

**GO!**GO! Media Holdings Ltd., Units 213 Halford Way,  
Halford, Birmingham B5 7PX TEL: 021 355 3388

# TRANTOR

## THE LAST STORM TROOPER

Original design by N Bruty. Programmed by D Quinn.

The game opens with Trantor standing by the lift. Equipped with a flame-thrower, he has 90 seconds to activate the N.I.K. security terminal. There are eight terminals in the complex - each containing a letter. Record each letter which then must be sorted into a computer related word. Once you have obtained the word you must find the security terminal and enter the word. You will then be given a beam code. Proceed to the beam area, enter the code and off you beam, successful in your mission.

While exploring the complex you will pass lockers by pulling the joystick back. You will automatically search the lockers. Use the contents to aid your mission.

The opening sequence is only the start of the story and cannot be played. The game then progresses to the start menu. Controls are displayed on the screen for starting the game, joystick or keyboard options and redefine keys selections.

### LOADING:

CBM 64 Cassette: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64 Disk: Type **LOAD**"\*" ,8,1 and press **RETURN**.

Spectrum Cassette: Type **LOAD**"\*" and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad Cassette: Press **CTRL** and **SMALL ENTER** and then press **PLAY** on the cassette recorder. Hit any key during loading sequence to continue.

Amstrad Disk: Type **RUN**"DISK and press **ENTER**. Game will load and run automatically. Hit any key during loading sequence to continue.

Atari ST: Insert disk in drive and turn on the computer.

© 1987 Probe Software. All Rights Reserved.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

### TRANTOR - THE LAST STORMTROOPER

Le scénario de Trantor débute à côté d'un ascenseur. Armé d'un lance-flamme il n'a que 90 seconds pour activer la centrale électronique de sécurité N.I.K. Il y a huit centrales dans le complexe: chacune contient une lettre de l'alphabet. Il vous faut noter chaque lettre et puis ordonner le mot de passe (un mot qui trait à l'informatique). Une fois le mot obtenu, vous devez trouver la centrale de sécurité et taper le mot de passe. Le code d'un faisceau vous sera alors donné. Procédez à la zone de teletransportation, tapez le code et un rayon vous transportera; alors votre mission sera réussie.

En explorant le complexe vous passerez par des coffres. En déplaçant le joystick vers la bas, vous fouillerez automatiquement les coffres. Utilisez ce qu'il y a dedans pour vous aider à accomplir votre mission.

La séquence initiale (la destruction de votre vaisseau spatia n'est que le commencement de l'histoire et vous n'avez pas à intervenir. Le jeu avancera alors jusqu'au menu de départ.

On vous montre les commandes sur l'écran pour commencer le jeu, options joystick ou clavier et pour redéfinir les commandes au clavier.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT:

CBM 64 Cassette: Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** du lecteur de cassettes.

CBM 64 Disquette: Tapez **LOAD**"\*" ,8,1 et appuyez sur **RETURN**.

Spectrum Cassette: Tapez **LOAD**"\*" et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** du lecteur de cassettes.

Amstrad Cassette: Appuyez sur **CTRL** et **SMALL ENTER**. Appuyez sur **PLAY** du lecteur de cassettes. Appuyez sur n'importe quelle touche pendant le chargement pour continuer.

Amstrad Disquette: Tapez **RUN**"DISK et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et fonctionnera automatiquement. Appuyez sur n'importe quelle touche pendant le chargement pour continuer.

Atari ST Disquette: Insérez la disquette dans l'unité de disquettes et allumez l'ordinateur.

© 1987 Probe Software. Tout droits réservés.

Copyright subsiste sur ce programme. La radiodiffusion et toute sorte de diffusion, la représentation en public, la reproduction ou l'enregistrement, la location, le leasing, la rente et la vente sous quelque formule que ce soit d'échange ou de rachat sont formellement interdites.

### TRANTOR - DER LETZTE EINZELKÄMPFER

Das Spiel beginnt an einer Lifttür. TRANTOR ist mit einem Flammenwerfer ausgerüstet, und hat nur 90 Sekunden Zeit, den N.I.K. Sicherheits Terminal zu aktivieren. In diesem Komplex sind acht Terminals vorhanden, die jeder einen Buchstaben beinhalten. Notieren Sie sich diese Buchstaben und sortieren Sie diese acht Buchstaben zu einem auf Computer beziehenden Begriff. In dem Moment, wenn Sie diese Wort zusammengesetzt haben, müssen Sie den Sicherheits-Terminal finden und dieses Codewort eingeben. Bei richtiger Eingabe erhalten Sie dann einen Beam-Code. Gehen Sie nun in die Beam-Abteilung, geben Sie den Beam-Code ein und Sie werden nach dieser erfolgreichen Mission transferiert.

Während der Erkundung des Komplexes passieren Sie einige Schränke. Zum Passieren müssen Sie den joystick zurückziehen. Die Schränke werden automatisch gesucht. Der jeweilige Inhalt eines Schrankes gibt Ihnen Hilfestellungen für Ihre Mission.

Bitte beachten Sie, daß die Eröffnungsphase nicht gespielt werden kann. Das Programm geht automatisch in die Startphase über.

Alle Kontrollmöglichkeiten wie Spielbeginn, joystick oder Tastaturkontrolle sowie Tastaturbelegung werden im Bildschirm angezeigt.

### LADIANWEISUNG:

CBM 64 Kassette: Drücken Sie gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP**. Dann drücken Sie die **PLAY** Taste des Rekorders.

CBM 64 Diskette: Geben Sie **LOAD**"\*" ,8,1 ein und drücken Sie **RETURN**.

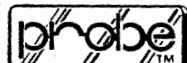
Spectrum Kassetten: Geben Sie **LOAD**"\*" ein und drücken Sie **ENTER**. Dann drücken Sie die **PLAY** Taste des Rekorders.

Schneider Kassetten: Drücken Sie **CTRL** und die **KLEINE ENTER** Taste und dann die **PLAY** Taste des Rekorders. Drücken Sie ein beliebige Taste, um weiter zu laden.

Schneider Diskette: Geben Sie **RUN**"DISK ein und drücken Sie **ENTER**. Das Spiel wird dann eingelesen und automatisch gestartet. Drücken Sie ein beliebige Taste, um weiter zu laden.

Atari ST Diskette: Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und schalten Sie den Computer ein.

© 1987 Probe Software. Alle Rechte vorbehalten.



© 1987, Alligata Software Limited, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. ALLIGATA BITES BACK

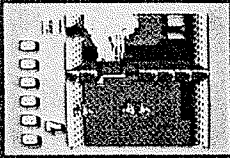


Music by WE MUSIC LTD.  
Programming by Stefan Walker



Avant de faire le test 3 à pied, vous devez réussir les deux premiers tests, défilant tout d'abord en haut de la page. Plus vous réussirez, plus le jeu devient rapide et difficile. Votre grade augmentera à chaque mission menée à bien. Vous obtenez aussi un vaisseau plus sophistiqué à la mission suivante.

**But du jeu**  
Test 1 Manoeuvres et réflexes en vol pour éviter les mines spatiales.  
Test 2 Courage et intelligence au cours du vol dans la vallée Zarkab.  
Test 3 Détermination et discrétion en recherche d'ORBs.



**Das Spiel**  
Test 1 Manoeuvres et réflexes en vol pour éviter les mines spatiales.  
Test 2 Courage et intelligence au cours du vol dans la vallée Zarkab.  
Test 3 Détermination et discrétion en recherche d'ORBs.

Test 1. Manoeuvres et réflexes en vol pour éviter les mines spatiales.  
Test 2. Courage et intelligence au cours du vol dans la vallée Zarkab.  
Test 3. Détermination et discrétion en recherche d'ORBs.

**The Game**  
Test 1 Manoeuvres et réflexes en vol pour éviter les mines spatiales.  
Test 2 Courage et intelligence au cours du vol dans la vallée Zarkab.  
Test 3 Détermination et discrétion en recherche d'ORBs.

Test 1 & 2 have to be completed and all aliens' posts and lasers destroyed before landing and proceeding on foot through Test 3. The better you are the faster and more furious the challenge. Every successful mission is rewarded by upgrading your ranking making the next in a higher rated spacecraft.

The Time Age in which the ultimate detour may have become the ultimate destruction.  
The Face A desert corner of the galaxy where human life seems to exist in the wild.  
The Mission Can violent aggression and mindless destruction ever be justified in the name of peace. That is the engine, the 'Trap' in which you are to be placed as you energetically defend your planet, your people from a once peaceful ally.  
Your Quest To demonstrate the reactions and skills of a legendary space fighter to show the genius of a master strategist that will not be enough. 'Trap' has a secret that needs to be told, until it is revealed, you will never be able to test in peace.

SCENARIO



AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD



MSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD AMSTRAD

ALLIGATA BITES BACK

## PLAYING INSTRUCTIONS

### LOADING INSTRUCTIONS

Press Control & small ENTER

#### SCORING

ORB	10,000 points	DROP	CARGO	Extra life
BOAT	500 points	ON MAN	BOMB FUEL	
LAZER	200 points	DUMP	BOMB FUEL	
ALIENS	100 points			

JOYSTICK	KEY	JOYSTICK	KEY
▲ Increase speed	K	FIRE	Fire
▼ Decrease speed	M	TAB	Zappo
◀ Left	Z	SHIFT	Drop cargo
▶ Right	X	▼ & FIRE	Drop Bomb
			MSPACE

#### SPECIAL FEATURES

**10 Levels (0-9)** On screen you see alongside the letters  
**A** Aliens left to kill  
**B** numbers indicating If the number is greater than 9  
**L** Boats left to bomb  
 Lasers left to destroy a 1 is displayed.  
 When A, B, L are all zero, the border turns red to indicate level completed.  
 Take the ship to the landing pad and switch to foot to complete test 3 and collect the ORB.  
 On foot when you are hit or fall through the holes in the planet surface your life is preserved and you are returned to the start of tests 1 and 2.  
**ORBs** are currency. You may hold up to 4, any further collection of an ORB will award a 10,000 point bonus.  
**CARGO** Extra lives for dropping cargo onto little man. To collect cargo stood cargo ship.  
**SPINNERS** If a spinner hits you your left & right controls are reversed for 5 seconds.  
**EYES** If you bomb eyes spinners will not appear.  
**ALIENS** Aliens attacking from the rear can be killed by your exhaust.  
**FUEL** Replenishment by bombing fuel depots F.  
**SPACECRAFT SELECTION** Use joystick to select. When the game first starts you have no choice of craft.  
 One you have ORBs collected a craft which suits your personal taste can be chosen.  
 The letters:  
**a** ammo capacity  
**c** cargo carrying potential  
**f** fuel consumption  
**t** display  
**b** zappto recharge time  
 the choice is yours.

**GOOD SHOOTING!**

### ZUM LADEN

CONTROL und kleine ENTER Taste gleichzeitig drücken.

## SPIELANLEITUNG

JOYSTICK	TASTE
▲ Beschießen	K
▼ Verlangsam	M
◀ Links	Z
▶ Rechts	X
Feuer	Leertaste
Zappo	-TAB
Fracht abwerfen	SHIFT
Bombe werfen	MIERSTASTE
▼ + Feuer	

#### BESONDERHEITEN

**10 Stufen (0-9)**  
 Die Werte hinter den Buchstaben bedeuten:  
**A** Verbleibende Aliens Zahlen höher  
**B** Verbleibende Boote als 9 werden  
**L** Verbleibende Laser durch 1 dargestellt  
 Wenn alle drei, A, B und L gleich Null sind, wird der Rand rot, zum Zeichen, daß die betreffende Spielseite abgeschlossen ist. Stellen Sie die Landefläche an, schalten Sie auf "Fußgänger" um und nehmen Sie Test 3 in Angriff, wo Sie die ORB aufheben müssen.  
 Wenn Sie in diesem Zustand (zu Fuß) getroffen werden oder durch die Löcher in der Planetenoberfläche fallen, verlieren Sie Ihr Leben nicht, sondern werden an den Anfang von Test 1 und 2 zurückbefördert.  
**ORB** ist die örtliche Währung. Bis zu 4 Stück können Sie in Ihrem Besitz haben, jedes weitere bringt 10.000 Prämienpunkte ein.  
**FRACHTGUT** Ein Extra-Leben, wenn die Fracht auf den kleinen Mann aggeworfen wird. Zum Ergreifen der Fracht das Frachtschiff abschießen.  
 Gyromobil: Ein Zusammenrall mit einem Gyromobil bewirkt, daß die Links-/Rechtssteuerung & Sekunden lang umgekehrt funktioniert.  
**AUGEN** Wenn die Augen bombardiert werden, tauchen keine Gyromobile auf.  
**ALIENS** Aliens, die sich von hinten an Sie herannähern, können durch die Auspuffgase unschädlich gemacht werden.  
**TREIBSTOFF** Zum Auftanken die Treibstofflager F bombardieren.  
**WELTRAUM-MINEN** In durchschobtem Zustand wertlos!  
**RAUMSCHIFF-WAHL.** Mit Hilfe des Joysticks. Bei Spielstart müssen Sie nehmen was kommt!

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Appuyez sur Control et sur la petite touche ENTER

## RÈGLES DU JEU

### MANETTE DE JEU

TOUCHE	
▲ Pour accélérer	K
▼ Pour ralentir	M
◀ Vers la gauche	Z
▶ Vers la droite	X
Fus	Barre d'espacement
Zappo	TAB
Pour larguer les marchandises	SHIFT
Pour larguer une bombe	M & Barre d'esp.

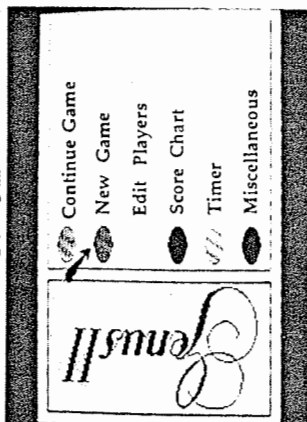
#### FONCTIONS SPÉCIALES

**10 Niveaux (0-9)**  
 Des chiffres s'affichent après les lettres. Ils doivent s'interpréter de la manière suivante:  
**A** Nombre d'ennemis restant à tuer Lorsqu'un chiffre est supérieur à 9, il est remplacé par un 1  
**B** Nombre de bateaux restant à bombarder  
**L** Nombre de lasers à détruire  
 Lorsque A, B et L ont tous pour valeur zéro, le cadre de l'écran vire au rouge indiquant ainsi que le niveau est terminé. Faites atterrir votre vaisseau spatial sur l'aire prévue à cet effet. Vous devez faire le test 3, et ramasser les ORB à pied.  
 Si vous êtes touché ou que vous tombez dans un des trous existant à la surface de la planète pendant que vous marchez, vous ne perdez pas de vie pour autant, mais vous devez recommencer les tests 1 et 2.  
**ORB** est la devise locale. Vous pouvez en ramasser 5 qui donnent chacun droit à 10.000 points de bonus.  
**MARCHANDISES** larguées sur le bombardeur: une vie supplémentaire. Il suffit de passer les marchandises pour les ramasser.  
**VAISSEAU DE LA POLICE** Vous obtenez un bonus de 1000 points si vous amenez à détruire les 5 vaisseaux de la police.  
**VAISSEAUX TOURNOYANTS** Si vous êtes touché par un vaisseau tournoyant, vos contrôles de droite et de gauche sont inversés pendant 5 secondes.  
**YEUX** Si vous bombardez les yeux, les vaisseaux de la police n'apparaîtront pas.  
**ENNEMIS** les ennemis attaquant par l'arrière sont parfois tués par les fumées d'échappement.  
**CARRURANT** Pour faire le plein, bombardez les depots F.  
**SELECTION DU VAISSEAU** Sélectionnez le vaisseau à la manette de jeu. Au début du jeu, vous ne pouvez pas choisir votre vaisseau.

