wetten für das Eröffnungsrennen entgegen.

Der Altclub trifft sich

Am kommenden Freitag, um 22.15 Uhr findet das nächste Treffen des Altclubs statt. Wie immer wird bei Kaffee und Kuchen geklönt, gesungen und gelästert. Abgesehen von einem Lichtbildvortrag über die „Liebesrituale der Wabang-Asseln“, der von Herrn Professor i.R. Fürchiggott Dumpback gehalten werden wird, soll noch über den „Ball der Tattergreise“ geredet werden, der im Herbst

stattfinden soll. Eventuell wird auch Hertha Schroll, die bekannte Alt-Sopranistin, wieder eine ihrer Balladen aus den 20er Jahren zum Besten geben; jedoch nur, wenn Oma Krätz dieses Mal nicht wieder kostenlose Wattleproppen austeilt. Das fröhliche Zusammensein findet wie immer auf dem Schießstand des Altenheimes statt.

Scheckbetrüger

Die Polizei warnt die städtischen Banken vor Scheckbetrügem! Helmut Wichtig, Pressesprecher der hiesigen Polizei, trat gestern vor die Presse und berichtete über ein vermehrtes Auftreten von gefälschten Schecks. Wichtig: „Wir wurden stutzig, als gleich mehrere Banken von Versuchen berichteten, Schecks mit Unterschriften von George Washington, Pink Panther oder Helmut Kohl einzulösen. Wirklich alarmiert waren wir jedoch erst, als der oder die Betrüger begannen, die Unterschriften von real existierenden Personen zu fälschen. Wir haben alle Banken der Stadt in einem Rundbrief aufgefordert, vermehrte Vorsicht walten zu lassen.“

Ein Vermutung, wer hinter den Betrügereien steckt, hat die Polizei noch nicht.

Amtliche Bekanntmachung

Nach längerem Zögern hat sich die britische Regierung entschlossen, bei dem bevorstehenden Kanalbau, bei dem Frankreich erschlossen werden soll, wegen Finanzierungsschwierigkeiten auch Privatpersonen zu beteiligen. Interessierte Laien und Heimwerker sollten jedoch erstmalig in unserer städtischen Kanalisation einige Probebohrungen durchführen. Der Ordnungsamtdirektor Clevermann: „Handwerkzeug und Arbeitskleidung sollte jeder selbst finanzieren!“

Wir empfehlen . . .
ACDC III zum alltäglichen Bombenentschärfen. Dieses High-Tech-Ampereometer ermöglicht es Ihnen, bei den heutzutage oft auftretenden Bombenattentaten direkt einzugreifen.
ACDC III . . .
für mehr Sicherheit im Leben.

Wer bringt mir Blumen?
Alleinstehende Witwe sucht treuen, liebevollen micro-partner. Ich bin sehr romantisch und finanziell durch meinen gutgehenden Elektro-Laden abgesichert. Ja! Trudchen wartet auch auf dich!

C + S! Meldet euch endlich, verdammt noch mal! L.

ANSOFT[®]



INSTRUCTIONS

GENERAL INFORMATION
In battle, knock out fighters first, trying to stick with the one you are tracking, otherwise you may get one in your sights just at the tracker switches view to follow another. Chasing cruisers can be time-consuming. It is sometimes best to leave them for later unless they are a threat to a planet. Space always has lumps of rock floating through it. You cannot track these, but they can cause damage, so keep your eyes peeled! It is unwise to continue battle when either the Battle Computer or Long Range Scanner is damaged. Either can be used effectively for finding planets or Myons, but loss of both will leave only the off-switching of the tracking Computer to indicate an object's location. Keep an eye on energy - Shields, Warp Drive, Impulse Engines and Photon Tubes use varying amounts. Hits by Myon photo balls cause the most serious drain. The display will flash below 1000 units.

planet to which it belongs, followed by the fleet's number, and press ENTER. **S2** would be Saturn fleet no. 2; **U1** would be Uranus fleet no. 1 etc. Then enter message and press ENTER. A message comprises the first letter of the direction to move and the distance, repeated as needed, followed by any suffix desired. Suffix **R** will cause it to remain at its new position. Suffix **D** will cause it to Defend the perimeter of the destination area. A message **E2NSR** means 'Go East 2, North 5, and Remain there'. **WSD** means 'Go and Defend the perimeter of the area 5 to the West'. Each fleet remembers its previous **R** or **D** command and will apply it to any new instructions; if neither suffix is present. A fleet cannot travel through a planet or satellite area. It can be useful to just transmit **R** first to make a fleet stay still while you are composing its message. If a fleet runs into Myons on its journey it will normally enter combat and ignore the rest of its orders. Using the suffix **A** will make it avoid combat en route - if used, this suffix should be the very last item in the message. The Sector Scan is correctly oriented North-upwards for the directions used in issuing commands.

TRACKING COMPUTER
K switches this on or off. It will automatically switch between forward and rear views to face any object being tracked. You always fire in the direction of view. The object being tracked is indicated by the 'N = readout', 'p' indicates a planet or satellite, 'S' a Stargate, 'g' no objects present, '1', '2' or '3', which number Myon of those present is being tracked. You may switch between attackers by pressing **A**. The Battle Computer's readouts of range and angle are for the item being tracked. When first entering a Myon-occupied area it is wise to switch between attackers to determine which is the closest or you may be taken by surprise.

BCO Battle Computer
SRE Subspace Receiver
STR Subspace Transmitter
IRS Long Range Scanner
(Flashing = DAMAGED; Red = DESTROYED)

WARP DRIVE
To warp into another area select Sector Scan with **S**. Use the direction control to position the warp cursor at your destinations. Press **W** to engage warp drive. The display will return to forward view, with the diamond of the Warp Channel Marker in your sights. As you race through the warp channel you must follow it by keeping the marker in your sights, as if chasing another craft. Otherwise you will go off course. You can set and leave the warp cursor position and use Warp Drive later.

STARGATES
To reach another planet's sector you must pass through a stargate. A Myon one will take you inwards in the system and a red one outwards. You first warp into the Stargate area, then track it down with your displays or battle computer. It is visible at about range 2500. You must fly through the centre to achieve transfer. The faster you are travelling, the more accurate you must be. You will arrive in the next planet's system in the area of the other end of the Stargate. If both you and a Myon are present at a Stargate you cannot use it until the Myon is destroyed.

SUBSPACE TRANSMITTER
In 'Commander' mode you need to issue instructions to the Planetary Defence Fleets to use them in your strategy. To do this, press **T**. You will be prompted for the name of the fleet you wish to transmit to. Respond with the letter of the

© DEREK BREWSTER FROM MICROMEGA.

GETTING STARTED

Select control option as requested on loading 1 - keyboard, 2 - joystick.

Select game level (1 - 3)

1. Short practice game
2. Full game, medium sized Myon invasion fleet.
3. Full game, large fast-moving Myon invasion fleet.

Select game type (1 2)

1. Commander: you control deployment of Planetary Defence Fleets.
2. Pilot: deployment of fleets under computer control.

The forward cockpit view will appear. You are stationary in the outmost planet's system. Press **D** to activate shields. Press **4** to come to cruising speed of 30%. Pressing **R** will give the rear view. Pressing **K** activates the visual tracking computer which selects forward/rear views to 'lock' any object being tracked. Pressing **S** puts up the sector scan, other fleets, satellites etc. Pressing **C** puts up the solar chart, showing all planet sectors in less detail, allied fleets strengths and Centurion's systems status. The Bottom screen Battle Computer display remains at all times. This is also where the Subspace Receiver gives information about planets under attack, damage reports are made, and alerts are given of Myons in your area. Pressing **L** puts up the long-range scan, giving a scale display of all objects in your area in relation to you. To move to another area in the planet's sector you must use the Warp Drive. To move to another planet's sector you must warp into an area containing a Stargate, find it and fly through it (red one for system outbound, cyan inbound). If 'Commander' was selected you can transmit commands to your conventional fleets by pressing **VT**. All displays and functions are described in detail further on.

Each area may contain any combination of three types of Myon Ship.

(**F**) Fighter - will attack Centurion the moment the two are in the same area. Top speed 70%. No shields.

(**C**) Cruiser - Will only attack when within range 3000, otherwise follows a steady course. Top speed 60%. No shields.

(**B**) Base Star - Will attack immediately. Top speed 80%. When its shields are gone it turns red and runs until they have regenerated (about 2 mins.).

A planet or satellite is under attack when four of the adjacent eight areas are occupied by Myon craft. You have about 3 minutes to clear one of these areas before the Myons have destroyed their target. They construct two fighters and a base star from a planet, or two fighters and a cruiser from a satellite. It is sometimes best to destroy a planet yourself to prevent this. Myons delay attacking planets, rather than carry on through Stargates to get towards Earth, except when they are losing really heavily.

Damage suffered by Centurion in battle can be repaired, and energy restored, by reaching a planet or satellite. Orbit is achieved by stopping between ranges 400 and 500 with vertical and horizontal angles less than 5 degs. Centurion will be drawn down and destroyed if you get too close. Do not forget to reactivate shields, etc., and turn away before getting under way again!

Damaged impulse engines will operate raggedly if you hold the relevant control key down. All other systems cease to function when destroyed. Loss of several systems can seriously affect your ability to navigate. Warp drive is not vulnerable to damage.