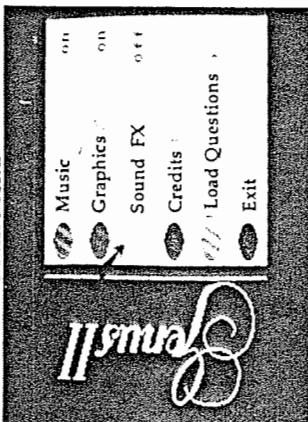
Genus 2 and you will meet your final test. You will have to satisfy the elders of Genus 2 that you are genuinely trivial before you will be allowed to stay. Choose which elder to ask a question from by moving the joystick left and right and pressing the fire button. These devious characters have made things more difficult by ensuring that only one of them has the ace question to answer. If you have chosen the wrong elder then you will still be asked a question. If you get it right then you will have a better chance of getting the ace question next time, because one of the elders will leave, and you will get another chance. If you are wrong then you will have to wait until the next turn. This will allow the players lagging behind to catch up! If you have chosen the correct elder, then it is up to all of the other players to choose which question type you will be asked. They will be allowed to look at your performance chart to decide which question you should be asked - if they're unfriendly then they will ensure that it is the one you find most difficult. Still, it is up to you to get it right. If you fail then you will have to convince the elders from the start on your next turn. If you succeed, then you have won the game!



Genus II



Main Menu



Miscellaneous Menu

## Menus . . .

The menus let you make some basic choices in the game. Move the highlight up or down and press fire to make your choice.

### Main Menu

**Continue Game** - If you have stopped the game for any reason you can carry on from here.

**New Game** - Starts a game from the very beginning.

**Edit Players** - Make some changes to the pioneers!

**Score Chart** - Find out how you and your fellow pioneers are doing.

**Timer** - Set a time limit for answering questions.

**Miscellaneous** - This brings up the menu described below.

### Miscellaneous Menu

**Music** - Turn the music questions on or off.

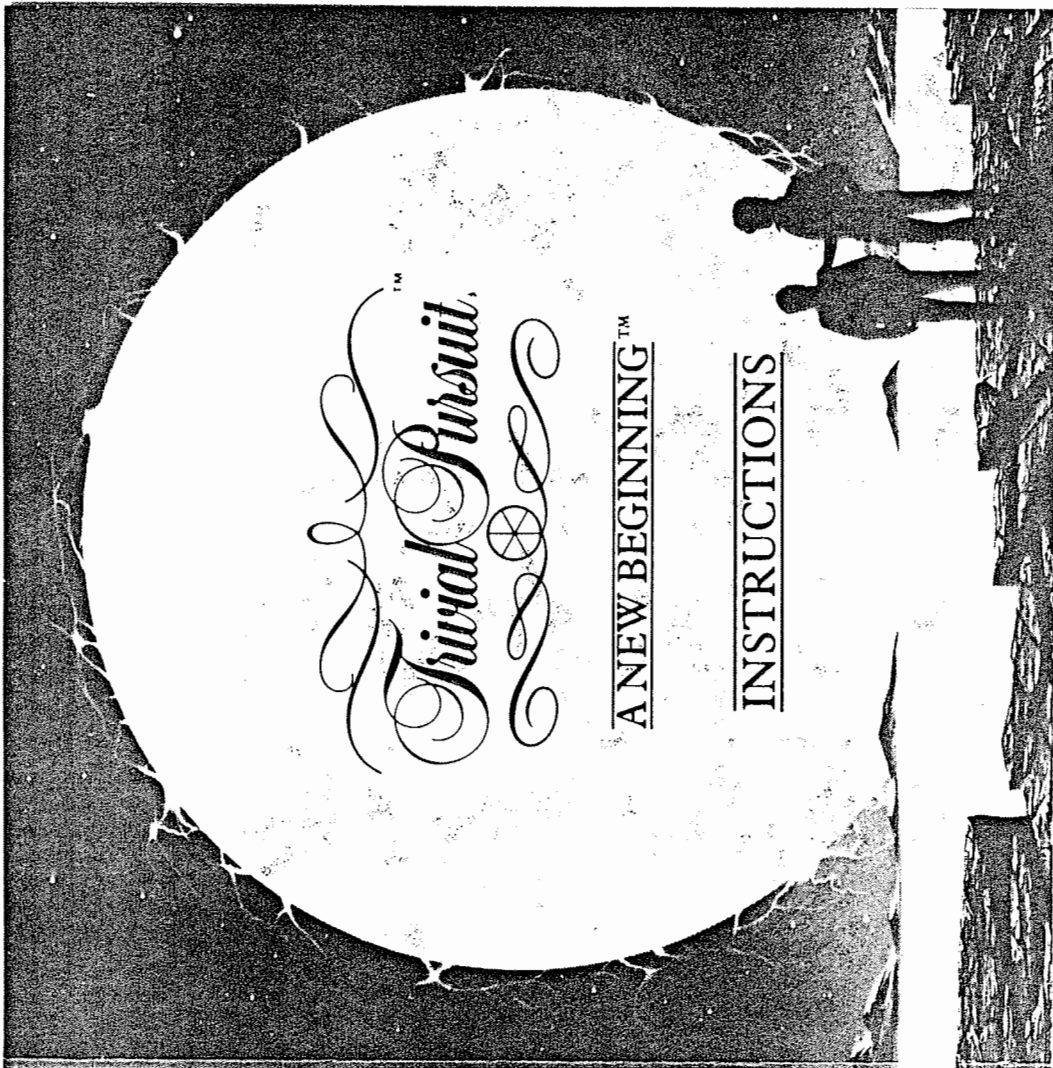
**Graphics** - Turn the graphics questions on or off.

**Sound FX** - Turn the sound effects on or off.

**Credits** - Find out about the people behind the game.

**Load Questions** - Bored of the current questions? Load some more.

**Exit** - Return to the Main Menu.



## Introduction

The title suggests, Trivial Pursuit - A New Beginning is a brand new version of the world's favourite board game especially created for your computer. The game is still the answering of delightfully al questions but the test is completely new, and more entertaining. The program has been designed to make the game as friendly as possible and is fully self explanatory. The rules for this new game outlined below, and the loading instructions are on the back of this card.

## Object of the Game

A New Beginning is set far into the 21st century. The Earth is a dying planet and you have been assigned the task of carrying civilisation to the known planet fit for human habitation outside the solar system - Genus 2.

Each player will pilot a ship driven rocket into space, the game is a race to find the first player to be accepted by the elders on Genus 2. If you are playing the game on your own, then the task is no different - you will have to get to Genus 2 alone. The journey through space is a hazardous one, and you will have to travel through six galaxies before Genus 2 can be reached. Each of the six galaxies contains many planets but only a few of these planets contain an object which you must collect in order to gain access to the next galaxy. Each galaxy contains a different type of object hidden on a few of the planets. The only way to search the galaxy is to select a planet and land on it to see if there is an object to collect. A native will ask you a question, and only if you answer it correctly will you be allowed to continue your journey. If you answer incorrectly on a planet with an alien then you will be allowed to take it back to your

craft and travel to the next galaxy. Only when you have collected an object from each of the six galaxies will you be allowed to land on Genus 2. Finally the elders of Genus will have to be convinced that you are truly a Trivia expert before they will allow you to settle there. Don't worry about fear of flying - the computer will navigate your ship for you - all you need to do is to put your thinking cap on and answer trivial questions!

## How to Play the Game

### 1. Getting Started

The first screen you will see is the start up menu screen which will set up the game for you. The first thing to do is to type in each player's name - you can have 1-6 players. Now press ENTER/RETURN without entering a name and the highlight will move to NEW GAME on the menu. At this point you will have a number of options (it will be assumed that you have a mouse or joystick for control).

If not, the instructions for using the keyboard are given on page 5. If you press the fire button the game will start. If you move the highlight up or down the menu then you can access the various facilities available by pressing the fire button. See the panels on the right for more details.

### 2. The Loading Bay

The first game screen is the loading bay on earth from where your intergalactic journey starts. Each player in the game is represented by a playing 'piece', which the computer has chosen at random for each player. The players are lined up in the bay anxiously waiting to be asked a question by the station commander, who is none other than the notorious 'TP' from the Genus 1

version of the game. Each player will be called up in turn by TP and asked a question. The status bar at the bottom of the screen gives the name of the current player, the type of question that is being asked, and can display the time limit if applicable.

After the question has been asked the player must declare his answer to the others, and then press the fire button. TP will then give the correct answer and the player's piece will display a speech bubble with YES and NO responses.

Either can be highlighted accordingly to whether you move to the left or the right. Once you have highlighted the suitable response press the fire button. If you were wrong then you will take your place at the back of the queue and have to try again until you have satisfied TP that you are up to managing one of his ships. If you were correct then you will leave the loading bay and your ship will blast off into quiet space!

### 3. Spacecraft

The next screen finds you at the controls of a very modern and sophisticated craft in a galaxy far from home. You can select any planet in the galaxy by moving right or left will centre your ship onto the nearest planet in view. The name of each planet is displayed at the top of the craft. As you become more experienced in the game you will discover that sometimes the name of the planet hides a clue as to the question type which you

will be asked if you land on it. Once you have decided on which planet you choose to investigate, press the fire button or descend to the surface. If you press down on your joystick or mouse while in the craft you will access the menu icon.

If you press fire at this point you will be returned to the main menu screen. Your controls will tell you how many objects of the required six you are carrying - when the objects are gathered the wedges indicate that you are carrying them.

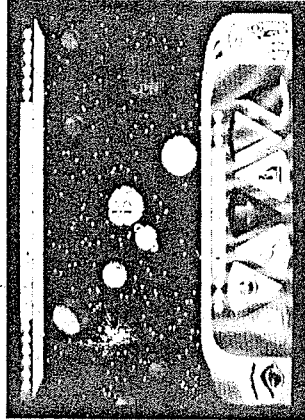
### 3. The Planets

If your chosen planet does have one of the objects you are seeking, then it will be laid out in front of you once you have landed. An alien chief will then ask you a question in the same manner as TP in the loading bay.

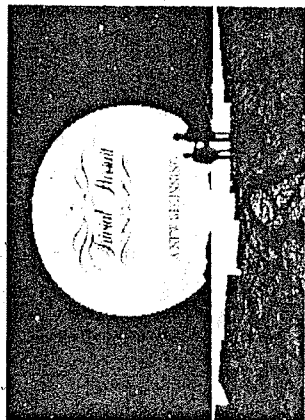
Go through the same procedure to answer. If you answer correctly then you will collect the object and be transported on to the next galaxy. If you were wrong then the next player will receive a turn. If you have chosen a planet without an object, then your aim will be to answer the question put to you by the alien correctly so that you can continue without losing a turn.

### 5. Genus 2

Once you have collected all of the six objects which you require, then your craft will be manoeuvred to



The Spacecraft



A View of Genus II

## Tape Loading

Inside your pack you will find two tapes. One marked 'Genus II™ Edition' and the other marked 'Question Pack'. (This contains the questions only).

Insert the rewound 'Genus II™ Edition' tape into your cassette recorder and follow the instructions below for your particular computer.

### Spectrum 48K

Type LOAD™, press the Enter key, then start tape. To make the music questions clearer take out the cassette once it has loaded, connect the 'EAR' lead to the 'MIC' socket of your cassette recorder. Press 'RECORD' and 'PLAY' and turn up the volume (This may not work with every cassette recorder).

### Spectrum 128K

Choose 48k option from the main menu then follow Spectrum 48k instructions.

### Commodore 64

Hold down the SHIFT key and press the RUN/STOP key, then start tape.

### Commodore 128

Switch the computer off, hold down the Commodore Key (Ⓞ) and switch the computer back on, then follow instructions for the Commodore 64.

### Amstrad CPC range

Hold down the CTRL key and press the small ENTER key, then start tape.

When the program has finished loading, the game will contain the first block of questions.

The Question tapes contain a number of question blocks, which load as required once each new block has exhausted in question data. Follow the instructions on screen as they appear. These tapes contain over 3000 questions in all.

## Disk Loading

Insert the disk into the disk drive and close the door if necessary.

### Spectrum +3 Disk

Choose 'Loader' option from the main menu.

### Commodore 64

Type LOAD™, 8,1 then press RETURN.

### Commodore 128

Switch the computer off, hold down the Commodore Key (Ⓞ) and switch the computer back on, then follow instructions for Commodore 64.

### Amstrad CPC range

Type I CPM and then press Enter, (I is obtained by holding down the shift key and pressing the '@' key).

### Atari ST and Amiga

Reset the machine with the disk in the drive.

Upon loading, each version will contain the first block of questions. If you wish to start with one of the other blocks of questions, choose the 'Load Questions' option from the Miscellaneous menu, and you will be asked which number block you wish to use.

If for any reason the game fails to load then call Domark on our Hotline during office hours and ask for customer support. The number is 01-780 2224.

## Controlling the game

### Joystick

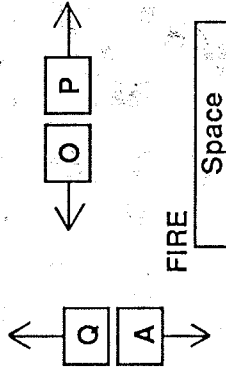
All versions support joystick operation. The Spectrum version will support the Kempston joystick, as well as any others that simulate keys - such as the Sinclair joystick. Such joysticks should be set up from the 'Redefine Keys' option.

### Mouse

The Atari ST and Commodore Amiga versions also support mouse operation.

### Keyboard

For users of the Amstrad, Spectrum or Commodore who do not have a joystick, the keyboard may be used instead.



## Hints for Playing the Game

If a player answers a question correctly, the planet explodes. However if the question is answered incorrectly then the planet remains.

If you try to remember the names of the planets landed on by other players, then you will know which non object planets to avoid. If a player lands on an object planet but gets the question wrong, you can go straight there when it's your turn!

## Credits

**New Beginning Concept:** Dominic Wheatley & Mark Strachan. **Game Design:** Paul Holmes & Oxford Digital Enterprises. **Developed by:** Dave Pringle, Richard Horrocks, Kerin Ayra, Andrew Thompson, Jason Kingsley, Geoff Quilley and James Cowling.

## Copyright

*Trivial Pursuit* is a Trade Mark owned and licensed by Horn Abbott International Ltd. This game is sold subject to the following conditions: all unauthorised copying, hiring, lending, exchanging, public performance and broadcasting is strictly prohibited. Published by Domark Limited, Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR. Telephone: 01-780 2224.



# THE RACER

SUZUKI

BY R.J. SWIFT



DIGITAL  
INTEGRATION



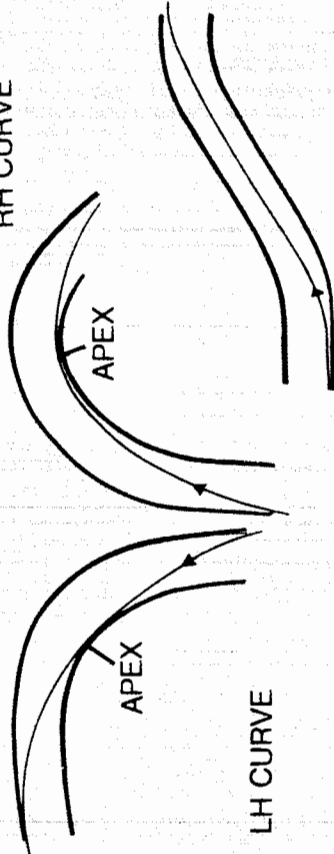
## RACING TECHNIQUES

The way to win races is to consistently achieve the fastest lap time. The most important way to achieve this is by taking corners correctly. Cornering consists of the co-ordination of several different actions.

- i) Positioning yourself at the entrance of the corner for the fastest line through.
- ii) Braking to a suitable cornering speed and selecting the appropriate gear.

- iii) Leaning to take that line.
- iv) Accelerating as you exit from the corner. The correct points for carrying out each of these operations have to be found by trial and error. The track side objects and the centre line are useful reference points for repeating cornering conditions consistently. The diagrams show several different corners and the fastest lines through them.

RH CURVE



"S" CURVE

## TECHNICAL SPECIFICATIONS

500cc - SILVERSTONE ARMSTRONG	500cc - HERON SUZUKI XR70RV	250cc - SILVERSTONE ARMSTRONG
<b>RIDERS:</b> Paul Lewis (Aus), Niall Mackenzie (GB), Kevin Schwantz (USA)	<b>RIDERS:</b> Paul Lewis (Aus), Niall Mackenzie (GB), Kevin Schwantz (USA)	<b>RIDERS:</b> Niall Mackenzie (GB), Donnie McLeod (GB)
<b>ENGINE:</b> Water-cooled, reed valve, square four, two-stroke	<b>ENGINE:</b> Water-cooled, reed valve, square four, two-stroke	<b>ENGINE:</b> Water-cooled, disc valve, 2-cylinder, two-stroke Rotax
<b>BORE/STROKE:</b> 49x55mm	<b>BORE/STROKE:</b> 56mm x 50.6mm	<b>BORE/STROKE:</b> 54mm x 54.5mm
<b>CAPACITY:</b> 135 BHP @ 12,500 RPM	<b>CAPACITY:</b> 135 BHP @ 12,500 RPM	<b>CAPACITY:</b> 80 BHP @ 13,200 RPM
<b>FUEL USAGE:</b> 6.5km per litre (18.4 miles per gallon)	<b>FUEL USAGE:</b> 6.5km per litre (18.4 miles per gallon)	<b>FUEL USAGE:</b> 7.8km per litre (22 miles per gallon)
<b>CARBS:</b> 4 x 38mm round slide Mikuni	<b>CARBS:</b> 4 x 38mm round slide Mikuni	<b>CARBS:</b> 2 x 37.2mm Dell Oro
<b>IGNITION:</b> Hitachi CDI	<b>IGNITION:</b> Hitachi CDI	<b>IGNITION:</b> Nippon CDI
<b>PLUGS:</b> Dry Centred Bronze Multiplate	<b>PLUGS:</b> Dry Centred Bronze Multiplate	<b>PLUGS:</b> Multiplate dry
<b>CLUTCH:</b> Suzuki	<b>CLUTCH:</b> Suzuki	<b>CLUTCH:</b> Suzuki
<b>GEARBOX:</b> 5 speeds	<b>GEARBOX:</b> 5 speeds	<b>GEARBOX:</b> 6 Speed
<b>MAX SPEED:</b> 203km/h (126mph)	<b>MAX SPEED:</b> 203km/h (126mph)	<b>MAX SPEED:</b> 257km/h (160mph)
<b>CHASSIS:</b> Heron Suzuki design group, Ciba-Geloy carbon fibre honeycomb composite sandwich with alloy swingarm	<b>CHASSIS:</b> Heron Suzuki design group, Ciba-Geloy carbon fibre honeycomb composite sandwich with alloy swingarm	<b>CHASSIS:</b> Moulded Armstrong, carbon fibre composite
<b>LENGTH:</b> 1116mm (44")	<b>LENGTH:</b> 1116mm (44")	<b>LENGTH:</b> 1981mm (78")
<b>WIDTH:</b> 762mm (30")	<b>WIDTH:</b> 762mm (30")	<b>WIDTH:</b> 419mm (16.5")
<b>SEAT HEIGHT:</b> 1422mm (56")	<b>SEAT HEIGHT:</b> 1422mm (56")	<b>SEAT HEIGHT:</b> 991mm (39")
<b>WHEELBASE:</b> 1422mm (56")	<b>WHEELBASE:</b> 1422mm (56")	<b>WHEELBASE:</b> 737mm (29")
<b>HEAD ANGLE:</b> Typically 23.6 degrees	<b>HEAD ANGLE:</b> Typically 23.6 degrees	<b>HEAD ANGLE:</b> 1351mm (53.2")
<b>SUSPENSION:</b> front: Kayaba telescopic forks rear: Full Feather adjustable rear and compressing White Power Unit	<b>SUSPENSION:</b> front: Kayaba telescopic forks rear: Full Feather adjustable rear and compressing White Power Unit	<b>SUSPENSION:</b> front: 40mm Forcella ITALIA telescopic forks rear: Armstrong monoshock mounted horizontally on carbon fibre swinging arm
<b>WHEELS:</b> front: 12/60 x 16" Michelin radial rear: 19/67 x 17" Michelin radial	<b>WHEELS:</b> front: 12/60 x 16" Michelin radial rear: 19/67 x 17" Michelin radial	<b>WHEELS:</b> front: Marvic magnesium alloy 3.00 x 16" or 3.50 x 17" rear: Marvic magnesium alloy 3.50 x 17"
<b>TYRES:</b> front: 19/67 x 17" Michelin radial with AP Racing 4 piston caliper	<b>TYRES:</b> front: 19/67 x 17" Michelin radial with AP Racing 4 piston caliper	<b>TYRES:</b> front: 3.25 x 4.25 x 16" Dunlop crossply rear: 3.50 x 5.25 x 17" Dunlop radial
<b>BRAKES:</b> front: AP Racing 4 piston caliper rear: Single AP Racing 210mm carbon fibre disc with AP Racing caliper	<b>BRAKES:</b> front: AP Racing 4 piston caliper rear: Single AP Racing 210mm carbon fibre disc with AP Racing caliper	<b>BRAKES:</b> front: Brembo 2 piston caliper rear: Brembo 2 piston caliper
<b>WEIGHT:</b> 125kg with rider and fuel	<b>WEIGHT:</b> 125kg with rider and fuel	<b>WEIGHT:</b> 91.5kg with oil and water
<b>YEAR:</b> Chassis 1985, Engine 1986.	<b>YEAR:</b> Chassis 1985, Engine 1986.	<b>YEAR:</b> 1986.



1 km = 0.621 miles

**TRACK DIAGRAMS**

**1. SPAIN - JARAMA**

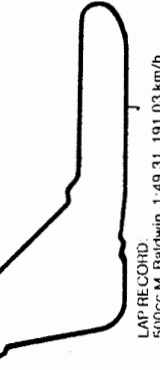
LENGTH: 3.312 km/2.058 miles  
NO. OF LAPS: 500cc - 37, 250cc - 31,  
125cc - 28, 80cc - 22.



LAP RECORD:  
500cc F. Spencer, 1:28.98, 133.99 km/h  
250cc F. Wimmer, 1:21.05, 130.97 km/h  
125cc F. Gresini, 1:35.47, 124.80 km/h  
80cc J. Martinez, 1:38.50, 121.05 km/h

**2. ITALY - MONZA**

LENGTH: 5.745 km/3.570 miles  
NO. OF LAPS: 500cc - 25, 250cc - 18,  
125cc - 18, 80cc - 13.



LAP RECORD:  
500cc M. Baldwin, 1:49.31, 191.03 km/h  
250cc S. Pons, 1:57.16, 176.22 km/h  
125cc F. Gresini, 2:04.57, 167.90 km/h  
80cc I. McConnachie, 2:10.90, 159.50 km/h

**3. WEST GERMANY - NEW NURBURGRING**

LENGTH: 4.542 km/2.822 miles  
NO. OF LAPS: 500cc - 30, 250cc - 25,  
125cc - 23, 80cc - 18.

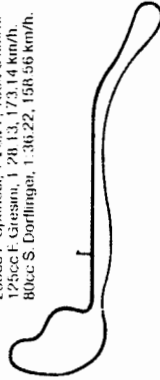
LAP RECORD:  
500cc E. Lawson, 1:43.24, 159.18 km/h  
250cc A. Muir, 1:46.80, 142.97 km/h  
125cc L. Cadalora, 1:51.73, 146.35 km/h  
80cc I. McConnachie, 1:57.01, 139.74 km/h



**4. AUSTRIA - SALZBURGRING**

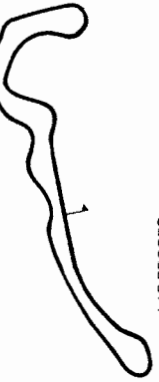
LENGTH: 4.241 km/2.635 miles  
NO. OF LAPS: 500cc - 30, 250cc - 25,  
125cc - 23, 80cc - 18.

LAP RECORD:  
500cc R. Mittermaier, 1:18.11, 195.44 km/h  
250cc F. Spencer, 1:23.27, 183.23 km/h  
125cc F. Gresini, 1:28.13, 173.14 km/h  
80cc S. Dorflinger, 1:36.22, 158.56 km/h



**5. YUGOSLAVIA - RIJEKA**

LENGTH: 4.168 km/2.590 miles  
NO. OF LAPS: 500cc - 32, 250cc - 30,  
80cc - 18.

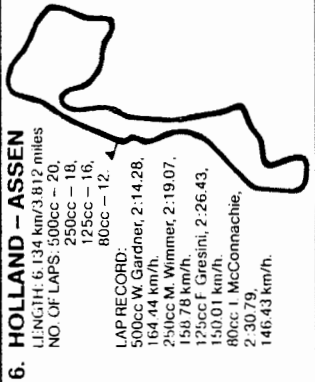


LAP RECORD:  
500cc E. Lawson, 1:31.78, 163.48 km/h  
250cc C. Lavado, 1:33.43, 160.60 km/h  
80cc J. Martinez, 1:40.14, 149.80 km/h

**6. HOLLAND - ASSEN**

LENGTH: 6.134 km/3.812 miles  
NO. OF LAPS: 500cc - 20,  
250cc - 18,  
125cc - 16,  
80cc - 12.

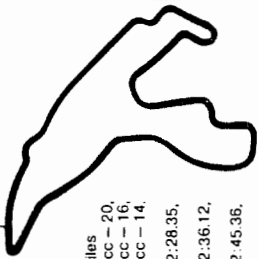
LAP RECORD:  
500cc W. Gardner, 2:14.28,  
164.44 km/h  
250cc M. Wimmer, 2:19.07,  
158.78 km/h  
125cc F. Gresini, 2:26.43,  
150.01 km/h  
80cc I. McConnachie,  
2:30.79,  
146.43 km/h



**7. BELGIUM - SPA FRANCORCHAMPS**

LENGTH:  
6.940 km/4.312 miles  
NO. OF LAPS: 500cc - 20,  
250cc - 16,  
125cc - 14.

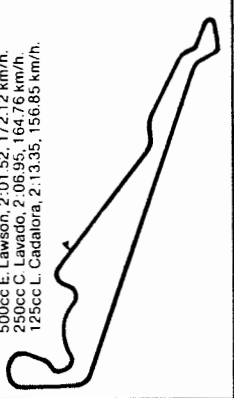
LAP RECORD:  
500cc E. Lawson, 2:28.35,  
168.41 km/h  
250cc F. Spencer, 2:36.12,  
160.03 km/h  
125cc A. Auringer, 2:45.36,  
151.09 km/h



**8. FRANCE - PAUL RICARD**

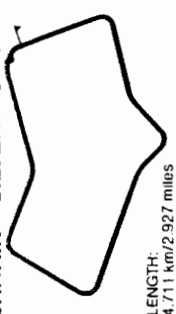
LENGTH: 5.180 km/3.210 miles  
NO. OF LAPS: 500cc - 21, 250cc - 18,  
125cc - 16.

LAP RECORD:  
500cc E. Lawson, 2:01.52, 172.12 km/h  
250cc C. Lavado, 2:06.95, 164.76 km/h  
125cc L. Cadalora, 2:13.35, 156.85 km/h



1 km = 0.621 miles

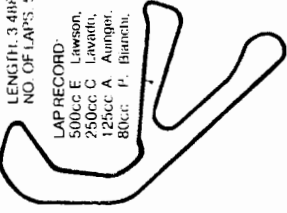
**9. BRITAIN - SILVERSTONE**



LENGTH: 4.711 km/2.927 miles  
 NO. OF LAPS: 500cc - 28, 250cc - 24,  
 125cc - 20, 80cc - 15.

LAP RECORD:  
 500cc: K. Roberts, 1:28.20, 192.27 km/h.  
 250cc: C. Sarron, 1:33.40, 181.55 km/h.  
 125cc: A. Nieto, 1:38.41, 172.31 km/h.  
 80cc: S. Dorfinger, 1:43.13, 164.43 km/h.

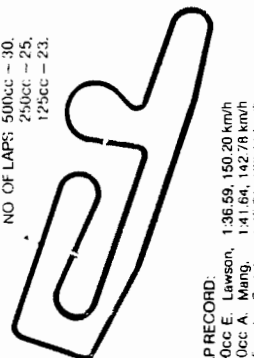
**11. SAN MARINO - MISANO**



LENGTH: 3.488 km/2.167 miles  
 NO. OF LAPS: 500cc - 33, 250cc - 30,  
 125cc - 28, 80cc - 22.

LAP RECORD:  
 500cc: E. Lawson, 1:22.20, 156.57 km/h.  
 250cc: C. Lavatini, 1:27.46, 152.26 km/h.  
 125cc: A. Ainger, 1:24.73, 148.20 km/h.  
 80cc: P. Bianchi, 1:29.65, 140.06 km/h.


**10. SWEDEN - ANDERSTORP**



LENGTH: 4.031 km/2.505 miles  
 NO. OF LAPS: 500cc - 30,  
 250cc - 25,  
 125cc - 23.

LAP RECORD:  
 500cc: E. Lawson, 1:36.59, 150.20 km/h.  
 250cc: A. Wang, 1:41.84, 142.78 km/h.  
 125cc: I. Cadalora, 1:45.01, 138.11 km/h.

**12. WEST GERMANY - HOCKENHEIM**



LENGTH: 6.787 km/4.217 miles  
 NO. OF LAPS: 125cc - 14, 80cc - 11.