If Centurion runs out of energy, or if Earth is destroyed then the war is lost. The destruction of the last Myon craft signals victory. You will be scored according to the time planets or satellites saved, level of play and efficiency of tactics.

DISPLAY TYPES: Permanently on-screen

Energy
E = 08721
Speed
V = 030

Angle from straight ahead of tracked object
 $\theta = +46$
Angle up/down to tracked object
 $\phi = -17$

Object range
R = 15721
Object number
N = 2

Shield status
SH - ON
TR - OFF

Tracking Computer status

Long-range scan

3-Dimensional global representation of your area of space. Each area behaves as a circular universe. A craft disappearing behind will reappear ahead, for instance. You look down from above. Centurion is represented by the fixed central blot, its nose towards the top of the screen. Thus, if you turn to the left the entire display will appear to revolve to the right around your position. If you loop the loop the display will rotate vertically as if you were looking down through a revolving cylinder. It is worth playing with this until interpreting it is second nature - it will need to be!

Sector Scan

Shows a 10 x 7 grid, each part of which represents one area as above.

● Main planet in system.

● Satellite

F1 Planetary defence fleet (dots show ships left in fleet)

⋯ Stargate

(RED - outer-system/CYAN - inner-system directions)

≡ Fleet of 3 Myons

≡ Fleet of 2 Myons

■ 1 Myon

⊙ USS Centurion

+ Warp Cursor

Solar Chart

The solar chart is made up of all seven sector displays miniaturised and rotated anticlockwise 90-degrees.

■ Myon Fleet

⊙ USS Centurion

x Planetary defence fleet

□ Planet

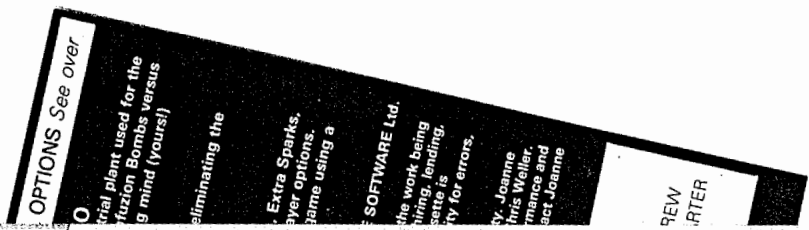
■ Satellite

Fleet's strengths are shown below thus.

Earth	Mars	Jupiter	Saturn	Uranus	Neptune	Pluto
F1	3	3	3	3	3	3
F2	3	3	3	2	1	3

Centurion's systems status is shown below thus:

PH1	PH2	SHE	SHE	IME
Photon Tubes	Shields	Shields	Impulse Engines	



LOAD "COMMANDO"

COMMANDO

© Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985

INTRODUCTION

Vous êtes Super Joe, le soldat de combat crack des années 80, luttant contre toutes forces supérieures pour vaincre les armées rebelles qui sont en train de se porter en avant. Equipe seulement d'une mitrailleuse et de six grenades à main, vous poursuivez votre croisade solitaire, vous frayant un chemin dans le territoire hostile. Des mortiers, des grenades et de la dynamite pleuvent des creux et éclatent autour de vous. Des halles ennemies vous passent dans toutes directions, et des tranchées, des falaises des cavernes, des forteresses et des transporteurs de troupes pour arrêter votre progrès. Vous ne devez pas monter de pitie. Vous ne devez pas battre en retraite. Vous devez vous pousser de plus en plus loin dans les lignes ennemies, recueillant des fournitures de grenades à main des avant postes ennemis vaincus, jusqu'à ce que vous arrivez à votre objectif final, la forteresse.

Commando Space Invasion a été développé à l'aide de Capcom pour produire la plus proche simulation possible sur un ordinateur de maison du jeu d'arcade de frappe numero 1. Avez-vous l'habileté et la résistance qu'il faut pour vaincre l'ennemi?

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum (Cassette)
LOAD"" at correct counter position
Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Commodore 64/128 (Disc)
LOAD"COMMANDO", 8,1
Amstrad/Schneider (Cassette)
RUN"" at correct counter position
Amstrad/Schneider (Disc)
RUN"menu" then select game
Commodore C16 (Cassette)
LOAD"COMMANDO"

COMMANDO

© Japan Capsule Computers [UK] Ltd 1985

EINFÜHRUNG

Du bist Super Joe, der knallharte Elitesoldat der 80er Jahre, im Kampf gegen die vordringenden Streitmächte. Nur mit einem M60 Maschinengewehr und sechs Handgranaten bewaffnet, dringst Du in das Feindgebiet vor. Minen, Granaten und Dynamit explodieren rings herum. Feindliche Kugeln zischen Dir aus allen Richtungen um die Ohren. Gräben, Eiswände und Seen versperren Dir den Weg. Rebellentrupps lauern Dir in versteckten Höhlen auf und versuchen, Deinen Vormarsch zu stoppen. Du darfst keine Schwäche zeigen und Dich nicht zurückschlagen lassen. Weiter und weiter mußt Du vordringen in die feindlichen Linien und den besiegten Vorposten die Handgranaten abnehmen, bis Du schließlich Dein Ziel erreichst - die Festung.

Entwickelt mit Unterstützung von Capcom ist dies die optimale Heimcomputer Simulation des berühmten Arkaden-Hits Nr. 1. Hast du das Geschick und die Ausdauer, den Feind zu besiegen?

LADENLEITUNGEN

Spectrum (Cassette)
LOAD"" at correct counter position
Commodore 64/128 (Cassette)
SHIFT & RUN/STOP at correct counter position
Commodore 64/128 (Disc)
LOAD"COMMANDO", 8,1
Amstrad/Schneider (Cassette)
RUN"" at correct counter position
Amstrad/Schneider (Disc)
RUN"menu" then select game
Commodore C16 (Cassette)
LOAD"COMMANDO"

Objet du jeu

L'objet du jeu est de vous porter en avant aussi loin que possible dans les lignes ennemies en détruisant les forces, les installations et les véhicules rebelles. Le long du chemin vous devez recueillir autant de boîtes de grenades à main que possible afin de remplir de nouveau vos stocks.

MODE D'EMPLOI

Spectrum
Vers la gauche 9
Vers la droite 0 Ou manette de jeux, Kempston,
Vers le haut 2 Cursor, Fuller
Vers le bas W
Tirer Z
Grenade M

Commodore 16/64/128
Manette de jeux branchée au port No. 2
Grenade Barre d'espacement

Amstrad/Schneider
Vers la gauche 9
Vers la droite 0 Ou manette de jeux
Vers le haut 2
Vers le bas W
Tirer Z, M
Grenade Barre d'espacement

© Tel

INSTR

Spect
LOAD'
Comm
SHIF
Comm
LOAD'
Amstr
RUN''
Amstr
RUN''
Comm
LOAD'

MODE

Spect
1 joue
2 joue
Clavie,
Saut 1
ZX Int
Kemp:

Amstr
1 joue
2 joue
Clavie
Turbo

(German version contains "Space Invasion")

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, soweit wie möglich in die feindlichen Linien vorzudringen und die rebellischen Truppen, deren Einrichtungen und Fahrzeuge zu zerstören. Dabei sind möglichst viele Handgranaten zu ergattern, um den eigenen Vorrat aufzustocken.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Spectrum
Links 9
Rechts 0 Oder Kempston,
Auf 2 Cursor, Fuller
Ab W Joystick
Feuer Z
Granate M

Commodore 16/64/128
Ein Joystick in Port 2
Granate Leertaste

Amstrad/Schneider
Links 9
Rechts 0 Oder Joystick
Auf 2
Ab W
Feuer Z, M
Granate Leertaste

© Te

LAD

Spe
LOA
Con
SHIF
Con
LOA
Am:
RUN
Am:
RUN
Con
LOA

BEI

Spe
Ein:
Zwe:
Tas:
Tun:
ZX I:
Ker:
Am
Ein
Zwe
Tas
Tun

LOADING

Reset the Computer. If you have a disc drive connected type **TAPE** (Enter). Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously then press **PLAY** followed by any key.

BACKGROUND

You are in a huge 64 storey automated industrial plant that is used for the production and storage of deadly Confuzion Bombs. This place is considered to be one of the greatest threats to mankind. Having gained access to the computer control room, your mission now is to explode every bomb on all of the factory's 64 levels.

FACTORY INFORMATION

64 LEVELS (8 SECTIONS EACH WITH 8 FLOORS)

SECTION	LEVEL	1 - 8	SECTION 5	LEVEL 33 - 40
2	9 - 16	6	41 - 48	
3	17 - 24	7	49 - 56	
4	25 - 32	8	57 - 64	

You have authorised access to the first level in each of the first six sections (1, 9, 17, 25, 33 & 41). The assembly lines consist of sliding pallets which were used for the movement of components. The pallets are left covered in sections of fuzewire.

OBJECTIVE

To destroy the complete complex by eliminating the entire explosive stockpile.

CONTROLS

Confuzion can be controlled by both the keyboard and Joystick 1. On loading the keyboard controls are set for the cursor keys although these may be redefined - see below.