LAP RECORD:  
 125cc: I. Chelidora, 2:22.14, 171.81 km/h.  
 80cc: S. Dorfinger, 2:30.72, 162.03 km/h.

**TT RACER** ist ein laszierender Simulator, für den Mikrotransistor, mit dem Sie sich das erhebende Gefühl verschaffen können, eine echte Grand-Prix-Maschine zu fahren. Die Aufgabe ist nicht einfach, da Sie das Rennen auf den 12 berühmten Strecken gegen 15 andere zum Sieg entschlossene Fahrer bestehen müssen.

Die Beherrschung einer Grand-Prix-Maschine erfordert sehr großes Können und viel Geschicklichkeit, weshalb es in jeder Klasse nur fünf (5) Fahrer mit Aussicht auf Helm und Lederkombi lang und fern fahren Sie Ihre Trainingstrunden. Mit einiger Übung können Sie es schaffen, Fahrer an ihrer Ziellinie zu sein und sich den Weltmeistertitel zu holen.

**BESONDERHEITEN VON TT RACER**

- Überzeugender dreidimensionaler Blick über den Lenker auf die Strecke
- Sämtliche 12 Grand-Prix-Strecken im Programm
- 4 Schwierigkeitsstufen
- Ausstrahlung des Rennens gegen 15 andere Maschinen
- Auswahlmöglichkeit für zwei Spieler
- Punktwertung wie bei der Grand-Prix-Saison
- Trainingsrundenzeit entscheidet über die Startposition
- Einstellbare Maschinenlänge
- Boxenbereich für Reifenwechsel und Auftanken
- Streckendarstellung mit lebenssicheren Grafiken
- Speicherung von Ergebnissen und Maschinenklasse

**HAUPTMENÜ**

- A - 7 - ANFANGSRUCHSTABEN DES FAHRERS - die Anfangsbuchstaben Ihres Namens werden zur Eingriffung in die Wertungstabelle benutzt. Falls Sie einen Fehler machen, können Sie ihn mit der Taste DEL löschen.
- 1 - MASCHINENKLASSE - die vier Grand-Prix-Klassen für Solomotoren.

- 2 - SCHWIERIGKEITSTUFE - stellt die Geschwindigkeit der von Computer gesteuerten Gegner und die Gefahrenstufe für einen Sturz mit Ihrer Maschine ein. Die einfachste Stufe ist CLUB, so daß Sie sich als Anfänger an die Beherrschung Ihrer Maschine auf den verschiedenen Strecken gewöhnen können. Die Schwierigkeit wird mit jeder Stufe bis zum echten Grand-Prix-Niveau gesteigert.
- 3 - STRECKENAUSWAHL - bietet sämtliche 12 Strecken der Grand-Prix-Saison von 1986.
- 4 - RUNDENZAHL - stellt die Rundenzahl von kurzen Rennen mit einer Runde bis zu Rennen mit 99 Runden ein. Wenn Sie die Distanz für ein Grand-Prix-Rennen eingeben, werden die Rundenzahl und die Maschinenklasse für diese Strecke eingestellt. Falls die betreffende Strecke kein Grand-Prix-Rennen enthält, wird die Rundenzahl automatisch auf 1 eingestellt.
- 5 - RENNVERANSTALTUNG richtet das Rennen auf der gewählten Strecke ein, an allen Rennen einer Saison SEASON erlaubt Ihnen, in der richtigen Reihenfolge teilzunehmen und Punkte für den Sieg der Weltmeisterschaft zu sammeln.
- 6 - TRAINING stellt Ihnen die Leistung der Maschine und ihrer Beherrschung ein, zusetzen und eine Trainingsrunde für die Verbesserung Ihrer Position am Start geben.
- 7 - SPIELER - damit können Sie bestimmen, ob Sie allein oder mit einer anderen Person spielen möchten. Wenn Sie mit einem Computer über die RS232-Schnittstelle (Modem/Steuer-Abordnung) koppeln.
- 8 - STRASSEMOTOREN schaltet die Armaturen von Rennern für Straßenbetrieb um.
- 9 - GETRIEBEAUTOMATIK - schaltet Getriebeautomatik um und aus.
- 0 - - - SPEICHERBESTÄTIGEN/ABRUFEN - damit können Sie die Rundenreihentabelle, die Leistung Ihrer Maschine und die Menüauswahl speichern, bestätigen und abrufen, also ein Rennen jederzeit aufzeichnen und später weiterfahren. Die Abtaltung oder Bestätigung kann jederzeit durch Drücken der Taste ESC abgebrochen werden.

Achtung: Änderung des Namens (Tasten A-Z), der Maschinenklasse (Foto 1) oder der Schwierigkeitsstufe (Taste 2) stellen die gespeicherten Rundenzeiten auf Null zurück.

#### BOXENSTOPP IM RENNEN

R - AUFTANKEN - blockt die Maschine auf.  
T - REIFENWECHSEL - wechselt die Reifen Ihrer Maschine.

#### BOXENSTOPP IM TRAINING

1 - 6 - GANGUNTERSETZUNG - stellt jeden der sechs Gänge einzeln auf eine neue Umlaufumkehrzeit ein.  
1 - tiefste Stufe (geringste Höchstgeschwindigkeit, stärkste Beschleunigung), 5 - höchste Stufe (größte Höchstgeschwindigkeit, geringste Beschleunigung).  
7 - LENKGESCHWINDIGKEIT - ändert den Neigungswinkel der Maschine und damit die Geschwindigkeit, mit der die Maschine in die Kurve geht. 1 = kleinsten Winkel, 5 = größter Winkel.  
8 - REIFENTYP - bestimmt den Reifentyp. 1 = beste Haftung, schnellste Abnutzung, 5 = geringste Haftung, geringste Abnutzung.

#### INSTRUMENTE

BOXENANZEIGE - erscheint am oberen Bildschirmrand und liefert folgende Informationen:  
POS 14 - meldet Ihre gegenwärtige Position in Relation zu den anderen Fahrern.  
A/B 23/16 - meldet den Abstand in Sekunden zwischen Ihnen und dem nächsten Fahrer vor und hinter Ihnen und wird am Beginn jeder neuen Runde auf den neuesten Stand gebracht, wenn Sie und der Fahrer hinter Ihnen die Startlinie überfahren.  
LAP 10/28 - meldet Ihre Rundennummer und die Rundenzahl des betreffenden Rennens.  
1:04.08 - meldet Ihre gegenwärtige Rundenzeit.  
REC 1:38.42/1:28.20 - meldet Ihre Bestzeit im laufenden Rennen oder im Training sowie den Rundenrekord.  
INSTRUMENTE - Das Armaturenbrett für Rennen besteht aus wesentlichen aus dem Lenker mit den Griffen für Kupplung und Bremsen und dem Dreigriff für Gas,

dem Drehzahlmesser und dem Öllthermometer. Außerdem wurde eine Anzeige für die Gangnummer hinzugefügt, da dadurch die Teilnahme am Rennen mit einem Computer deutlich einfacher wird. Wenn Sie die Instrumente auf Startknopfdruck umschalten, erscheinen außerdem Tachometer, Kraftstoffanzeige, Rückspiegel und Italienzustandsanzeige.

KUPPLUNGSHÉBEL - Darstellung des Kupplungshebels auf der linken Lenkerseite meldet, wenn Kupplung gedrückt, d.h. der Motor vom Hinterrad getrennt ist.  
BREMSHEBEL - Darstellung des Bremshebels auf der rechten Lenkerseite meldet, wenn Vorderradbremse betätigt ist.

GASHEBEL - die Drosselklappenöffnung wird als rote Linie neben dem Gasgriff rechts am Lenker dargestellt.  
DREHZAHLMESSER - der Drehzahlmesser meldet die Motorumdrehzahl in Umdrehungen pro Minute (RPM) als Zeigerinstrument und digitale Anzeige. Wenn die Drehzahl um 1000 Touren unter der erlaubten Höchstzahl liegt, wechselt die Anzeige auf Gelb und beim Überschreiten der Höchstzahl auf Rot.  
ÖLTEMPERATURMETER - das Öllthermometer zeigt bei normaler Temperatur Gelb an. Wenn es Blau oder Rot anzeigt, darf der Motor nicht zu hoch drehen, da er sonst leidet.

GANGNUMMER - meldet den Gang, in dem die Maschine gefahren wird.  
TACHOMETER - der Tachometer gibt die Geschwindigkeit als Zeigerinstrument und als digitale Anzeige in Meilen pro Stunde (MPH) und (1 Meile = 1,66 km).  
KRAFTSTOFF - meldet den Kraftstoffvorrat.  
SPIEGEL - der linke beziehungsweise rechte Rückspiegel zeigt eine weniger als 20 Meter (64 Fuß) hinter Ihnen liegende Maschine an.

REIFENANZEIGUNG - die Reifenzustandsanzeige meldet durch Farbwechsel die Abnutzung von Vorder- und Hinterrreifen. Bei Rot ist der Reifen so gut wie abgefahren. Die Anzeige erlischt, wenn ein Reifen platziert ist und Sie mit Ihrer Maschine starten.

## DAS RENNEN

### AM START

Bis weniger als 10 Sekunden bis zum Start leuchtet das Startsignal Rot und schaltet zum Start auf Grün. Bei Grün kann die Maschine durch Vorschieben des Steuerknopfs, der nie Drosselklappe im Vergasor öffnet, gestartet werden. Wenn der Motor laut, kann er schnell auf hohe Drehzahlen gebracht werden, indem Sie den Feuerknopf gedrückt halten, der die Kupplung trennt. Falls der Drehzahlmesser auf Null stehenbleibt, hat der Motor nicht gestartet, so daß Sie den Feuerknopf loslassen und den Startvorgang wiederholen müssen. Wenn der Drehzahlmesser ungefähr 10.000 Umdrehungen anzeigt, lassen Sie die Kupplung durch Loslassen des Feuerknopfs kommen und beschleunigen damit die Maschine sehr schnell. Wenn der Drehzahlmesser in den roten Bereich übergeht, schalten Sie hoch, indem Sie kurz den Feuerknopf drücken. Wenn Sie den Motor überhitzt, besteht die Gefahr eines Kolbenrissers, so daß Sie mit Ihrer Maschine starten. Die höchste Leistung einer Rennmaschine liegt in einem sehr schmalen Drehzahlbereich (9.000-12.500 U/min bei 500 cm<sup>3</sup>). Das bedeutet, daß Sie unterhalb dieses Bereichs selbst durch volles Aufdrehen des Gasgriffs das Abfallen der Drehzahl nicht verhindern können, da das Drehmoment zur Beschleunigung fehlt. Zur Beschleunigung müssen Sie um einen oder mehr Gänge herunterzuschalten.

### KURVENFAHREN

Vor einer Kurve ziehen Sie den Steuerknüppel zum Bremsen zurück und schalten durch kurzes Drücken des Feuerknopfs herunter. Anschließend wird die Maschine mit dem Steuerknüppel nach links oder rechts in die Kurve gelegt. Kurven mit mehr als 90° sind am Beginn durch einen Pleil in Kurvenrichtung neben der Strecke gekennzeichnet. Der Bildschirmrand wechselt auf Rot, wenn Sie von der Strecke abkommen und auf dem helpigen Grasstreifen fahren. Dies wird durch die Auf- und Abwärtsbewegung des Horizonts und durch den

Geschwindigkeitsverlust deutlich. Wenn Sie zu lange auf dem Grasstreifen bleiben, können Sie außerdem stürzen.

### STÜRZE

Wenn Sie eine Kurve nicht richtig nehmen, können Sie eventuell stürzen. Die Maschine legt sich dabei auf die Seite, der Motor dreht auf höchsten Touren, weil das Hinterrad in der Luft dreht und Erdklumpen hochschleudert. Wenn auf dem Bildschirm keine Querlinien erscheinen, ist Ihre Maschine nicht zu schwer beschleunigt, so daß Sie das Remen fortsetzen können. Dazu müssen Sie den Gasgriff zurückdrehen, um den Motor abzustellen. Anschließend stellen Sie die Maschine mit dem Steuerknüppel senkrecht so daß der Horizont waagrecht erscheint, schalten in den ersten Gang, reigen die Maschine vom Hinterrad weg und starten den Motor. Falls auf dem Bildschirm Querlinien erscheinen, ist die Maschine zur Fortsetzung des Rennens zu schwer beschleunigt. Damit ist für Sie das Remen zuende.

### GEGNERISCHE MASCHINEN

Sie fahren Ihr Remen gegen 15 andere Maschinen, die alle vom Computer gesteuert werden können. Wenn Sie zwei Computer miteinander koppeln, kann ein Freund eine der gegnerischen Maschinen übernehmen. Die vom Computer gesteuerten gegnerischen Fahrer gehören der Spitzenklasse an und stürzen so gut wie nie. Außerdem weichen Sie ihnen aus, um Kollisionen mit Ihnen so weit möglich zu vermeiden, da sie ebenfalls am Ziel ankommen möchten.

Wenn das Spiel mit zwei gekoppelten Computern gespielt wird, kann es erst gestartet werden, wenn klar bestimmt ist, welcher Computer führt und welcher nachläuft (Master-Slave-Anordnung). Falls Ihnen dabei ein Irrtum unterläuft, erscheint in der unteren Zeile der Menüs eine entsprechende Mitteilung. Wenn sie richtig programmiert worden sind, erscheint die Mitteilung "MASTER TERMINAL GAME SELECTION". Der führende Computer (MASTER TERMINAL) steuert den Spielverlauf durch Regelung des Menüs auf dem

Leistungsfähigkeit des Computers und aufgrund der Tatsache, daß bestimmte technische Daten nicht öffentlich zugänglich sind, Näherungslosungen gefunden werden.

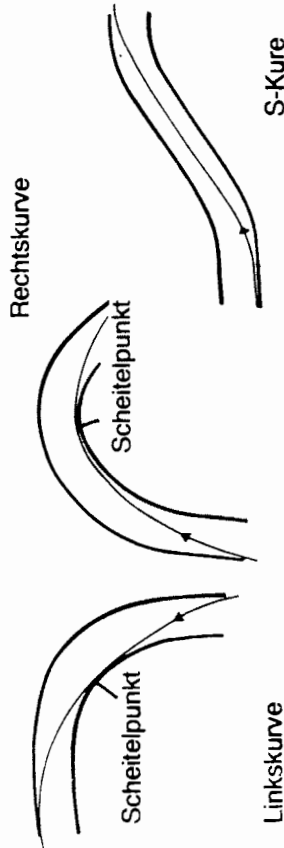
## RENTECHNIK

Sie gewinnen ein Rennen dadurch, daß Sie beständig die beste Rundenzzeit fahren. Dazu müssen Sie vor allem die Kurven erfolgreich und mehrere verschiedene Maßnahmen koordinieren:

- i) Steuern Sie am Beginn der Kurve die schnellste, geradeste Linie an.
- ii) Bremsen Sie auf die geeignete Kurvengeschwindigkeit ab und schalten Sie auf den geeignesten Gang herunter.
- iii) Neigen Sie die Maschine entsprechend dem Verlauf der von Ihnen gewählten schnellsten Linie.

iv) Beschleunigen Sie die Maschine bei Annäherung an das Kurvenende.

Mit ein wenig Übung entwickeln Sie bald die richtigen Methoden für diese Techniken. Die am Streckenrand aufgebauten Gegenstände und die Mittellinie der Strecke bieten gute Anhaltspunkte für anhaltendes Training im Kurvenfahren. In der untenstehenden Zeichnung sind die verschiedenen Kurvenarten mit der jeweils schnellsten Durchfahrtrahlinie dargestellt.



S-Kurve

Linkskurve

rechten Streckenrand an eine Box heranfahren. Wenn die Maschine zum Stillstand gekommen ist, zeigt der Bildschirm das Boxenstopp-Menü. Wenn Sie eine Box im Training anfahren, erscheint anstelle der Seite für Aufkanten und Reifenwechsel die Seite für die Einstellung der Maschine.

### TRAINING UND MASCHINEINSTELLUNG

Dieser Teil des Programms dient dazu, gute Hundenzzeiten zu erzielen und die Leistung Ihrer Maschine einzustellen, je besser Ihr Rundenz rekord im Training desto weiter vorn werden Sie im Rennen für den Start platziert. Wenn Sie jetzt vorn platziert werden wollen, muß Ihr Hundenz rekord den gegenwärtigen Rekord übertreffen.

Jedes Rennstrecke stellt andere Anforderungen an eine Rennmaschine. Um das beste aus einer Maschine herauszuholen, muß sie auf die betreffende Strecke eingestellt werden. Auf Strecken mit vielen langgestreckten Kurven brechen Sie auf Strecken mit vielen langgestreckten Kurven wie im Falle der 1000-Meilen-Runde, während bei Strecken mit vielen engen Kurven, wie im Falle der 1000-Meilen-Runde, die Einstellung für die Erzeugung des besten Rundenzrekords ist. Die Einstellung auf sehr enge Lenkoverläufe macht die Maschine weniger stabil und lenkbar als langsame Lenkoverläufe, doch kann dadurch die Richtung schneller geändert werden, was bei engen Kurven und mit vielen S-Kurven ausgeprägten Strecken besonders wichtig ist. Die Wahl der Reifen hängt im wesentlichen von der Länge des Rennens und von der Anzahl der Boxenstopps für den Reifenwechsel ab.

### ANERKENNUNG

Digital Integration Möchte Heron Suzuki Racing für die unschätzbare wertvolle Unterstützung bei der Entwicklung und Fertigstellung von TI Track und vor allem Gary Taylor und Paul Lewis für ihre Hilfe danken.

Alle herein enthaltenen Informationen sind nach bestem Wissen der Hersteller korrekt. Obgleich keine Mühe gescheut wurde, die Formeln, so lebensnah wie möglich zu gestalten, mußten wegen der begrenzten

nachlaufenden Computer (SLAVE TERMINAL), so daß beide Computer auf derselben Strecke und unter denselben Bedingungen fahren. Außerdem steuert der MASTER TERMINAL die Befehle zur Unterbrechung, Fortsetzung und Nullstellung während des Rennens. Jeder Fahrer hat Sicht auf die Strecke und die anderen Fahrer. Wenn Sie Ihren Freidri überholen, erscheint seine Maschine auf Ihrem Bildschirm nicht mehr vor, sondern hinter Ihnen, und auf seinem Bildschirm erscheinen Sie nicht mehr hinter, sondern vor ihm. Nach dem Rennen wendet der MASTER TERMINAL die Positionen aller Maschinen und die schnellste Rundenzzeit aus und schickt die Ergebnisse zum anderen Computer (SLAVE TERMINAL) hinüber.

### SIEGERBESTIMMUNG

Der erste Fahrer, der in der letzten Runde die Ziellinie überfährt, gewinnt das Rennen. Die Positionen aller Maschinen werden am Ende des Rennens in der Tabelle angezeigt. Falls Sie einen neuen Rundenz rekord aufgestellt haben, erscheint dieser Wert in der Rundenz tabelle. Falls eine andere Maschine mit Ihnen zusammen durchs Ziel gelangen ist, untersteht es sich Ihre Position in der Boxenanzzeige, unter Umständen leicht von Ihrer Position in der Punkttabelle, weil der Computer das "Zielfoto" überprüft, um festzustellen, welche Maschine als erste durchs Ziel gegangen ist. Wenn Sie eine Rennsaison gewählt haben, werden die Weltmeisterschaftspunkte wie folgt vergeben: ERSTER - 15, ZWEITER - 12, DRITTER - 10, VIERTER - 8, FÜNFTER - 6, SECHSTER - 5, SIEBTER - 4, ACHTER - 3, NEUNTER - 2, ZEHNTER - 1 UND ÜBERLIEFERER BIS SECHZIGLEITER - 0. Im weiteren Verlauf der Saison werden die gesammelten Punkte in der Tabelle für die Rennposition angezeigt. Der Fahrer, der die Saison mit der höchsten Punktzahl beendet, ist Weltmeister.

### BOXENSTOPPS

In einem Rennen müssen Sie eventuell zum Aufkanten und Reifenwechsel an die Boxen gehen. Dazu müssen Sie auf weniger als 1,20m (4 Fuß) vom

Cassette: touche CTRL et petite touche ENTER  
 Disque: RUN "1"

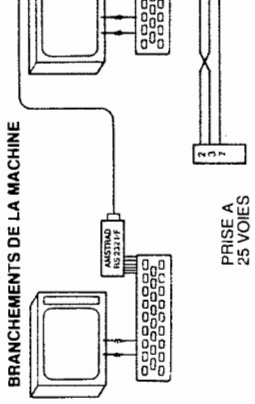
Lorsque le programme est chargé, un message apparaît pour prier l'utilisateur, un code de sécurité softlock. On trouvera ce code dans le tableau au verso en haut à gauche dans la colonne de gauche sur l'écran et en introduisant le numéro de la colonne de droite au moyen des touches 0-9 et ENTER. Le jeu est alors prêt.

**COMMANDES DE LA MOTO**

- On préconise l'emploi du levier de commande qui assure un meilleur contrôle et qui est agréable.
- LEVIER EN AVANT ou TOUCHE ↑ - OUVERTURE DE LA COMMANDE GAZ - ceci permet d'augmenter la puissance du moteur pour accélérer et augmenter la vitesse de la moto.
  - LEVIER EN ARRIERE ou TOUCHE ↓ - FREINAGE - ceci permet de ralentir la moto, tourne à gauche.
  - LEVIER A GAUCHE ou TOUCHE ← - CONDUCTEUR PENCHE A GAUCHE - moto tourne à gauche.
  - LEVIER A DROITE ou TOUCHE → - CONDUCTEUR PENCHE A DROITE - moto tourne à droite.
  - BOUTON DE TIR ou TOUCHES SPACE ou COPY - HANGEMENT DE VITE DEBRAYAGE - en appuyant momentanément sur ces commandes, on passera au régime immédiatement supérieur lorsqu'on n'appuie pas sur les freins et que le moteur est à 2000 t/mn de son régime maxi ou on passera au rapport immédiatement inférieur si le frein est appliqué et que le moteur est à plus de 2000 t/mn de son régime maxi. En maintenant le bouton de tir appuyé on débrayera en désengageant le moteur de la roue arrière. Ceci permet de modifier rapidement le régime du moteur ce qui est utile pour effectuer des démarrages rapides et des dépassements à roue avant levée.
  - ESC - REMISE A L'ETAT INITIAL - interrompt la course et retour à la page du titre.
  - H - MISE EN ATTENTE - interruption partielle de la course.

**OPTION DU DEUXIEME JOUEUR**

TT Racer offre la possibilité de brancher deux machines ensemble afin de vous permettre de jouer avec un ami. Les ordinateurs sont reliés par un câble en utilisant l'interface série RS 232 de la façon représentée dans les schémas. Le programme est chargé dans les machines puis il est composé sur la page du programme.



Cassette: CTRL et petite touche ENTER-Taste  
 Disquette: RUN "1"

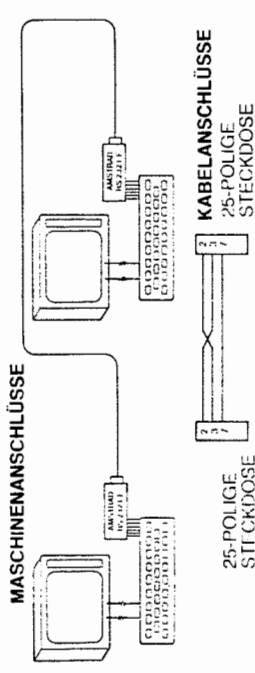
Wenn das Programm zum ersten Mal eingegeben wird, muß der Benutzer einen weichen Sicherheitscode eingeben. Sie finden den Code in der umseitigen Tabelle, indem Sie die Nummer in der linken Spalte des Bildschirms aufsuchen und in die rechte Spalte eingeben. Anschließend ist das Programm spielbereit.

**PROGRAMMSTEUERUNG**

- Wenn Sie das Spiel mit dem Steuerknüppel spielen, haben Sie die beste Kontrolle und den meisten Spaß am Rennen.
- STEUERKNÜPPEL VOR oder TASTE ↑ - GASHEREL - beschleunigt Motor-drehzahl und Geschwindigkeit der Maschine.
  - STEUERKNÜPPEL ZURÜCK oder TASTE ↓ - BREMSE - verringert Geschwindigkeit der Maschine.
  - STEUERKNÜPPEL LINKS oder TASTE ← - LINKSNEIGUNG - Maschine fährt linkskurve.
  - STEUERKNÜPPEL RECHTS oder TASTE → - RECHTSNEIGUNG - Maschine fährt rechtskurve.
  - FEUERDRUCKE und LEERTASTE oder COPY - GANGSCHALTUNG und KUPPLUNG - kurzes Drücken schaltet hoch, wenn die Bremse nicht betätigt wird und der Motor weniger als 2000 U/min von der Hochdrehzahl entfernt ist, oder herunter, wenn die Bremse betätigt wird und der Motor mehr als 2000 U/min von der Hochdrehzahl entfernt ist. Durch anhaltendes Drücken der Feuer Taste trennt die Kupplung den Motor vom angetriebenen Hinterrad. Damit läßt sich die Drehzahl für Schnellstarts und das Durchtreten des Hinterrads steigern.
  - ESC - SPIELABBRUCH - das Rennen wird abgebrochen, und die Titelseite erscheint.
  - H - HALT - Spielunterbrechung.

**SPIELMÖGLICHKEIT FÜR ZWEI TEILNEHMER**

TT Racer erlaubt die Kopplung von zwei Computern, so daß Sie Ihr Rennen gegen einen Freund fahren können. Dazu müssen Sie die beiden Computer mit einem Kabel über die seriellen AMSTRAD-Schnittstellen RS232 (vgl. Abbildung) verbinden. Das Programm wird in beide Computer eingegeben und anschließend auf der Menuseite eingerichtet.



Cassette: CTRL & small ENTER keys.  
 Disk: RUN "1"

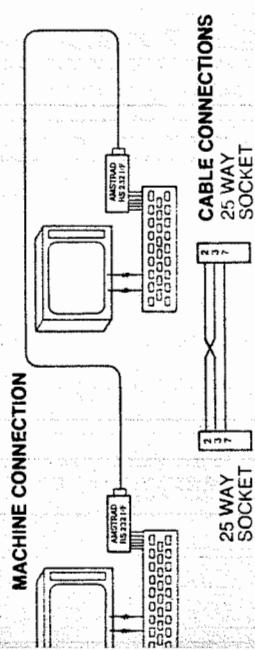
When the program is first loaded the user is prompted for a softlock security code. This code is found in the table overlaid by finding the number on the screen in the left hand column and then entering the number in the right hand column using keys 0-9 and ENTER. The game is now ready for playing.

**GAME CONTROLS**

- For maximum control and enjoyment it is recommended to play this game with a joystick.
- STICK FORWARD or KEY ↑ - OPEN THROTTLE - increases engine power to accelerate and increase speed.
  - STICK BACKWARD or KEY ↓ - APPLY BRAKE - slows bike down.
  - STICK LEFT or KEY ← - LEAN LEFT - turns bike to the left.
  - STICK RIGHT or KEY → - LEAN RIGHT - turns bike to the right.
  - SPACE BAR or COPY or CHANGE GEAR & CLUTCH BUTTON - momentary pressing will change up a gear if the brake is off and the engine is less than 2000 RPM from maximum revs, or change down a gear if the brake is applied or the engine is more than 2000 RPM from maximum revs. Holding the fire button will pull in the clutch disconnecting the engine from the back wheel. This allows the engine revs to change very rapidly which is useful for doing starts and pulling wheelies.
  - ESC - RESET - aborts the race and returns to title page.
  - H - HOLD - freezes the race.

**2 PLAYER OPTION**

TT Racer offers option of connecting two machines together so you can race against a friend. The computers are joined together with a cable using Amstrad RS232 serial interface's as shown in the diagrams. The program is loaded into both machines and then setup on the menu page.

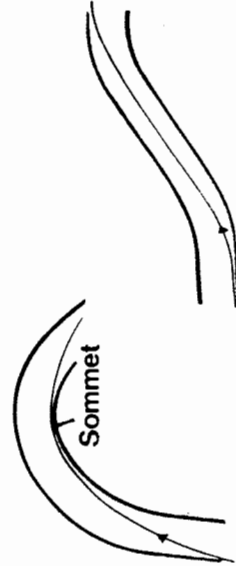


Tous les renseignements contenus dans le présent document sont justes à notre connaissance. Bien qu'on se soit efforcé de réaliser une simulation réaliste, on a dû introduire certaines approximations compte tenu des limitations de l'ordinateur et de certaines informations techniques auxquelles le public n'a pas accès.

### TECHNIQUES DE COURSE

iv) Accélérer à la sortie du virage.  
Les points corrects pour l'exécution de ces opérations ont été établis de façon empirique. Les objets sur le côté de la piste ainsi que l'axe de celle-ci sont des points de repère utiles retrouver de façon régulière, les conditions de virage. Les schémas représentent différents types de virages et les lignes droites les plus rapides à travers ces virages.