FROM TITLE SCREEN

Press **D** - To Define keys
Press **I** - For Instructions
Press **P** - Player Mode, 1 or 2.
Press Space Bar or Joystick Button to SELECT LEVEL

SELECT LEVEL SCREEN

Up control - Step up level
Down control - Step down level
Left or Right control - Select Skill step level
R - Reverse effect of controls
Space Bar or Joystick Button to START GAME

SKILLSTEPPING

This feature allows you to continue from the last level completed in your previous game provided you answer 'Yes' to the 'New Game' prompt.

DURING PLAY

Move pallets into the adjacent space using up, down, left and right controls. Lay a fuze from the spark to the bombs. The spark will burn along the fuze and blow up the bombs.

To speed up spark - use Space Bar or Joystick button

Abort Game - Press ESCAPE key twice.

All the bombs should be destroyed before the timer fuze burns out - watch this at the top of the screen. Look out for warning signs when the timer is low. Running into dead ends, solid blocks or off the edge of a pallet will reduce the life of your spark.

INFORMATION

DEMONSTRATION

Wait several seconds while the Title Screen is being displayed and the demonstration game will be shown.

PRACTICE

Level 1 is the ideal floor for becoming familiar with the controls.

SPARKS

You begin with 5 sparks and will be awarded a Bonus spark after every 4th level.

BONUS LEVELS

You have no information on BONUS LEVELS other than that they occur at every 8th level!

SPRINKLER SYSTEM

In certain areas the factory sprinkler system releases water droplets which will extinguish the spark if they collide with it.

2 PLAYER CONSIDERATION OPTION

Whilst competing with opponents who can amass 6 bonus sparks in the time it takes to lose all yours, Confuzion allows you to restart your game without having to wait for the other player to finish.

PLANNING AHEAD

While a bomb is exploding advanced players can program a route into a buffer which will be executed at high speed on completion of the explosion.

CONFUZED?

If you find difficulty in controlling the pallet movement - try the REVERSE option on the Select Level Screen by pressing R.

RELAX

Relax with Confuzion - The Music by Private Property. (Side 2)

Incentive Software:

The full range of Incentive Software is detailed in our latest price list. For a free copy send a stamped addressed envelope to:

Incentive Software Ltd, 54 London Street, Reading RG1 4SQ

GONAVOX RAIDER

profondeur indiquée par la flèche au moment ou la mine a été larguée.

Vous pouvez réparer les dommages subis par votre navire en abordant le vaisseau de réparation allié. Lorsque que votre navire a besoin de réparations, le vaisseau de réparation apparaît dans un des secteurs. Des messages d'avertissement s'affichent pour vous demander de vous rendre au lieu. Le rendez-vous avec le navire de réparation. Les dommages sont réparés automatiquement, lorsque vous vous trouvez à côté de ce vaisseau.

SPECTRUM

La condition du bateau est indiquée sur la carte. Il n'y a donc pas d'écran de statut. Il n'y a pas de voyant jaune. Toute collision avec la terre provoque des dégâts considérables.

COMMANDES

MANETTE DE JEU - Kempston ou Interface 2 (port gauche).
CLAVIER vers le haut - L.
vers le bas - O
vers la gauche - Z
vers la droite - X
Pour tirer - ENTER.

Lorsque votre navire a besoin de réparations, vous devez aborder le vaisseau de réparation. Il est signalé par un drapeau sur la carte (l'autre drapeau représente la base ennemie lançant des exadrans d'avions). Faites bien attention de ne pas confondre les deux.

Une fois utilisé, le vaisseau de réparation change de position. Le vaisseau de réparation est représenté par un drapeau portant un chevron. La base ennemie est représentée par un drapeau portant un soleil levant.

AMSTRAD

Certains articles de la version 64 ne sont pas mis en oeuvre.
Pas d'écran de statut.

COMMANDES

CLAVIER vers la gauche - Z.
vers la droite - X.
vers le haut - O
vers le bas - O
ou MANETTE DE JEU

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

CBM64/128

CASSETTE: introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur la touche de lecture (PLAY) ou magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

DISQUETTE: introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD**8.1 et appuyez sur RETURN. Le programme se charge et démarre automatiquement.

AMSTRAD

CASSETTE: introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur CONTROL (CTRL) et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche de lecture (PLAY) ou magnétophone puis frapez n'importe quelle touche de clavier. Le programme se charge et démarre automatiquement.

DISQUETTE: introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez ICPM et appuyez sur ENTER. Le programme se charge et démarre automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez LOAD** et appuyez sur la touche ENTER. Appuyez sur la touche de lecture (ou PLAY) de votre magnétophone à cassettes. Le programme se lance automatiquement.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou réimpression ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

CBM 64/128

Sie haben den Auftrag, das innere Meer zu patrouillieren und mit Hilfe sämtlicher hochmoderner Waffensysteme die Freie Welt zu beschützen.

Der Joystick dient zum Auswählen der Modi und zur Bedienung der Waffen. Der Eintritt in einen Modus erfolgt mit dem Feuerknopf, der Ausgang mit der Leertaste.

DER RADARBILDSCHIRM

Zeigt die aktuelle Bedrohung, mit der sich ihr Schiff konfrontiert sieht. Der obere Bereich zeigt die feindlichen Flugzeuge und Raketen, die Mitte die feindlichen Schiffe und der untere Bereich die feindlichen Schiffe und Unterseeboote. Zu jedem Bereich gehört eine entsprechende Anzeige mit dem Ausmaß der Bedrohung, nämlich:
grün: keine Gefahr
gelb: Feind in Schußweite.
rot: feindlicher Angriff!

Zum Übergang in den geeigneten Waffenmodus zur Abwehr der Bedrohung ist das entsprechende con zu wählen. Auch der Karten- oder der Statusbildschirm lassen sich aus dem Radarbildschirm auswählen.

DER KARTENBILDSCHIRM

Dient zur Anzeige der Position Ihres Schiffs im Meer und etwaiger Feinde im selben Sektor. Ihr Schiff erkennen Sie an dem blinkenden weißen Kreis. Die Karte am unteren Ende zeigt, welcher Sektor auf dem Kartenschild zugeordnet ist. Zur Bestimmung des Kurses und der Geschwindigkeit Ihres Schiffs haben Sie einen Kompaß und ein numerisches Display. Die Manovrierung des Schiffs erfolgt mittels Joystick.

DER STATUS-BILDSCHIRM

Punktstand und des erlittenen Schadens. Je mehr von der Silhouette des Schiffs in rot erscheint, desto verheerender der Schaden.

DIE WAFFENSYSTEME

BEAWOLF: ZUR ABWEHR VON FLUGZEUGEN UND ANTI-SCHIFFS-RAKETEN.

Holen Sie den einfallenden Feind aus den Wäldern herunter mit Ihren manovrierfähigen Raketen, bevor sie Ihr Schiff erreichen und zerstören.

EXOCET GEGEN SCHIFFE

Diese videogesteuerte Rakete ist in Wellenlänge zu fliegen, um die feindlichen Schiffe anzugreifen.

Der Bildschirm besteht aus vier Video-Monitoren, wovon der größere, mittlere, das Bild anzeigt, das von der Videokamera empfangen wird, die an der Rakete angebracht ist. Das hierkommende Videosignal kann vom Feind gestört werden, wenn es in hoher Höhe fliegt.

Der untere linke Monitor zeigt die Kommando- und die Radarwerte des Raketen-Steuerungsdarstellung.

Der untere mittlere Monitor zeigt die verbleibende Flugzeit der Rakete in der betreffenden Phase.

DER RAKETENANGRIFF GESCHIEHT IN ZWEI PHASEN:

A. Flug an die letzte bekannte feindliche Position
Der Kurs der Rakete wird beibehalten, indem man den Kompaß-Cursor in der Mitte der Anzeige hält. Wenn eine Rakete vom Kurs abkommt, ist der Feind nur schwer aufzuspüren.

B. Ziel anvisieren
Anhand der Zielhilfeoptik ist zu entscheiden, welches Objekt am Horizont das effektivste Ziel ist. Dieses dann durch Drücken des Feuerknopfs ansteuern, um den Kampf aufzunehmen - natürlich innerhalb der vorgegebenen Flugzeit.

ANTI-UNTERSEEBOOT-HELIKOPTER

Mit speziellen Unterwasser-Salven die feindlichen Unterseeboote angreifen. Dabei jedoch auf die Anti-Helikopter-Raketen achten! Die Ladung explodiert, sobald die Tiefe erreicht ist, die beim Abfeuern durch den Pfeil angezeigt wurde.

BEDIENUNG

TASTATUR links - Z ab - \
rechts - X.
auf - } Feuer - RETURN

ODER JOYSTICK BENUTZEN.

LADLEANLEITUNG

CBM64/128

KASSETTE: Kasette 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. Dem Befehl LOAD**8.1 entrippen und RETURN drücken. Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.

AMSTRAD

KASSETTE: Kasette in das 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: Diskette in das Laufwerk einlegen, mit dem Etikett nach oben. ICPM eingeben und ENTER drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

SPECTRUM 48K

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

Beschädigungen Ihres Schiffes können freudlos werden, indem Sie mit Ihrem feindlichen Reparaturschiff docken. Sobald Ihr Schiff reparaturbedürftig, taucht in einem der Sektoren das Reparaturschiff auf. Außerdem werden Sie durch Warnungen angehalten, die notwendigen Reparaturen durchzuführen zu lassen. Sobald in Ihren durchgeführten, in ausreichende Maße des Reparaturschiffs zu gelangen, wird der Schaden repariert.

SPECTRUM

Der Status Ihres Schiffes erscheint auf dem Kartenbildschirm, womit sich ein eigener Statusbildschirm erbringt.

Der gelbe Geländezustand entfällt. Kollisionen mit Landmassen verursachen erhebliche Beschädigungen.

JOYSTICK: bitte Kempston oder Interface 2 verwenden (im linken Ausgang).

TASTATUR: hoch - L nach unten - oder Symbol SHIFT links - Z, rechts - X, Feuer - ENTER

Wenn Ihr Schiff reparaturbedürftig ist, müssen Sie mit dem Reparaturschiff andocken. Auf der Karte wird dieses durch eine Flagge markiert (die andere Flagge steht für die feindliche Basis, von welcher Flugzeugeschwader starten - die beiden Flaggen dürfen also auf keinen Fall verwechselt werden).

Nach Inanspruchnahme des Reparaturschiffs ändert dieses seine Position. Das Reparaturschiff ist durch eine spitze Fahne dargestellt. Die Flagge der feindlichen Basis zeigt eine aufblühende Sonne.

AMSTRAD/SCHNEIDER

Unterschied gegenüber der 64er Version: Keine Statusanzeige.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Weiterverkaufen jeder Art strengstens verboten.

CPC464

COPY-STAR II

Copyright (C) 1985 by Bernd Hertwig
Alle Rechte vorbehalten

Tel. 04131-46093

Einleitung

Das Programm 'COPY-STAR II' ist ein leistungsfähiges Maschinenprogramm, das den BASIC-Interpreter des CPC 464 um Befehle zur Ausgabe von Hardcopy's auf einem Matrixdrucker erweitert.

Das Programm belegt einen Speicherbereich von ca. 1200 Byte am oberen Ende des freien Speicherplatzes. Da das obere Ende des freien RAM variabel ist, ist auch die Lage des Programms im Speicher nicht festgelegt. Die Lage des Programms hängt von der Anzahl der selbstdefinierten Zeichen ab, und davon, ob ein Diskettenlaufwerk angeschlossen ist oder nicht.

Die Ausgabe erfolgt in 67 Zeilen zu je 6 Punkten und 640 Spalten. Das Programm benötigt zur Ausgabe des gesamten Bildschirminhalts mit dem EPSON RX-80 ca. 4 Minuten.

Bei richtiger Anwendung wird Ihnen das Programm sicher gute Dienste beim Ausdrucken von Grafiken, Bildschirmmasken usw. leisten.

Laden des Programms

Zum Laden des Programms gehen Sie bitte folgendermaßen vor:

1. Setzen Sie Ihren Computer durch gleichzeitiges betätigen der Tasten <CTRL>+<SHIFT>+<ESC> zurück.
2. Legen Sie die Programmcassette ein und spulen Sie das Band bis zum Zählerstand '010' vor.
Auf der Programmcassette befindet sich das Programm 'COPY-STAR' beim Zählerstand '010' aufgezeichnet im Speed Load-Modus.
Dahinter befindet sich das Programm nochmals im Super Safe-Modus.
3. Betätigen Sie jetzt gleichzeitig die Tasten <CTRL>+<ENTER> (kleine ENTER-Taste beim 10er-Block).
4. Drücken Sie die Taste >>PLAY<< am Datenrecorder und anschließend irgendeine Taste der Tastatur.
5. Nachdem das Programm geladen ist, erscheint am Bildschirm die Frage

SYMBOL AFTER ?

Hier sollten Sie nun angeben, ab welcher Zeichenummer Sie Zeichen selbst definieren wollen. Die Eingabe muß mit <ENTER> abgeschlossen werden.

Aufgrund dieses Wertes wird das Programm im Speicher plaziert.

6. Warten Sie jetzt bitte bis am Bildschirm die Meldung 'Ready' erscheint.

Die folgenden Befehle stehen jetzt solange zur Verfügung, bis Sie das Maschinenprogramm durch ein anderes Maschinenprogramm überschreiben, oder durch das Zurücksetzen des Computers löschen.

Sie können jetzt andere Programme laden und aus diesen Programmen das Maschinenprogramm aufrufen.

Die nun zur Verfügung stehenden externen Befehle werden durch das vorstellen des Zeichens '!' gekennzeichnet. Dieses Zeichen erzeugt man durch Drücken der Tasten <SHIFT>+@. Die Befehle können wie BASIC-Befehle verwendet werden.

Case of 4E

Befehl !COLCOPY

Nach Aufruf des Programms durch den Befehl

!COLCOPY

wird der Bildschirminhalt des CPC 464 auf dem angeschlossenen Matrixdrucker ausgegeben. Dabei werden die verschiedenen Farben durch unterschiedliche Bitmuster dargestellt. Im MODE 0 können sechzehn, im MODE 1 vier und im MODE 2 zwei unterschiedliche Bitmuster gleichzeitig dargestellt werden.

Um Teilbereiche ausgeben zu können müssen dem Befehl vier Parameter angehängt werden

!COLCOPY, <links>, <rechts>, <oben>, <unten>

Diese Parameter bestimmen den linken, rechten, oberen und unteren Rand der Ausgabe, wobei horizontal Werte von 0 bis 639 und vertikal Werte von 0 bis 399 zulässig sind. Diese Angaben beziehen sich auf das linke untere Bildschirmreck, das hierbei die Koordinaten 0,0 hat. Der nicht im Bildschirmfenster liegende Bereich wird bei der Ausgabe immer mit dem Bitmuster für INK 0 dargestellt.

Befehl !INK

Mit dem Befehl

!INK, i, n

ist es möglich, einer Farbe ein bestimmtes Bitmuster zuzuordnen. Die Angabe der Parameter erfolgt hierbei wie bei dem BASIC-Befehl INK. Dabei ist *i* die Farbe (INK) und *n* die Nummer des Bitmusters - aus beiliegender Bitmüstertabelle - das bei auftreten der Farbe ausgegeben werden soll.

Befehl !INIT

Der Befehl

!INIT

ermöglicht es die Standardbelegung der Bitmüstertabellen wieder herzustellen.

Besonderheiten

1. Bitmuster

Die Befehle !INK und !INIT gelten jeweils nur für die Bitmuster des bei Befehlsgabe eingeschalteten Bildschirmmode.

2. Selbstdefinierte Zeichen

Zeichen können ab der Zeichennummer die beim Laden des Programms gegeben wurde, definiert werden.

Der Befehl 'SYMBOL AFTER' sollte nicht mehr gegeben werden, da dies zu der Fehlermeldung 'Improper argument' führt.

Dies kommt daher, daß der Interpreter diesen Befehl nicht mehr zuläßt, um Maschinenprogramme vor einem Überschreiben durch die Symbol-Tabelle zu schützen.

Fehlermeldungen

Das Programm gibt zwei Fehlermeldungen aus:

Drucker nicht eingeschaltet !

Parameter error !

Bei der Fehlermeldung 'Drucker nicht eingeschaltet !' ist der Drucker nicht eingeschaltet oder er ist OFF LINE.

Die Fehlermeldung 'Parameter error !' wird ausgegeben, wenn eine geforderte Anzahl von Parametern nicht angegeben ist, oder wenn zuviele Parameter angegeben sind. Diese Fehlermeldung erscheint ebenfalls, wenn Parameter bei Befehlen angegeben sind, für die keine Parameter erwartet werden.

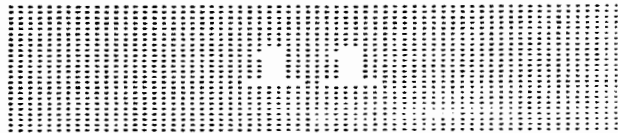
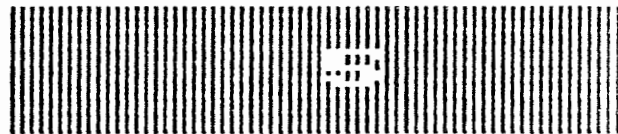
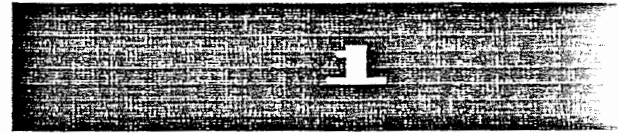
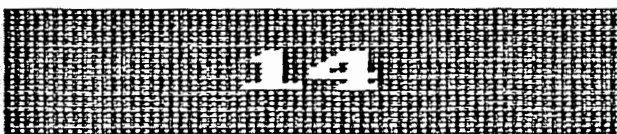
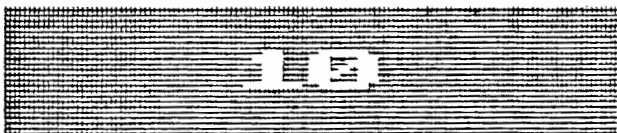
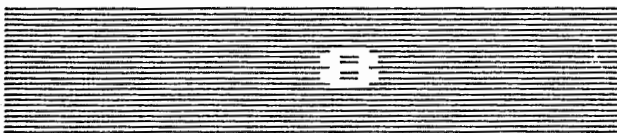
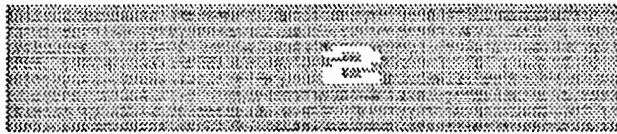
Programmabbruch

Es ist möglich das Programm durch drücken der <ESC>-Taste abzubrechen. Wird die <ESC>-Taste gedrückt, dann wird die gerade bearbeitete Zeile zuende gedruckt und das Programm abgebrochen. Wurde das Programm von einem BASIC-Programm aufgerufen, so besteht die Möglichkeit, das BASIC-Programm weiter laufen zu lassen, indem man irgendeine Taste betätigt. Nochmaliges Betätigen der <ESC>-Taste würde auch das Programm abbrechen.