#### Droite Courbe

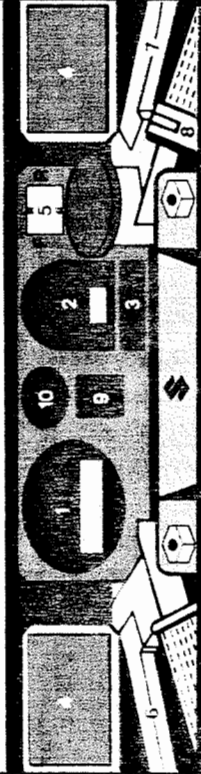


S Courbe

Gauche Courbe

### PIYBOARD AND INSTRUMENT PANEL

A	B	C	E
A POSITION	A POSITION	A POSITION	A POSITION
B AHEAD/BEHIND TIME	B ZEIT VORDERER/HINTERMANN	B AVANCE/RETARD	B N° DU TOUR
C LAP NUMBER	C RUNDENNUMMER	C RECORDS AU TOUR	C 1 COMPTE-TOURS
D LAP TIME	D RUNDENZEIT	D 2 DREHZAHLMRESSER	D 3 JAUGE DE CARBURANT
E REV COUNTER	E RUNDENREKORDE	E 4 TACHOMETER	E 5 RETROVISEURS
1 SPEEDOMETER	1 DREHZAHLMESSER	1 2 DREHZAHLMESSER	1 3 JAUGE DE CARBURANT
2 FUEL GAUGE	2 TACHOMETER	2 4 KRACKSTOFFANZEIGE	2 5 INDICATEUR D'USURE DES PNEUS
3 MIRRORS	3 KRAFTSTOFFANZEIGE	3 4 RUCKSPIEGEL	3 6 LEVIER D'EMBRAYAGE
4 TYRE WEAR	4 RUCKSPIEGEL	4 5 HEIFENZUSTANDSANZEIGE	4 7 LEVIER DE FREIN
5 INDICATOR	5 ZEIGE	5 6 KUPPLUNG	5 8 COMMANDE DES GAZ
6 CLUTCH LEVER	6 KUPPLUNG	6 7 BREMSE	6 9 NUMERO DE LA VITESSE
7 BRAKE LEVER	7 BREMSE	7 8 GAS	7 10 INDICATEUR DE TEMPERATURE
8 THROTTLE	8 GAS	8 9 GANGNUMMER	
9 GEAR NUMBER	9 GANGNUMMER	9 10 ÖLTEMPERATUR	
10 TEMPERATURE GAUGE	10 ÖLTEMPERATUR		



# TURBO ESPRI

von Nick Wilson & Mike Richardson

## IHR AUFTRAG

Ein gepanzertes Lieferauto bringt Rauschgifte in die Stadtmitte. Vier Autos werden sich nacheinander mit dem Lieferauto treffen und danach in ihre Verstecke fahren. Nach dem vierten Treffen wird das gepanzerte Lieferauto die Stadt verlassen. Ihre Aufgabe ist es, die Autos anzuhalten nachdem sie die Rauschgifte uebernommen haben und bevor sie in ihre Verstecke verschwinden koennen; und das gepanzerte Lieferauto anzuhalten nachdem die Rauschgifte an das letzte Auto weitergegeben sind und bevor es die Stadt verlassen kann. Sie koennen extra Punkte verdienen wenn Sie die Schmuggler lebend fangen und sie nicht erschuessen. Ihr Fahrzeug wird ein Lotus Turbo Espri sein, das 240 Km/h fahren kann. Sie werden Punkte verlieren falls Sie andere Leute verletzen. Da sind Verkehrtampeln an den Strassenkreuzungen die Sie beachten muessen (obwohl die Schmuggler diese sehr waehrscheinlich ignorieren werden), da sind Fusspaengerkreuzungen wo die Leute das Recht haben die Strasse zu ueberqueren, und da sind gesperrte Strassen wo sie ausgebaut werden, und die sollten Sie vermeiden. Fahren Sie gut, fahren Sie mit Vorsicht.

## LADEN UND ANFANGEN

Die Kassette in den "Datarecorder" schieben. Zum Anfang zurueckspulen. Den Computer ausschalten und dann wieder einschalten. Die <CTRL> (Steuerung) Taste bearbeitet druecken halten, dann die kleine <ENTER> (Eingabe) Taste druecken. Die <PLAY> (Spiel) Taste auf dem "Datarecorder" druecken und dann die <SPACE BAR> (Leer) Taste druecken. Nachdem Sie geladen haben werden Sie die gewaehlente Stadt zu waehlen so das Spiel gespeichert wird. Sie haben vier zur Wahl. Wenn Sie gewaehlt haben koennen Sie ein Menu (WAHL MENU) speichern und Sie koennen "PLAY" (SPIEL) oder "PRACTICE" (UEBEN) waehlen um, das Spiel zu beginnen.

## NORMALE KONTROLLEN

- S Joystick hoch
- A Joystick runter
- J Joystick links
- J + K Joystick links + Feuern
- L Joystick rechts
- L + K Joystick rechts + Feuern
- K Pistole feuern
- M Karte an, Karte aus
- T Beendet das Spiel und faengt wieder an.

## STEUERUNGEN

Die "J" und "L" oder "links/rechts" Tasten werden Ihren Lotus nur von einer Fahrbahn in die andere steuern, (aber nur wenn Sie in Bewegung sind). Um um eine Ecke zu fahren muss man zur gleichen Zeit die "K" oder "FIRE" Taste druecken. Sie koennen auf der Strasse wenden wenn Sie die "A" oder "Geschwindigkeit vermindern" Taste druecken um den Rueckgang einzuschalten und dann gebrauchen Sie die "90 Grad droehen" Tasten um rund zu drehen. Ihr Auto wird sich nur wenden waehrend Sie fahren, nicht still stehend.

## DER BILDSCHIRM

Ihr Auto (rot) ist auf dem Bildschirm vor Ihnen angezeigt. Am Anfang des Spieles ist Ihr Auto in der mittleren linken Fahrbahn. Unten links auf dem Bildschirm sehen Sie "Penalty Points" (Strafpunkte), angezeigt, die Sie bekommen wenn Sie "schuldig" Autos anhalten. Die Strafpunkte werden anzeigt, anzeigt, die Sie bekommen wenn Sie "Score" (Gewinnpunkte) die Sie erhalten wenn Sie Rauschgifte schmuggeln. Autos fangen, und darunter werden Sie manchmal Nachrichten von der Hauptkontrollstelle bekommen.

## UEBUNGSWAHL

Waehlen Sie dies von Ihrem Wahl-Menu wenn Sie fahren ueben moechten. Sie werden keine Schmuggler fangen oder Autos anfahren waehrend Sie ueben. Aber Ihre Pistole wird schussbereit sein, deshalb vorsichtig sein.

## DIE AUTOS

Alle Autos in dem Spiel sind blau oder gelb ausgenommen die der Rauschgift schmuggler. Diese sind:  
ROT Lieferautos (4 Autos)  
SCHWARZ Gepanzertes Lieferauto (1 Auto)  
WEISS "Hit" Autos dieversuchen werden (Sie zu erschuessen)

## DIE KARTEN

Sie koennen die Karte benutzen (druecken Sie "M") um Ihren Standort zu finden (kleine blinde Kreise zeigen Ihr Auto an und die der Schmuggler. Zu Anfang wird Ihr Auto in der Naehel der Mitte sein). Kleine Benzinpumpen zeigen die Laegen der Tankstellen an. Vier Punkte an den Strassenkreuzungen bedeuten Verkehrsampeln. Pfeile an Strassen entlang bedeuten dass es Einbahnstrassen sind. Gebrauchen Sie die lauf, runter, rechts oder links Steuerungen um die Stadtkarte zu uebersehen.

## STRASSEN NAMEN

Strassen sind wie folgt benannt. z.B. "Eg" Strasse ist die neunte Strasse, die von Osten (East) nach Westen geht, oder z.B. "7" dieses wurde die siebte Strasse von Norden nach Sueden sein. Sie werden eine Nachricht von der Hauptkontrollstelle erhalten wie z.B. "Armoured car seen on Eg". In diesem Beispiel werden Sie dann auf Ihre Karte sehen, herausfinden wo Sie sind und dann Eg suchen um zu sehen wo das gepanzerte Auto war und dann versuchenes abzufangen.

## BERICHT- NACHRICHTEN

Am Anfang des Spieles wird Ihnen von der Hauptkontrollzentrale gesagt, dass ein einziges gepanzertes Lieferauto auf die Stadtmitte zu fahrend gesehen worden ist. (Nachher Armoured car seen on Eg - Gepanzertes Auto in Eg gesehen). Nacheinander werden vier Rauschgiftlieferautos in die Stadt hineinfahren und in der Naehel der Stadtmitte parken. (Nachricht Drug car seen on Eg - Rauschgift Auto in Eg gesehen). Das gepanzerte Lieferauto wird dann losfahren um ein gepacktes Lieferauto zu treffen, einm Rauschgift zu uebergeben. (Nachricht Drugs exchanged - Rauschgift uebergeben) und dann weiter durch die Stadtmitte zu fahren. Jedes Lieferauto wird danach in sein eigenes Versteck fahren, danach ist es unauffindbar. (Nachricht Drug car in hiding - Rauschgift Auto verschleppt). Nachdem das vierte Auto seinen Anteil Rauschgift uebernommen hat (Nachricht Armoured car running - gepanzertes Auto flieht) wird das gepanzerte Auto die Stadt verlassen. (Nachricht Armoured car escaped - Das gepanzerte Auto entkommt).

## DAS ANHALTEN DER AUTOS DER SCHMUGGLER

Sie koennen alle Schmuggler anhalten indem Sie erschuessen, mit Ausnahme des gepanzerten Autos. (Sie fahren einfach hinter das Auto und druecken "FIRE (FEUERN)".) Aber Sie werden vier mehr Punkte bekommen wenn Sie die Schmuggler nicht erschuessen sondern Sie fangen indem Sie sie von hinten anfahren waehrend Sie sie mit Geschwindigkeit verfolgen. (Anfahren hat keinen Zweck wenn das Auto der Schmuggler in einer Verkehrsstauung sitzt, - das waere zu einfach). Wenn Sie das Auto der Schmuggler oft genug erfolgreich angefahren haben, (oefter als viermal) wird es halten und sich ergeben. (Nachricht Drug car surrending - Rauschgift Auto ergibt sich). Sie koennen es dann der Polizei ueberlassen Ihre Arbeit weiterzumachen. Die Schmuggler werden an den Verkehrsmitteln nicht anhalten, also aufpassen.  
Sie koennen das gepanzerte Auto jederzeit anhalten, aber wenn Sie es zu hoch tun, werden keine Lieferautos in die Stadt kommen, und es wird unmoeglich sein weitere Punkte zu verdienen. Weil es gepanzert ist, koennen Sie das Panzerauto nur durch anfahren anhalten. Sie koennen die Lieferautos anhalten bevor Sie die Rauschgifte uebernommen haben, aber dann wuerden Sie auch weniger Punkte verdienen weil es zu hoch ist. Die Schmuggler werden sich auch ergeben wenn Sie sie in eine Sackgasse fahren.  
Die Schmuggler wissen wo Sie sind. Wenn Sie an einem Lieferauto welches auf die Rauschgifte wartet, vorbeifahren, wird es abfahren. Deshalb muessen Sie etwas weiter weg warten (immer die Karte beobachtend) bis die Rauschgifte uebergeben worden sind, dann koennen Sie Ihren Plan ausfuehren.

## "HIT" AUTOS

Die Schmuggler haben mehrere Hit Autos die es auf Sie abgesehen haben. Sie fahren schnell und wenn Sie sie nicht ueberholen wird der Beifahrer auf Sie erschossen koennen (Nachricht Bang). Wenn Sie sie treffen (Nachricht Lotus impacted - Lotus angetroffen/Gefahrt) wird Ihr Auto ploetzlich ausbiegen und Sie koennen verungluecken. Sie koennen auf sie erschuessen, aber wenn Sie extra Punkte verdienen wollen, werden Sie sie anhalten.

## BRENNSTOFF, TANKSTELLEN UND NEUE AUTOS

Ein Auge auf die Tankanzeige halten. Wenn sie niedrig steht, fahren Sie zu einer Tankstelle und parken Sie daneben auf dem Buergersteig. Ihr Tank wird sich dann langsam fuehlen. Wenn der Benzim ausgeht bevor Sie die Tankstelle erreichen, muessen Sie Ihr Auto einfach stehen lassen. Fuer jedes Spiel stehen Ihnen vier Lotus Autos zur Verfuegung, also wenn eins von den Schmugglern zerstoeert wird, oder Sie verungluecken, oder das Auto laeuft trocken, dann bekommen Sie automatisch ein neues Auto. Nach dem vierten Autotausch ist das Spiel beendet.  
Manchmal trifft eine weierte Kugel den Kuehler (Nachricht Engine fault - Motor kaputt), deshalb muessen Sie schnell zur naechsten Tankstelle fuer die Reparatur (Parken Sie daneben, genau so als ob Sie Benzin haben muessen). (Nachricht Engine repaired - Motor repariert). Passen Sie auf, dass der Motor nicht zu warm wird (Nachricht Engine overheating - Motor wird zu warm) und dann, bevor Sie da sind (Nachricht Engine seized - Kolben fesseln), und wuendern Sie sich nicht wenn Ihr Motor aussetzt.

## GESCHICKLICHKEITSNIVEAUS

Es gibt vier Geschicklichkeitsniveaus welche Sie von dem Wahl-Menu waehlen koennen. Am leichtesten ist Niveau 1. Das Geschicklichkeitsniveau wird dadurch beeinflusst wie schnell die Autos fahren und wie oft die Autos angefahren werden bevor sie sich ergeben.

## ANDERE SPIELE VON DURELL

- SABOTEUR £8.95
  - CRITICAL MASS (KRITISCHE MASSE) £8.95
  - COMBAT LYNX (KAMPFHUBSCHRAUBER) £8.95
- Alle Preise sind frei Haus. Bitte senden Sie Scheck oder Postueberweisung an Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, TAUNTON TA12 4AB ENGLAND

Turbo Espri

# TWICE SHY

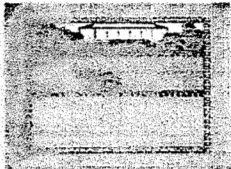
Adventure game  
and a day at the races!

## Adventure

Enter the dangerous world of Dick Francis. As Jonathan Derry you are caught up in a search for punters' gold—a lucrative betting system.

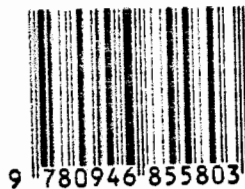
## Racing Game

This thrilling simulation can be played quite independently from the adventure. Study the form, place your bets and watch the races to see if you've won!



Design by Richard Kelly  
based on the paperback  
published by Pan Books

Distributed by  
WHS Distributors,  
St Johns House,  
East Street,  
Leicester LE1 6NE  
Tel: (0533) 551196



THE  
TWO  
TWICE SHY

RamJa

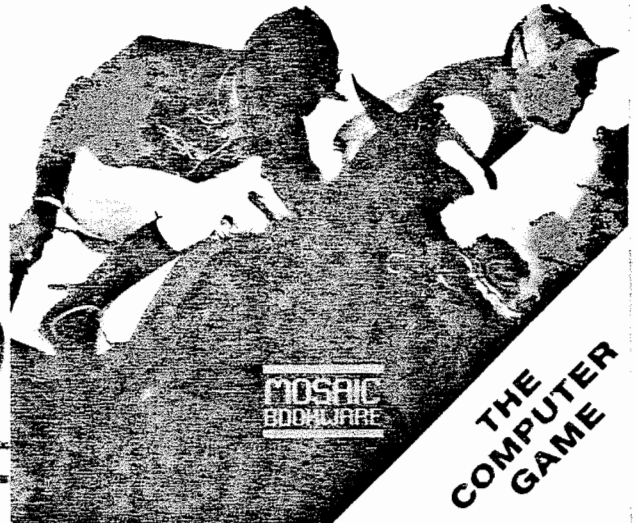


MOSAIC

# DICK FRANCIS

# TWICE SHY

PROGRAM BY  
THE RAMJAM CORPORATION



## INTRODUCTION

In this adventure based on Dick Francis' thriller, you play the part of Jonathan Derry, physics teacher at East Middlesex Comprehensive. For reasons which will become clear as you progress through the adventure, you become the custodian of a set of cassette tapes. It is up to you to find out what they do. However, there are some other characters whose concern for the health of others, particularly Jonathan Derry, is far from paramount. Perhaps they know what's on the tapes . . .