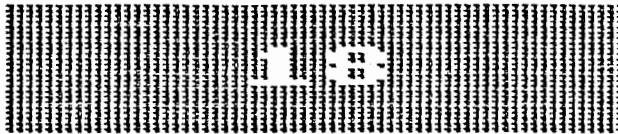
Das Programm ist ausgetestet, und es dürften, wenn die oben beschriebenen Besonderheiten beachtet werden, keine Fehler bei der Benützung auftreten. Sollten Sie dennoch auf Fehler stoßen, so bitte ich Sie mir dies mitzuteilen. Ich werde dann bemüht sein, diese Fehler zu beheben.

MODE 0 Standardbelegung

5

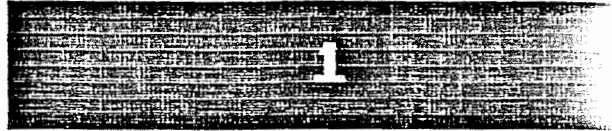


MODE 0 zusätzliche Bitmuster



MODE 1 Standardbelegung

0



MODE 1 zusätzliche Bitmuster

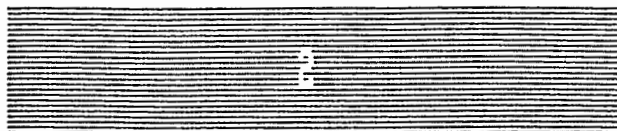


MODE 2 Standardbelegung

0



MODE 2 zusätzliche Bitmuster

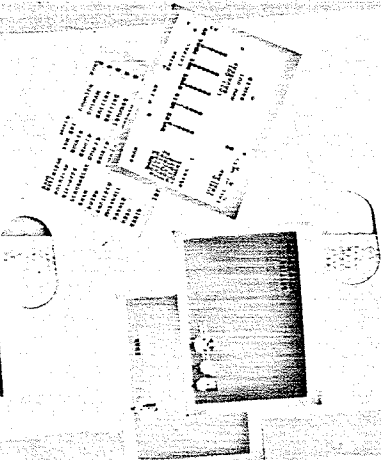




AS 016

CRICKET INTERNATIONAL

CRICKET INTERNATIONAL



ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED
 UNITS 3-6 BAILEY GATE
 INDUSTRIAL ESTATE
 PONTEFRAC
 WEST YORKSHIRE WF8 2LN
 TELEX 55794 AR DDT G
 FAX 0977 79023
 TELEPHONE 0977 79777



CRICKET INTERNATIONAL

Amstrad

Cricket International simulates a 60-over match between teams of any chosen standard. Play against the computer or an opponent.

On screen scoreboard. Bowling and batting practice option. Players have joystick control over batting, bowling and fielding, shown in brilliant animated graphics.

Further instructions overleaf.

Loading instructions:—
 Hit CTRL ENTER together, then press PLAY then any key.

© Alternative Software Limited 1987
 All rights reserved. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale by any means strictly prohibited.

189 RANGE

AMSTRAD AMSTRAD CPC

AMSTRAD CPC

Cricket International is Britain's No. 1 Cricket Game—it is unique in offering total control over batting, bowling and fielding.

You can choose to play:

- A one-day match against the computer.
- A one-day match against an opponent.
- A full match against the computer.
- A full match against an opponent.

To help you increase your skill, there is a practice option.

To load, type RUN "CRICKET" and press ENTER.

The computer will display England and World Xis, but you can easily change the teams and their batting and bowling skill points by moving the cursor to enable you to type over the details shown on the screen. You may also save these details, to build up your own library of teams.

For a one-day match, you must pick 6 bowlers, each of whom may bowl up to ten overs. For a full match, you may have from 3-6 bowlers.

Each team may have up to 50 batting and 30 bowling skill points shared among the players, but no player may have a skill rating of more than 9 points.

Type W for wicket keeper

F for fast bowler

M for medium-paced bowler

S for slow bowler

B for batsman

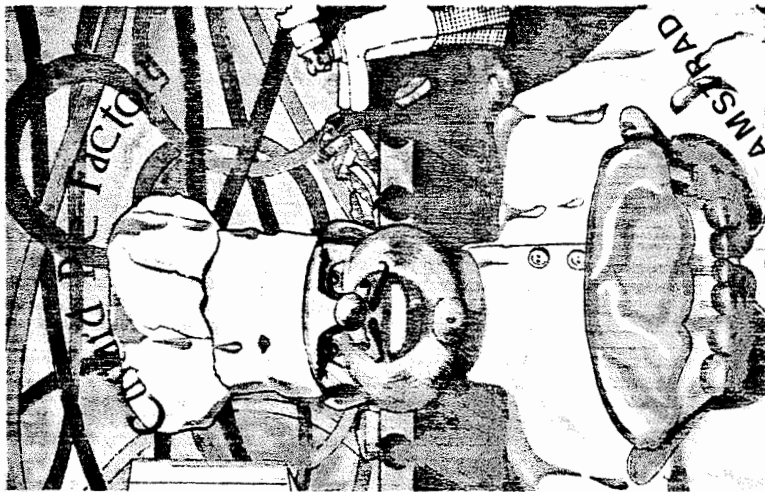
Once the ball has been hit (or missed!) the screen switches to bird's eye view, and the joystick controls running between the wickets.

Fielding: If you wish, the computer will set the field for you, but you will be given a chance to set your own field, before each over. When the fielding screen appears, holding down the C key will cause each fielder to flash in turn. When the fielder you wish to move flashes, release the key,

then move him with the cursor key. Pressing R will return you to the action. The computer will position the wicket keeper, the bowler, and any fielder who moves too close.

When the fielding screen appears during play, you control the fielders in the same manner. Move the chosen fielder with the cursor keys to try to intercept the ball. If you press COPY while holding down one of the cursor keys, the fielder will dive in the chosen direction. If the fielder intercepts the ball at a catchable height, the batsman will be caught out. The ball is thrown back automatically when fielded.

PROGRAMMERS — If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties! Your programme could be in the shops within weeks! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.



AMSTRAD

AMSTRAD

CUSTARD PIE FACTORY

CUSTARD PIE FACTORY

You have returned to the factory after your holidays to find a big flap on. The factory is in chaos, nothing seems to be working and there's an order due out. As the factory handy man, it is your job to see that the order is delivered on time.

But what to do first? There is so much to do. The generator has run out of fuel, the milk vats and the custard powder hoppers are empty and the sugar levels are low. But of course as the boss said "I don't want it finished in any hurry, yesterday will do," nice man that. As far as you are concerned you'll be glad when all of your work is done and you can climb into the cab of the works van and deliver the pies. Good luck and don't worry, it's just your job that's at stake.

LOADING

Press CTRL key and small ENTER key together then follow prompts.

TYPESET
COMPUTER SOFTWARE

CONTROLS

Control your character using:

- Q = Left
- W = Right
- Space = Jump
- P = Pick up/Drop
- O = Examine
- I = Inventory

These keys are redefinable. To use a joystick with this game redefine the keys using joystick left, right and fire in answer to the prompts.

Due to the nature of this game and the time which it may take to complete it, an option has been provided for you to save the current game position to tape as follows: from within the game when you decide to save it press the ESC key. This will present you with a menu of 4 options.

- S = To Save
- L = To Load
- A = To Abort
- R = To Return

Pressing 'R' will return you to the game at the position you entered the room you were in when you pressed ESC. Pressing 'A' will abort the game totally sending you back to the front screen. Selecting 'S' will give you a prompt asking you for the file name to use, type it in then press enter. The program will then respond with press play record then any key.

When the saving is finished you will be returned to the aforementioned menu. If you select 'L' from the menu you will be prompted for a file name and then asked to 'press play then any other key'. As before ESC. returns you to the menu.

Upon successful loading you will be returned to the menu (if you look at the Status display you will see the room description, time, etc.), set to the position newly loaded in. If for any reason there is a tape error i.e. if the Escape key is pressed or the tape stopped then the previous position is restored. Having saved or loaded as required simply return to the game.

The lower part of the screen is the status area - it serves a twin purpose normally to display the following (from left to right).

A map showing the current room (the dark one) and its surrounding rooms. An exit on a wall is shown as yellow, red means no exit.

Time - this shows elapsed game time in hours and minutes.

Lives remaining - in this box is a figure followed by a number

The number - is the number of lives remaining. The figure represents the strength of your current life as it is reduced so is your strength. When your strength reaches zero you lose a life.

Pocket Contents - this shows the objects you are currently carrying (you can only carry three at time).