## THE GAME

The game is in two parts: part 1 is the adventure game, and is on side 1 of the tape; the racing game is on side 2. The races can be loaded whenever you find yourself at the racecourse while playing the adventure, and may successfully aid you in completing the game. And of course, if you fancy a day at the races and the odd flutter, you can load and play the racing game as a stand alone simulation.

## USING THE PROGRAM

Place the cassette in your recorder, the right side up for the side you wish to play, and ensure that it is fully rewound. Follow the instructions below for your computer. The words you type are in **bold print**. Remember to press ENTER or RETURN after each command you type.

### Spectrum 48/128

Type **LOAD** and press PLAY on the recorder.

### Commodore 64/128

Press the RUN/STOP key whilst holding down the SHIFT key, then press PLAY on the recorder. For Commodore 128s, switch on in C64 mode, or type **GO 64** before loading.

### Amstrad 464/664/6128

Type **RUN** then press PLAY on your recorder. For computers fitted with disk drives type **ITAPE** first (To get

## Loading a saved game position

To load a saved position correctly, you must be playing the same part of the game that you were playing when you saved the position. Put the saved game cassette in the recorder and rewind it. Type **LOAD** and press ENTER or RETURN. Press the PLAY button on the recorder. When it has loaded, the position you saved will reappear on the screen.

If you have saved a game position to disk, it may be loaded by typing **LOAD DISK**.

## Some hints on playing

Make a map of who and what is where, and of how to get from one place to another.

Save your position frequently, in case of sudden disaster.

Until you are sure of how things work, enter only one command at a time, so that you can see the result of that command before deciding on the next one. However, multiple command entry is useful to speed up your progress round a part of the game that you know well.

Conversation or interaction with other characters relies on their attitude to you at the time. If you are not in their good books, they will simply ignore you. You can attempt to improve relationships by offering advice or objects or simply by communicating with them.

If you need more help, send a stamped addressed envelope to Twice Shy Dept, Mosaic Publishing Ltd, 187 Upper Street, London N1 1RQ for a hints sheet. You may also find it helpful to read the book, published in paperback by PAN books.

## The Racing Game

Whether the racing simulation is played independently or as a part of the adventure, the aim is to make some money. The more the better. If you are betting as a part of the



the f, hold down shift and press @).

While playing the adventure game, you may find it of use to play the racing game in order to earn some money. To do so, you must be at the racecourse in the adventure, then enter the command RACE and, following the instructions on screen, load the side of the tape with the racing game, and press a key when you're ready to start playing. However, note that you must complete a full day's racing—you can't just watch one or two races. You may then return to the same point in the adventure.

At the end of a day's racing, select the option from the closing menu to return to the adventure. Reload the adventure by turning the tape over, rewinding it to the beginning, and pressing PLAY. You will be returned to the position you were at when you loaded the racing game, though you may be a bit richer (or poorer!). Press a key when you're ready to play. (See the section below on the racing game).

### Playing the Adventure

In this game you play Jonathan Derry. To control his actions, type short English sentences, such as GO NORTH, or TAKE THE RIFLE. To save typing, movement commands like GO NORTH can be shortened to just one letter for the direction you want to go: N, S, etc. You can enter several commands at once, by separating them with a comma, or with THEN or AND. In addition, you can communicate with other characters by typing their name, followed by a valid instruction in inverted commas. The following examples are all valid commands:

```
GO NORTH
N
GO NORTH AND SHUT THE DOOR
GO NORTH, EAST AND SOUTH THEN SHUT THE DOOR
SAY TO JANE "TELL ME ABOUT TED"
SARAH "GO NORTH AND SHUT THE DOOR"
```

The game has a wide vocabulary, but will always say if it does not understand a command. The following words will prove useful:

REDESCRIBE (R)	<i>Repeats the description of the scene.</i>
TAKE or GET	<i>Pick something up.</i>
DROP or PUT	<i>Put something down.</i>
ALL	<i>Allows you to TAKE or DROP everything without having to list all the objects.</i>
INVENTORY	<i>Tells you what you are carrying.</i>
EXAMINE or LOOK	<i>Gives further details of the object you examine.</i>
QUIT	<i>Stop the game.</i>

### Saving the game position

Whilst playing the game, you may save your current position, so that you can turn the computer off yet return later to the same stage in the game. You may wish to save the game before attempting some particularly hazardous command, which might otherwise set you right back to the beginning!

To do this, place a spare cassette in your recorder, type **SAVE** as a normal game command, press RECORD and PLAY on the cassette and press ENTER or RETURN. It will take a few seconds to save the game position, and then the command prompt will reappear. Stop the recorder.

Commodore and Amstrad games may be saved to disk by typing **SAVE DISK** followed by ENTER or RETURN. This will save the position, but it will overwrite any previous game position saved, as only one position can be saved to one disk. The **SAVE TAPE** command will require the use of a cassette.

adventure, all your winnings will be available to you on your return to the adventure (up to a maximum £250).

You are at the race course for one day, where six events are to be run. The events are of varying distance, run by horses of known form. In each event, you are shown the four runners, together with the odds offered. The current day's conditions are shown on the race card.

You may place money on any of the horses running, up to the limit of the cash that you have available (you could back all the horses in the race!). When you have finished betting, press ENTER or RETURN to start the race. Your earnings will be updated automatically at the end of each event.

Of course, you may wish to study the horses' form in a little more detail, in order to assess more accurately the horse most likely to win. You can do this by pressing the 'F' key while the race card and betting selection is shown. A separate screen will be presented, on which you may study the form of any horse. Simply key in the horse's running number in order to see the horse's sex, weight carried, preferred distance and preferred going, and, on the next screen, how well it did in its last three races. Pressing ENTER or RETURN will then return you to the race card. This can be repeated any number of times during the betting stage, and can also be used to study the form of any of the horses in the game, not just the runners, thus allowing you to make comparative judgements.

Like a real day at the races, if you run out of cash, you'll just have to sit back and watch the rest of the day's racing.

At the end of the day, you may select:

1. starting again with a fresh pocketful of money
2. starting again with your current earnings
3. returning to the adventure game (if you came from there)

These options are presented to you on a separate screen together with your day's progress report.

Players who have come in from the adventure game and successfully solved some of Jonathan Derry's problems, may bring an item which is as useful as the Philosopher's Stone...

### Loading advice

The cassettes are tested thoroughly, and you shouldn't have any problem loading the game. If you do have difficulties, the following may help:

- Load another game from cassette to check everything is connected properly.
- Vary the volume and tone settings on your recorder if you can (fairly loud and fairly 'high' should work best).
- Clean and demagnetise the recorder (following the manufacturer's instructions).
- If you can, try another recorder.

**Twice Shy—The Computer Game** first published in Great Britain 1986 by Mosaic Publishing Ltd, 187 Upper Street, London N1 1RQ

Program Copyright © The RamJam Corporation 1986

Based on the book 'Twice Shy' Copyright © Dick Francis 1981. First published 1981 by Michael Joseph Ltd.

No part of this software may be reproduced in any form or by any means by any persons or institutions without the prior written permission of the publishers, Mosaic Publishing Limited. This software is sold subject to the condition that it shall not, by way of trade or otherwise, be re-sold, lent or hired out without Mosaic Publishing Limited's prior written consent and, in the case of re-sale, without a similar condition being imposed on the subsequent purchaser.

Production Services by Cosprint Ltd

Printed in Great Britain

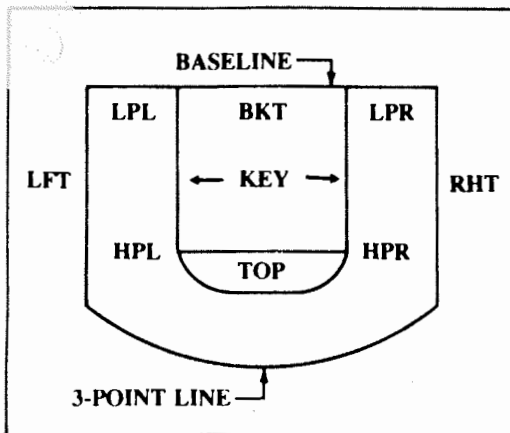
# BASKETBALL Two-on-Two™

## [Directing your Teammate - the Playcalling Screen]

To instruct your computer teammate how to play when play resumes at the other end of the court, use the Playcalling Screen. The scoreboard is replaced for approx. 7 seconds by the Playcalling Screen while the players automatically run down the court and bring the ball back into play. Within this 7 seconds, you must select an offensive and defensive alignment from the Playcalling screen otherwise the computer will choose one for you.

The Playcalling Screen is divided into OFFENSE on the left and DEFENSE on the right. The offense screen shows the abbreviations BKT, RHT, TOP, LFT and SCR.N, which represent the five offensive plays you may select now. The Defense screen is similar, showing your options of LZN, HZN, MMD and MML - the four defensive alignments you can choose from.

Select a play by moving your joystick forward, back, left or right depending upon the play you wish to select. For example, forward for BKT or LZN, back for TOP or HZN, right for RHT or MMD and left for LFT or MML. On offense you can also use the joystick button to select the SCR.N play.



## ZONES ON THE COURT

### [Offensive Plays - LFT, RHT, TOP, BKT, SCR.N]

You have 5 offensive plays from which to choose. Study them carefully - they will help you choose your team tactics.

**LFT (left wing):** Your teammate runs to the high post left (HPL) or high post right (HPR) and stays there for one second. Then he runs to the left wing (LFT), stays there for up to four seconds, and then runs a random pattern on the left side of the court.

**RHT (right wing):** Your teammate begins by running to the high post left (HPL) or high post right (HPR) and waits for one second. Then he runs to the right wing (RHT), stays there for up to four seconds before running a random pattern on the right side of the court.

**TOP (top of key):** Your teammate runs either to the right or left high post (HPR or HPL), waits for 1 second then runs to the top. He waits at the top for up to 4 seconds and then runs a random pattern at the top of the key.

**BKT (Basket):** Your teammate runs to the high post left or right (HPL or HPR), then drives under the basket. Waits for 2 seconds then runs a random three-step pattern under the basket.

**SCR.N (Screen):** You use your teammate as a screen to block out any defenders trying to cover you. Your teammate runs to HPL or HPR and stays there for 6 seconds, allowing you to dribble around him as he blocks the defender. Then he runs a two-step pattern between the high posts.

### [Defensive Plays - LZN, HZN, MML, MMD]

**LZN (Low Zone):** Your teammate will stay in the key (between the basket and the inner white line on the court). When an offensive player enters his zone, he covers him man-to-man. If both offensive players enter the key (flooding) your teammate will cover the player possessing the ball. In this case, you should cover the player without the ball. When your opponents are not flooding the low zone, your teammate always takes the man in the low zone, and you take the man outside the key in the high zone.

**HZN (High Zone):** Your teammate covers the player possessing the ball when that player is in the high zone. You cover the player with possession when he enters the low zone area around the key, allowing your teammate to cover the player without the ball.

**MML (Man-to-Man Light):** Your teammate covers the opposing player who wears the light-colored jersey.

**MMD (Man-to-Man Dark):** Your teammate covers the opposing player who wears the dark-colored jersey.

## [Playcalling & Loose Ball]

If nobody grabs a rebound and the ball is loose, the computer will sometimes allow you to regroup your offense and call another play. You'll know this is happening if the playcalling screen appears.

## BASKETBALL - THE RULE BOOK

### [Quarters]

You'll play four 6-minute quarters in each game. If the teams are tied at the end of the fourth quarter, you'll automatically go into overtime, which is another 6-minute quarter. The amount of time left in each quarter is shown on the clock in the middle of the scoreboard. At the end of each quarter a buzzer rings and the

screen displays which quarter has just been played. You then go immediately into the next quarter.

### [Ball into Play]

At the start of the game, the home team (Player 1) always takes the ball out. Each team takes turn each quarter thereafter to bring the ball into play.

### [Timeouts and Pause]

To pause the game use the **FUNCTION B** key on your keyboard. If you merely want to pause the game, just use the **FUNCTION B** when you're ready to resume play.

You can call a timeout when you're on offense. If you want to call a timeout, first use the **FUNCTION B** key, then press the joystick button. Each team is allowed five timeouts per half. On the scoreboard you'll notice five little yellow lights on the HOME and VISITOR sides of the board. Each time you call a timeout, one of these lights will go out.

Calling timeouts saves precious seconds at the end of the game. If your team is behind and the clock is about to run out, you should call a timeout right after you've called a play. Your players don't have to run down court now, they'll appear in court in position just as soon as play resumes.

### [Quit Game]

To quit a game, press **FUNCTION C** key.

## PENALTIES

Fouls and other penalties are displayed upon the scoreboard in flashing letters right after they occur. However, if a player is fouled while shooting, the foul won't be displayed on the scoreboard until after the shot has either gone in for a field goal or missed. Fouling the shooter results in one free throw if the basket is good and two free throws if he misses his shot.

The number of team fouls are displayed on the scoreboard. Teams get five fouls per half, the count is reset to zero at halftime. If a team accumulates more than five fouls in a half, this results in bonus free throws for the other team.

Bumping into an opposing player continuously for more than one second results in a Defensive Foul or Charging penalty.

### [Defensive Foul]

Defensive player bumping into player with possession of ball. The penalty is either ball out of bounds to the offense or free throws.

### [Charging]

Player with possession of ball bumping into defensive player. Penalty is change of possession or free throws.

### [Travelling]

Called if you jump to shoot but don't release the ball. Results in a change of possession.

### [Three-Second Rule]

Invoked if an offensive player stays inside the key for more than three seconds at a time. However, when the ball is in the air or up for grabs, all players can stay in the key. Staying in the key too long results in change of possession.

### [24-Second Shot Clock]

Gives the offensive team 24 seconds to make a shot after which they bring the ball into play. The scoreboard has a **SHOT CLOCK** which counts down the seconds. Failure to make a shot in time results in change of possession.

### [Free Throws]

To make a free throw, just push the joystick button and release it. All players can rebound after the last free throw attempt.

# BASKETBALL

TM  
Two-on-Two

## PLAYER'S GUIDE

### PRE-GAME BRIEFING

Basketball. It's the lightning-paced sport played only by super athletes. A game of strategy, guts, stamina, and — most of all — teamwork.

*Two-on-two* helps you develop the strategies and skills to make you play like a pro. Choose to play one player against the computer, two players against a computer team, or two players against each other. This *Player's Guide* gives you all the vital information you'll need, so keep it with your kit!

Basketball will load into your computer memory. Cassette versions will load in stages, and you will see a variety of flashing colours around the screen as loading occurs.

### JOYSTICK NOTES

Amstrad CPC owners may use any CPC compatible joystick.