The other use of this area is when you press Inventory or Examine. The result of this action will be displayed in the status area on both of these options, pressing a key restores the status area. If you get stuck in this game a clue sheet and map are available from

TYNESOFT COMPUTER SOFTWARE

Address Ind. Estate, Blaydon, Tyne & Wear

Please include 30p to cover postage and packing



By Raffaele Cecco

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette

48K ZX Spectrum, ZX Spectrum Plus or ZX Spectrum 128 with cassette player, ZX Spectrum +2, Spectrum +3.
You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). When using a Sinclair Interface 2 or the ZX Spectrum +2 plug the appropriate joystick into port 1. Unless using a ZX Spectrum +2 connect a cassette player to the computer in the usual manner. ZX Spectrum +2/+3 and 128 users should select 48K mode. Rewind the cassette if necessary, enter **LOAD***** on the computer keyboard and press the **ENTER** key. Press the **PLAY** key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Spectrum +3 Disc

You are advised to disconnect all hardware from the rear edge connector with the exception of your joystick interface (if any). Place the disc in the drive and press the **ENTER** key.

Amstrad Cassette

Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.
Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter **TAPE** and press the **ENTER** key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the **CTRL** and **ENTER** keys. Press the **PLAY** key on the cassette player and then any key on the computer keyboard.
The game takes a few minutes to load.

Amstrad Disc

Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664.
Amstrad CPC 464 with disc drive.
Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter **1 DISC** and press the **ENTER** key. Place the disc in the drive and enter **RUN DISC** and press the **ENTER** or **RETURN** key. The game takes a few seconds to load.

Commodore Cassette

Commodore 64 or Commodore 128 with suitable cassette player.
You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the cassette player to the computer, place the cassette in the player and rewind if necessary. Press the **SHIFT** and **RUN/STOP** keys on the computer keyboard and press the **PLAY** key on the cassette player. The game takes a few minutes to load.

Commodore Disc

Commodore 64 or Commodore 128 with disc drive.
You are advised to disconnect all hardware from your computer. Connect the disc drive to the computer and place the disc in the drive. Enter **LOAD***,8,1** and press the **RETURN** key. The game takes a few seconds to load.

Atari ST

Atari 520 ST series or Atari 1040 ST series with disc drive if necessary.
You are advised to disconnect all hardware from your computer except a disc drive. Place the disc in the drive and press the **RESET** button. The game takes a few seconds to load.

Commodore Amiga

Amiga A500, A1000, or A2000.
You are advised to disconnect all hardware from your computer. Place the disc in the drive and switch your computer on. The game takes a few seconds to load.

SCENARIO

Federation storage depots have been raided by pirates, taking valuable minerals, jewels, ammunition and the latest battle weaponry. You have been commissioned by the Federation to retrieve the cargo and return it to a storage depot within a specified time limit. Extra points and an extra ship will be awarded if you succeed.

The pirate craft have activated all planetary defence systems which you will have to negotiate as well as the pirates themselves. If you fail to reach the depot within the time limit or the value of your retrieved cargo is insufficient you must forfeit one of your Cybernoid ships.

CONTROLS

Default control keys are as follows or use a joystick:

Left - **O**
Right - **P**
Up - **Q**
Fire - **SPACE**
Pause - Press **CAPS SHIFT & SYMBOL SHIFT** (Spectrum)
CTRL P (Atari, Amiga, Amstrad, C64)

To abort press **5, 6, 7, 8, 9** and **1** simultaneously.

GAMEPLAY

When a pirate craft has been destroyed it will drop its cargo of stolen objects. Manoeuvre your ship over the object to retrieve it. Certain objects will alter the appearance of your ship; these objects offer external weaponry that can be utilised on difficult screens. Occasionally, when a pirate craft is destroyed it will drop a yellow canister. This canister, when retrieved, will increase the amount of the currently selected weapon by one.

DISPLAY PANEL

From left to right the display panel selections are as follows:

1. Displays the number of ships left.
2. The top number shows your current score. The bottom number shows the value of cargo you have retrieved on the current level.
3. Displays the current weapon mode in text. Number on the left shows the amount of the current weapon that you have. Number on the right is the maximum storage capacity for the current weapon.
4. The coloured graph gives an indication of how much time you have to reach the end of level depot. When the graph has totally disappeared your time limit has expired.

WEAPON MODES

Keys **1, 2, 3, 4** or **5** select your ship's weapon modes:

- 1** - BOMBS - Destroy large defence emplacements.
- 2** - IMPACT MINES - When placed at strategic points on the screen halt pirate craft.
- 3** - DEFENCE SHIELD - Temporarily renders your ship invincible.
- 4** - BOUNCE BOMBS - Bounce around the screen destroying any emplacements they touch.
- 5** - SEEKER - Tracks down its quarry.

Hold **FIRE** button down to activate the selected weapon.

CREDITS

© Hewson Consultants 1988.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the written permission of Hewson Consultants Ltd. All rights reserved. No responsibility is accepted for any errors.

Our policy is one of constant improvement. Therefore, we reserve the right to modify any product without notice.

Hewson Consultants Ltd.
56b Milton Park
Milton
Abingdon
Oxon OX14 4RX

CYRUS II

CHES PROGRAM FOR AMSTRAD

INSTRUCTION MANUAL

SOFT 06026 (TAPE)
SOFT 07026 (DISC)

© Copyright 1985 Intelligent Chess Software Ltd.

as described in the relevant operating documents. Switch on the power, and type:

UN "DISC" <ENTER>

When loading is complete, a chessboard appears, and the pieces are inserted in their starting positions.

You want the program to work with its sound signals, the volume control on the right-hand side of the computer should be turned up to an audible level. The volume can be readjusted at any time.

STARTING A GAME

Inside the square at the bottom left-hand corner of the board, you will see a flashing white arrow. This is the marker, which is used for indicating your moves to the computer.

The arrow means of the four "direction" keys (←↑→↓), you can move the marker around the chessboard to position it wherever you want. A quick key-press moves the marker one square in the direction indicated. If you hold the key down, the marker keeps moving (until it reaches the edge of the board, or the key is released).

If you are playing White, make your first move like this:-

- Place the marker on the square occupied by the piece you want to move (so that it points towards the base of this piece).
- Press one of the ENTER keys. The computer "beeps", and the marker stops flashing.
- Press a "direction" key again, you will now see two markers. One is flashing, and responds to your commands; the other one, pointing towards your piece, remains static.
- Move the flashing marker to the square where you want the piece to go.
- Press ENTER again (beep).

Your move is now carried out, and Cyrus starts computing its play. When it is ready, it "beeps" and moves its piece on the board. Make your next move in the same way as before.

Note that the two blue keys marked ENTER are identical in their effect. Also, in place of either of these, you may use the SPACE BAR which is located in between the arrow keys.

Queen - from d7 to d5. Then the White pawn has captured the black one (a capture is indicated by "x"), and Black has brought out his knight from g8 to f6. On his third move, White has played his bishop from f1 to b5; the "+" sign shows that his move gives check.

White's moves are always listed on the left; Black's on the right. Castling (on the king's side or queen's side respectively) is denoted by "O-O" or "O-O-O".

Below the game-record, you will see either the word THINKING (if Cyrus is computing the next move) or else YOUR MOVE.

Lower down the screen, there is a list of the commands that are currently available, eg:

B - Back

reminding you that by pressing the B key, you can retract a move as described on page 10. The full list of commands (which is reproduced on page 16) should be clear to you once you have read the remaining sections of this manual.

To return from the message screen to the chessboard screen, press the SPACE BAR again.

RESULT OF THE GAME

The message screen displays CHECKMATE or STALEMATE if such a situation has come about.

If Cyrus recognizes that the same position (with the same side to move) has arisen three times, it announces a DRAW.

A draw is also announced if, over the space of 50 consecutive moves (played by one side and answered by the opponent), no piece has been captured and no pawn moved.

To signify the end of the game, one of the kings (that of the player whose opponent made the last move) repeatedly "flashes" on the chessboard display.

If you want to check upon the rules which determine a drawn result, turn to the Appendix, page 30.

INTERRUPTING THE COMPUTER

If you press the M key while Cyrus is computing its move it will shut off its calculations and play the move assessed as best according to its analysis so far.

3.	STARTING A GAME
4.	THE TWO CHESSBOARD DISPLAYS
5.	SPECIAL MOVES
6.	CORRECTING ERRORS
7.	MESSAGE DISPLAY
8.	RESULT OF THE GAME
9.	INTERRUPTING THE COMPUTER
10.	NEW GAME
11.	LEVELS OF PLAYING STRENGTH
12.	CHANGING SIDES
13.	PLAYING BOTH SIDES
14.	DEMONSTRATION
15.	RETRACTING AND REPLAYING MOVES
16.	HINT
17.	ANALYSIS
18.	SETTING UP A POSITION
19.	CHES PROBLEMS
20.	SAVING AND LOADING GAMES
21.	PRINTER
22.	SUMMARY OF COMMANDS

APPENDIX: THE MAIN RULES OF CHESS

A.	THE CHESSBOARD AND PIECES
B.	THE MOVES
C.	CHECK AND CHECKMATE
D.	CASTLING
E.	STALEMATE AND OTHER TYPES OF DRAW

You can make the program move first - if you want to play Black - by pressing M. In this case, before the game starts, you will probably want to invert the chessboard by pressing the I key.

The strength and speed of the computer's play can be altered whenever you like; see "Levels of Playing Strength" on page 8, as well as "Message Display" (page 6).

THE TWO CHESSBOARD DISPLAYS

If you press the ESC key, the "three-dimensional" image of the board and pieces is replaced by a two-dimensional diagrammatic display. On the diagram, the marker takes the form of a flashing yellow square. The operation of the program is just the same whichever display you are using, and the ESC key can be used to switch from one to the other at any time.

SPECIAL MOVES

A capture is made no differently from any other move - simply move your own piece to its destination square. The same goes for a pawn capture en passant.

In order to castle, make the move of the king, and the rook's move is made for you automatically.

If you advance one of your pawns to the far end of the board, this pawn will repeatedly move back and forth until you tell the computer what piece you want in its place. Press Q, R, B or N according to whether you want a queen, rook, bishop or knight. (Other keys have the same effect as Q. When Cyrus promotes one of its own pawns, it always chooses a queen.)

If you aren't sure of all the rules which apply to these special moves, turn to the Appendix (pages 24 and 27-29).

CORRECTING ERRORS

If there is only one marker visible, and it is not on a square occupied by a piece that can move - then a press on an ENTER key will simply produce a dull buzz, the error signal.

The same thing happens if you press ENTER when the static marker is pointing to one of your pieces and the flashing marker is on a square where this piece cannot legally go.

In either case, simply re-position the flashing marker and continue entering your move.

Note that most of the special operating features described below (eg selection of the "level", retraction of moves, etc) will not work when it is the program's turn to move. By inducing a move, you enable any of the features to be used.

NEW GAME

You can begin a new game at any time, by pressing the G key. The screen then shows:

New Game (y/n)

To confirm your command, press Y. The starting position reappears, and both "clocks" are set back to zero.

Note that until you actually enter a move or start Cyrus computing, the previous game still remains in the computer's memory. You can return to any position in that game by using the F key - see page 10.

If you have pressed G by accident, a key-press other than "Y" allows play to be resumed.

LEVELS OF PLAYING STRENGTH

There are various levels of skill on which Cyrus II may be instructed to play. Obviously, the program plays more strongly the more thinking time it has for its moves. The following table shows the approximate average time it takes for a move on Levels 1 - 9.

Level	Time
1	2 seconds
2	6 seconds
3	15 seconds
4	30 seconds
5	45 seconds
6	1 minute
7	2 minutes
8	3 minutes
9	2 minutes 30 seconds

There are also three further levels, called "adaptable", "infinite" and "problem".

When playing on the adaptable level, Cyrus aims to play at roughly the same rate as its opponent. It measures your thinking time over a series of moves, then speeds up or slows down as necessary.

beginner, through to tournament-style play for chess experts. It offers a wide range of operating features, enabling you (for example) to take moves back, replay a game that is over, or set up special positions for problem-solving.

Cyrus II can also play against itself, allowing you to learn by study and example. Or it can stand aside, keeping a watchful eye on a game between two humans - ready, when asked, to analyse the situation and give advice.

A novel feature of the program is its attractive "three-dimensional" chessboard display. A more conventional diagrammatic display is also provided as an alternative.

If you like, start up the program and find out by experiment how to use it. No harm can come, whatever key you press, and Cyrus will do its best to understand your intentions.

We recommend, however, that you read this manual as far as Section 5 ("Special Moves") in order to get under way quickest. You can then return to the manual for reference whenever you need to.

LOADING THE PROGRAM

The program comes in two versions - on cassette or on disc.

(a) Loading from cassette:-

Follow the standard procedure for setting up the computer, as described in the Amstrad CPC 464 user manual. Connect up your printer if you want to use it with the program (see Section 21). Insert the Cyrus II cassette into the built-in cassette recorder, and make sure the tape is wound back to the beginning. Then type

RUN ""

- and press either of the blue ENTER keys. The computer now prompts you: "Press PLAY then any key". When you have done this, the tape automatically starts, and after a few seconds the message "FOUR CYRUS" should appear on the screen. The process of loading will take about 3 minutes.

(b) Loading from disc:-

Connect up the computer, disc drive and printer (if desired), as

If the static marker is pointing to a piece which you decide not to move after all, bring the flashing marker back to this same square - so that it disappears, leaving only the static marker visible. Then re-press ENTER. The marker begins flashing, and you can start again to move another piece.

MESSAGE DISPLAY

On the "two-dimensional" display the word CYRUS or PLAYER, in black or white at the top or bottom, shows whether the computer or the user is playing from this end of the board, and with which colour.

On the "three-dimensional" screen, the contestant playing from the bottom end is recorded on the left-hand side below the chessboard, while blue lettering shows who is playing Black.

A clock reading is also displayed for each opponent, for example:

01 : 17 : 36

- meaning that the total thinking time so far used by this side is one hour, seventeen minutes and thirty-six seconds. By seeing which "clock" is going, you can tell which side is to move next.

If you press the SPACE BAR, the screen changes to a different type of display. In place of the chessboard, you will see a record of the last few moves made and a list of the commands currently at your disposal.

Here is how moves are recorded. Each file (or vertical column of squares) is given a letter, viewed from the "White" side, the letters range from "a" (on the extreme left) to "h". Each rank (or horizontal row) is given a number, running from 1 (at White's end) to 8. Each square is designated by the letter of its file and the number of its rank. (So at the start of the game, the white king is on e1, the black queen is on d8, etc.) A move by a pawn is recorded by simply naming the pawn's old and new squares. When any other piece moves, its initial letter (or N in the case of a knight) is inserted before the departure square.

Example:-

1	e2 - e4	d7 - d5
2	e4 x d5	Ng8 - f6
3	Bf1 - b5+	

White has started by moving his pawn from e2 to e4 (ie the pawn in front of his king has gone 2 squares forward). Black has replied with a double advance of the pawn in front of his

When computing a move on the infinite level, Cyrus will normally carry on thinking until you tell it to move by pressing M. If you don't do this, the computer will not actually play a move unless:-

- it has a "book" move available (see below);
- it finds a forced mate, or completes as deep an analysis of the position as is within its capacity;
- or (c) there is only one legal move it can make.

On the problem level, the program searches for a way to force checkmate in 5 moves or less; for more details, see the section on "Chess Problems" (page 14).

When you first set up the program, Cyrus is ready to play on Level 1. The current level can always be seen on the message display. You may change the level any time when it is your turn to move, by pressing the L key. A single key-press takes you one level higher. If you hold the key down, you will see the level constantly changing - after going up to Level 9, the screen shows ADAP, INF, PROB, and then Level 1, Level 2 and so on.

When the level that you want is displayed, simply carry on playing. The program remains on the same level (even after a new game starts), unless you change it again; you may do so as often as you like.

NB. (a) Like a human player, Cyrus normally takes more time in a complicated position than in a relatively simple one. So the time it takes for an individual move is sometimes much more than the average for the level.

(b) Cyrus has knowledge of a large number of standard chess openings, so the first few moves of a game (on any level) are likely to be played fast. In a position where the program has two or more "book" moves available, it chooses between them largely at random. The total number of moves in the "openings book" is nearly 1900.

(c) Cyrus normally continues analysing the position even when it is your turn to move, so if it anticipates your next move correctly, it may reply instantaneously, irrespective of the level.

CHANGING SIDES

If you press the M key when it is your turn to move, Cyrus will start computing a move for the side that you have been playing, and will expect you to take over the other side.

3. PLAYING BOTH SIDES

It's possible for you to play a series of moves for both White and Black. For example, you may want to enter the moves of an opening variation which interests you, to see how Cyrus handles the resulting position. To do this, press S followed by M (you will then see the word PLAYER at both sides of the chessboard screen). You can now enter moves for both sides in turn. When you want Cyrus to carry on playing, re-press the M key.

This "multi-move" feature enables two human opponents to play a game against each other with the screen display as their chessboard.

14. DEMONSTRATION

If you press the D key, both sides will be taken over by the program, as a demonstration game. (Then CYRUS will be displayed at both side ends of the screen). After finishing a game, the program will pause for a few seconds and then begin a new one. To halt the demonstration, press M. Then, after the next move is made, you may continue the game against the computer.

15. RETRACTING AND REPLAYING MOVES

If you've played a move but then have second thoughts about it, you can easily take it back. Wait for Cyrus to reply, or make it do so at once by pressing M. Then press B, and the program's move is retracted. A second press on this key retracts your own last move, and you may make another one in its place. A move can be taken back even when the program is displaying checkmate or a draw.

By pressing the B key repeatedly or holding it down, you can take back a whole series of moves by both sides (going right back to the start of the game if you want). Notice that if you take back one more move for White than for Black (or vice versa), you swap sides with the computer.

The F key ("forward") has the opposite effect to the B key; it replays the move or moves that you have taken back. As one example of its use, suppose that during a game you want to have another look at a position which arose 10 moves earlier.

Here's an example of how a position is set up. We'll suppose that the position you want is the following, and that White is to move.

Press S "SET UP" appears on the chessboard screen.

Hold down SHIFT. The board is cleared, and press CLR.

If the word BLACK is displayed, press X (message: WHITE). You can now place white pieces on the board.

Bring the marker onto the square where you want the white king (b2).

Press K A white king appears.

Bring the marker onto the square for the white pawn (b3).

Press P A white pawn appears.

Bring the marker onto the square for the white queen (c4).

Press Q A white queen appears.

Press X The word BLACK appears. You can now enter black pieces.

Bring the marker onto the square for the black king (f6).

Press K A black king appears.

Bring the marker onto the square for the black queen (e5).

Press Q A black queen appears.

Press the X key again (message: WHITE). Cyrus now knows that when play continues from this position, it will be White to move next.

Finally, press S. The wording SET UP disappears, and YOUR MOVE is shown on the message screen. Play can now begin. Adjust the "level", if you want; then press M, to start Cyrus computing. (Or else, if you are playing White yourself, make a move in the usual way.)

In connection with setting up positions, there are a few more points to be noted:-

(a) Illegal positions:- If you've set up a position in which (say) there are no kings, or one side has two queens as well as eight pawns, or Black's king is in check when White is to move - then Cyrus recognizes this position as illegal. With such a position on the board, it is impossible to take the program out of "set up position" mode and

(c) To allow play to be resumed (if, say, you pressed the C key by mistake), press any key other than S or L.

If you are using the disc version of Cyrus, games can be saved and loaded from disc using exactly the same set of commands (C followed by S or L).

21. PRINTER

If you have a printer connected, pressing the P key allows you to give instructions for its operation. This key-press automatically switches to the message screen, which lists a special set of commands. The options are as follows:-

(a) For a print-out of the complete game-record in memory, press G.

(b) Pressing B causes the current position on the board to be printed.

(c) Press D for a continuous listing of moves. This means that when play continues, each move will be printed out as soon as it is made. The listing can subsequently be halted by repeating the same command.

(d) The facility of inserting a "line feed" together with each "carriage return" can be switched off or on by pressing L. An asterisk on the screen indicates that the facility is "on".

(e) Any other key-press allows play to be resumed.

Play can now resume

You can retract and replay the same sequence of moves as many times as you like. You may also carry on playing from any position within the sequence. This means you can find out what would have happened if you had played differently at a particular stage of the game.

Note, however that when - in any position - you enter a new move or press M (or D), you are erasing from the computer's memory the moves that had previously been played from this position onwards. Those moves can no longer be replayed with the F key.

To review the entire game, you can press the G key (so that the starting position reappears), then repeatedly press F. This is not, however, possible if the game began from a position which you "set up" (see Section 18).

16. HINT

If you want Cyrus to suggest a move for you, press H. One of your pieces makes a move on the board, and then goes back again. It is for you to decide whether to act on this hint; it is not necessarily the best move available (especially on the program's lower levels), though Cyrus will not deliberately mislead you.

If you press H when Cyrus is computing the next move, one of the program's pieces is moved back and forth in the same way. This shows you what move was rated as best at the outset of the analysis.

17. ANALYSIS

If you would like some further insight into the program's train of thought, press the A key. The word ANALYSIS appears on the message screen. Now press the M key. If Cyrus has just started computing its move, the display will now remain unchanged for a few moments, but after that a series of moves will be recorded just above the list of commands. The first move in this series is the one that Cyrus is thinking of playing next - the best move according to its analysis so far. The following move is your expected reply, then comes the computer's intended answer to that... and so on.

For this feature, a simplified form of notation is used - each

continue playing; when you press S, the computer will merely give the "error buzz" and display ILLEGAL SET UP. Correct the position as necessary.

(b) Casting:- If a king or rook has been placed on the board in the way we have just described, there can be no casting with that piece. A position in which (say) White has the right to castle king's side may be set up as follows. First press G and Y (the starting position appears), then enter "set up position" mode by pressing S. The white king and king's rook should now be left alone, while unwanted pieces are removed individually with the CLR key.

(c) En passant captures:- After a position has been set up, the next move cannot be a pawn capture en passant. To create a position where such a capture is legal, set up the immediately preceding position and then make the move which permits the capture.

(d) Game record:- When play proceeds after you have set a position up, the numbering of subsequent moves always begins from 10. The computer's memory of any game you had previously been playing is now erased.

This does not, however, mean that the foregoing moves are erased from memory if you press S by accident in the middle of a game. As long as you re-press the same key without actually having made any alterations to the position, play may continue as before. The numbering of the moves remains unchanged, and if you like they can be "taken back" or "replayed" in the normal way.

19. CHESS PROBLEMS

Most chess problems carry some such wording as "White to play and mate in three moves" - meaning that you have to find a move which enables White to give checkmate on his third move at the latest, no matter how Black tries to defend himself.

Cyrus II can solve problems for mate in anything up to 5 moves. Set up the position as described in the preceding section. Make sure Cyrus knows which side moves next. Select "problem" level with the L key. On leaving "set up position" mode, press M to start Cyrus computing.

Cyrus now begins by looking for a move that gives checkmate immediately. If it discovers that this is not possible, it displays NO MATE IN 1 on the message screen, and starts searching for a way to force mate in two moves... and so on. If the

22. SUMMARY OF COMMANDS

A	Display analysis (predicted continuation). Repeat to cancel.
B	Take back last move; promote pawn to bishop
C	Cassette operation.
	: L Load game record.
	: S Save game record
	: Other keys: return to normal playing mode.)
D	Demonstration (program plays both sides).
F	Step forward, ie replay move taken back.
G	New game.
	: Y Yes.
	: Other keys: no.)
H	If user to move, give hint; if program to move, show move currently assessed as best.
I	Invert chessboard.
L	Change level.
M	Take over the side which is to move; if already on this side, move immediately.
N	Promote pawn to knight.
P	Printer operation.
	: B Print board position.
	: C Continuous listing (each move printed when played). Repeat to cancel.
	: G Print game record.
	: L Carriage return + line feed (off/on).
	: (Other keys: return to normal playing mode.)
Q	Promote pawn to queen.
R	Promote pawn to rook.

18. SETTING UP A POSITION

Now and again you may want to see Cyrus solve a chess problem; or you may wish to set up a position from a game that has been published, to see how the program handles it. In order to rearrange the position on the chessboard, first press the S key. The wording SET UP appears on the chessboard screen - in "set up position" mode, some of the keys have different uses from their normal ones.

As long as SET UP is displayed, you can do any of the following things:-

(a) You can clear the entire chessboard by holding down a SHIFT key and pressing CLR. Usually you will want to do this before anything else - but not if the position that you intend to set up differs only slightly from the position currently displayed.

(b) To clear an individual square, position the marker on that square and press CLR (without SHIFT).

(c) To insert a piece on the board, bring the marker onto the desired square and press the appropriate key: K (king), Q (queen), R (rook), B (bishop), N (knight) or P (pawn). The way to select the colour of the piece will be explained presently.

(d) Both of the clock times can be set back to zero by pressing Z. (Notice that as long as the program is in "set up position" mode, the clocks are stopped.)

On the screen you will see the word WHITE or BLACK. This shows which colour a new piece will be, if you now place one on the board. To change over from one colour to the other, press X.

The word WHITE or BLACK also indicates which side will move next if play is commenced at this moment. So once the position is ready, you may need to press X to display the correct colour.

Finally press the S key, to take the program out of "set up position" mode again. The normal list of commands will now be shown on the message screen, and play may proceed.

program finds (say) a forced mate in 3 moves, it momentarily displays MATE IN 3, and makes the appropriate move on the chessboard. You may now make a move for the defending side. Then (after re-computing if necessary), Cyrus will play the next move of the solution. After that, you can, if you like, take back the last pair of moves, and play a different move for the defence, to see how the program answers it.

If Cyrus discovers, by performing an exhaustive analysis of the position, that it is impossible to force checkmate within 5 moves, it displays NO MATE IN 5, and simply makes the move it considers best.

NB. (a) If there is a "book" move available, Cyrus will move immediately, without performing any analysis.

(b) Cyrus cannot solve problems that require "under-promoting" a pawn to rook, bishop or knight.

20. SAVING AND LOADING GAMES

The record of a game may be saved on cassette or disc, and at a later date re-loaded into the computer for resumption of play, or for replay and analysis, etc.

If you have loaded Cyrus from tape, you will use a cassette for saving and loading games. Insert a suitable one into the built-in cassette recorder, and press the C key. You then have the following options (the text on the message screen will guide you in your operations):-

(a) To save a record of the game you have been playing, press S. The computer then prompts you to give the game a name (for instance FIRSTGAME); this must comply with the format for filenames as explained in the computer's operating manual. It cannot include blank spaces. Type the name and press ENTER. You are now prompted to start the tape and press any of the computer's keys. This will begin the saving process; once it is finished, the program reverts to normal playing conditions.

(b) To load a game from cassette, make sure the tape is wound back far enough, and press L. Type the name under which the game was recorded, press ENTER and the PLAY button, then press any key on the keyboard. When loading is complete, the final position of the game record can be viewed on the chessboard screen, and you may make use of any of the program's functions.

S	Selects "Set up position" mode.
	: B Bishop.
	: K King.
	: M Multi-move mode (user plays both sides).
	: N Knight.
	: P Pawn.
	: Q Queen.
	: R Rook.
	: S Return to normal playing mode.
	: X Change colour of pieces to be entered and side to move.
	: Z Set both clocks to zero.
	: CLR Clear square.
	: SHIFT + CLR Clear entire chessboard.
ENTER (COPY)	During move entry, selects square of departure or destination.
ESC	Switch between chessboard screens.
- I I -	Move cursor.
SPACE BAR	Switch between chessboard and message screen.