### CONTROLS

All controls and movements are listed throughout the *Players Guide* as allowed *JOYSTICK* controls or *FUNCTIONS*. Players may prefer to use the keyboard keys instead of Player 1 whilst Player 2 must always use the keyboard. Refer to the table below when playing by keyboard. P1 indicates Player 1, P2 indicates Player 2, and Functions A — C are specific features that may be used.

### Keyboard control table for GBA CHAMPIONSHIP BASKETBALL.

#### Player No./Function Amstrad Key

P1 — Joystick FORWARD	Q
P1 — Joystick BACKWARD	A
P1 — Joystick LEFT	X
P1 — Joystick RIGHT	C
P1 — Joystick BUTTON	Z
Function A	ENTER/RETURN
Function B	SPACE BAR
Function C	ESC
P2 — Joystick FORWARD	U
P2 — Joystick BACKWARD	J
P2 — Joystick LEFT	O
P2 — Joystick RIGHT	P
P2 — Joystick BUTTON	M

# BASKETBALL

TM  
Two-on-Two

### SELECTING YOUR GAME

Select your game by pressing the SPACE BAR until your acquired play is highlighted.

### PRACTICE SESSIONS

Just as in the real sport, Two on Two offers you the chance to warm-up before the game. The scoreboard and the time clock are not active and there are no penalties. Use FUNCTION B key to exit the practice sessions.

### 1 PLAYER SELECTED

You can practice shooting inside and outside and work on your hook shots, jump shots, slam dunks, tip-ins and rebounds.

### 2 PLAYER SELECTED

You can practice various shots as well as dribbling, rebounding and tip-ins. You can play straight one on-one, or you can play "pick-up" games such as "Around the World" or "Horse".

### AROUND THE WORLD

Player 1 tries a shot from the baseline, say, at the edge of the key. Every time the player makes a basket, he moves further along the edge of the key, working around the baseline on the other side of the basket. If Player 1 misses a shot, Player 2 gets a turn. When a player misses a shot, he must shoot again from that same spot on his next turn, and so on. The first player to go "Around the World" wins.

### HORSE

Player 1 makes a shot from anywhere on the court. Player 2 must then make the same shot or they will get an "H". When Player 1 misses, Player 2 can make a shot from wherever they wish, and Player 1 must make the same shot. Every time a player misses, they get another letter until the word HORSE is spelled. Whoever gets all the letters last loses. The letters for HORSE do not appear when the screen, you will need to keep note of them yourself, just as you would on a real court.

### HEAD-TO-HEAD (2 PLAYER)

With this option, two players play against each other, but each has a computer teammate to help, dressed in a similar colour jersey.

### TEAMMATES (2 PLAYER)

If you choose this option, both players play together as a team, up against a hard-driving computer team.

### CHALLENGE (1 PLAYER)

Player 1 pairs with a computer-controlled teammate, and challenges a mighty computer duo. Player 1's team will play as the HOME team.

### TACTICAL TIPS

You're in the big time now. You've got to get out there and give it all you've got. You face some stiff competition, and your teammate depends on you, so remember the club saying: "Tactical tips and timing for top teammates".

### PASSING

To pass the basketball to your teammate, quickly press and immediately release the joystick button.

If your teammate has possession of the basketball, you can request they pass it to you by quickly pressing the button. Your teammate will usually pass the ball. If not always, after all, any player can beg the ball now and then! Your teammate may pass the basketball even if you haven't requested it (unless you are mavin as you are open).

To catch the basketball, you must be directly in line with it, otherwise the ball goes out of bounds, or to the opposition.

### SHOOTING

When you have possession of the basketball and want to make a shot, just hit down the joystick button. Your player will jump in the air. Release the button when you want your player to make a shot. Timing here is critical. If you let the ball at the top of the jump, you have a better chance of scoring. If you let the shot before your player lands, you'll be charged with *travelling*, an offence Basketball.

### [Hook Shots]

To make a hook shot, you must be downcourt near the baseline, with your back to the basket. With a hook shot, the ball is released as the player's arm "hovers" his head. The advantage of this shot is that it cannot be blocked.

### [Slam Dunks]

Probably the most satisfying shot in Basketball. Lancing the ball through a hoop, you must be at the baseline as far downcourt as possible, and your shot must be (1) a half a step right of the post (right), (2) finally, there must be no defenders under the basket. If these conditions are met, a slam dunk will always be successful.

### [Tip-Ins]

If a player shoots, misses, and then grabs the rebound while directly facing the basket, he'll try again to tip-in. As long as the player is facing the basket an underneath it, the tip-in will be automatic once the player jumps.

### [Rebounds]

A player can rebound only when he's in the area immediately surrounding the basket. To rebound, press the joystick button in the same way you did to make a shot — your player will jump for the ball. Timing the jump is the key because rebounding.

### [3 Point Shots]

If a player shoots a basket from outside the white 3 point line, that basket is good for 3 points instead of the usual 2. Timing is again critical, and a basket diff from this distance.

### STEALING & BLOCKING

To steal the ball from an opponent, you must "bump" the player on the side which he's dribbling or holding the ball.

To block a shot, move in close to the player in possession of the basketball and your button to pump (as if you were shooting). Your success will depend on your timing and how close you are to the other player.

### YOUR COMPUTER-CONTROLLED TEAMMATE

Never underestimate your computer-controlled teammate. He's intelligent fast. He's got a chance at the basket, he'll take it. Use him when you play with a partner, because you are seen as an individual player, you'll never market the Championship unless you play as a team.

Gameplay in *Gamestar's Championship Basketball: Two-on-Two* shows one of the full basketball court at a time. Each team may attack the opposition's basket (OFFENSE), and in turn defend their own (DEFENSE) while abiding the rulebook. So gameplay starts from one end of the court to the other can there is a change of possession or a basket is good.

# TYPHOON

Direkt aus der Spielhalle kommt TYPHOON zu Ihnen, das neueste Action-Spiel, in dem Sie See- und Luftgefechte mit einem Düsenjäger und einem Kampfhubschrauber bestehen müssen.

Kämpfen Sie sich mit Ihrem waffenstarrenden Helikopter durch die nie endenden Angriffswellen tödlicher Gegner, jagen Sie mit Ihrer F-14 durch die Lüfte, um es mit den scheinbar zahllosen Horden mechanischer Invasoren aufzunehmen, die nur ein Ziel kennen — die totale Unterwerfung der Erde. Ein Feuersturm tobt, während die entscheidende Schlacht in den Wolken ausgetragen wird.

TYPHOON, ein Konami-Spielautomat, ist jetzt auch für Ihren Heimcomputer erhältlich. Das Programm bietet wahnwitziges Scrolling kombiniert mit unglaublicher 3-D-Grafik bei den Luftkämpfen. Vervollständigen Sie Ihr Arsenal tödlicher Waffen in den sechs atemberaubenden Spielstufen, an deren Ende Sie jeweils ein schier übermächtiger Gegner erwartet.

Erleben Sie eine realistische Simulation in diesem packenden und aufregenden Spiel von Imagine.

## LADEN

### CPC 464

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN\* ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN\* ein und drücken die ENTER-Taste erneut.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

### CPC 664 und 6128

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN\* ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmangaben.

### CPC 464 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN\*DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Programm wird nun automatisch geladen.

### CPC 664 UND 6128 DISKETTE

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN\*DISC ein und drücken die ENTER-Taste: Das Programm wird nun automatisch geladen.

## WICHTIGER HINWEIS

Beachten Sie bitte, daß das Programm in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie immer die entsprechenden Bildschirmangaben.

Der CPC 6128 lädt die benötigten Daten automatisch nach.

## STEUERUNG

Das Spiel wird mit Hilfe eines Joysticks gesteuert.

- LEERTASTE — Löst eine Bombe aus.
- ENTER — Feuert eine 'Smart'-Bombe ab.
- ESC — Spielpause an/aus.

## ANZEIGEN UND PUNKTEZÄHLUNG

Die Anzahl Ihrer Zusatzleben und die Nummer der aktuellen Spielstufe werden oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Unten rechts befindet sich die 'Smart'-Bombe, sofern sie noch nicht abgefeuert wurde (davon steht pro Leben nur eine zur Verfügung). Auf der linken Seite des Bildschirms ist Ihre derzeitige Bewaffnung dargestellt.

- Luftabwehrstellung — 50 Punkte
- Feindlicher Jäger — 150 Punkte
- Abschluß der Spielstufe — 1350 Punkte

## TIPS UND TRICKS

- Achten Sie auf die Folge der Angriffswellen.
- Vernichten Sie zuerst die Luftabwehrstellungen.
- Bewahren Sie sich die 'Smart'-Bombe für den letzten Teil

# TYPHOON

Récemment sorti des arcades de jeu, TYPHOON représente la toute dernière action de combat maritime et aérien alliant les forces de l'avion chasseur à celles de l'hélicoptère de combat.

Pilotez le vol de la mort de vague en vague dans votre hélicoptère blindé; hurlez de par les cieux dans votre F. 14 alors que vous affrontez les hordes apparemment infinies d'invasisseurs mécanoïdes dont le seul but est une domination terrestre totale. La tempête fait rage pendant que vous livrez bataille dans les airs.

TYPHOON, le Konami d'arcade, est désormais disponible pour votre micro ordinateur personnel, avec un mouvement défilé rapide et trois dimensions pour un combat aérien acharné. Accumulez un vaste déploiement d'armes meurtrières sur huit niveaux de folle ivresse, chacun atteignant son summum contre un adversaire écrasant.

La simulation réaliste de ce jeu de Imagine, compulsif et passionnant vous électrisera.

## CHARGEMENT

### CPC 646

Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone, tapez RUN\* et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN\* puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

### CPC 664 ET 6128

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rebovinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la

touche RETURN. Tapez ensuite RUN\* puis appuyez sur la touche RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

### DISQUETTE — CPC 464

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN\* DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

### DISQUETTE — CPC 664 ET 6128

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN\*DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

## NOTE IMPORTANTE

Les machines Amstrad 464, 664 chargeront en plusieurs parties. Suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

Les machines Amstrad 6128 chargeront tous les niveaux automatiquement.

## COMMANDES

Le jeu se contrôle avec le levier.

BARRE ESPACE — Lance une bombe

ENTER — Envoie une bombe à action multiple

ESC — Pause et reprise du jeu

## STATUT ET SCORE

Les vies restantes et le niveau actuel sont affichés en haut, à droite de l'écran. En bas, à droite est affiché le missile à action multiple si on ne l'a pas utilisé (un missile par vie). Au milieu, à gauche, les armes que l'on possède déjà, sont affichées.

Tourelle anti-aérienne — 50 points

Chasseur ennemi — 150 points

Etape finale — 1350 points

## CONSEILS UTILES

- Apprenez à anticiper les vagues d'attaque.
- Détruisez les tourelles anti-aériennes dès que possible.
- Gardez la bombe à action multiple pour les moments

Legen Sie die zurückgespulte Kassette in den Recorder, geben Sie RUN\* ein und drücken Sie die ENTER-Taste. Befolgen Sie die Anweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen. Ist ein Diskettenlaufwerk angeschlossen, geben Sie |TAPE ein und drücken die ENTER-Taste. Dann geben Sie RUN\* ein und drücken die ENTER-Taste erneut.

(Das Zeichen | erhalten Sie, indem Sie bei gedrückter Shift-Taste die @-Taste betätigen.)

### **CPC 664 und 6128**

Schließen Sie einen geeigneten Kassettenrecorder an, wobei Sie darauf achten müssen, daß die Anschlüsse korrekt hergestellt sind, wie im Benutzerhandbuch beschrieben. Legen Sie die zurückgespulte Kassette ein, tippen Sie |TAPE und drücken anschließend die ENTER-Taste. Danach geben Sie RUN\* ein und drücken die ENTER-Taste erneut. Befolgen Sie die nun erscheinenden Bildschirmangaben.

### **CPC 464 DISKETTE**

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN\*DISC ein und drücken die ENTER-Taste zum Abschluß. Das Programm wird nun automatisch geladen.

### **CPC 664 UND 6128 DISKETTE**

Legen Sie die Programmdiskette mit der Seite A nach oben in das Laufwerk. Tippen Sie |DISC und drücken Sie die ENTER-Taste, damit der Rechner auf das Diskettenlaufwerk zugreifen kann. Danach geben Sie RUN\*DISC ein und drücken die ENTER-Taste: Das Programm wird nun automatisch geladen.

### **WICHTIGER HINWEIS**

Beachten Sie bitte, daß das Programm in mehreren Teilen geladen wird. Befolgen Sie immer die entsprechenden Bildschirmangaben.

Der CPC 6128 lädt die benötigten Daten automatisch nach.

### **STEUERUNG**

Das Spiel wird mit Hilfe eines Joysticks gesteuert.

- LEERTASTE — Löst eine Bombe aus.  
ENTER — Feuert eine 'Smart'-Bombe ab.  
ESC — Spielpause an/aus.

### **ANZEIGEN UND PUNKTEZÄHLUNG**

Die Anzahl Ihrer Zusatzleben und die Nummer der aktuellen Spielstufe werden oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Unten rechts befindet sich die 'Smart'-Bombe, sofern sie noch nicht abgefeuert wurde (davon steht pro Leben nur eine zur Verfügung). Auf der linken Seite des Bildschirms ist Ihre derzeitige Bewaffnung dargestellt.

- Luftabwehrstellung — 50 Punkte  
Feindlicher Jäger — 150 Punkte  
Abschluß der Spielstufe — 1350 Punkte

### **TIPS UND TRICKS**

- Achten Sie auf die Folge der Angriffswellen.
- Vernichten Sie zuerst die Luftabwehrstellungen.
- Bewahren Sie sich die 'Smart'-Bombe für schwierige Teile der Spielstufe auf.
- Die 'Smart'-Bombe zerstört die feindlichen Geschosse (gut bei aussichtslosen Situationen).

### **TYPHOON**

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Urheberrecht von Imagine Software und dürfen ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imagine Software nicht kopiert, vermietet oder gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

### **DANKSAGUNGEN**

Produziert von D.C. Ward  
Programmierung von Steve Lamb  
Grafiken von Steve Lamb und Alison Jefftha  
Musik von Jonathan Dunn  
Deutsche Bearbeitung durch AGC Hamburg  
© KONAMI  
© 1988 Imagine Software

Placez la cassette rebobinée dans le magnétophone, tapez RUN\* et appuyez ensuite sur la touche ENTER. Suivez les instructions à mesure qu'elles apparaissent sur l'écran. Si votre équipement comprend un lecteur de disquette, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER. Ensuite tapez RUN\* puis appuyez sur la touche ENTER.

(On obtient le symbole | en maintenant la touche shift et en appuyant sur la touche @).

### **CPC 664 ET 6128**

Connectez un magnétophone à cassette adapté en vous assurant que les bons fils sont raccordés comme indiqué dans le Manuel d'Instruction de l'Utilisateur. Placez la cassette rebobinée dans le magnétophone et tapez |Tape puis appuyez sur la

touche RETURN. Tapez ensuite RUN\* puis appuyez sur la touche RETURN et suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

### **DISQUETTE — CPC 464**

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN\* DISC et appuyez sur ENTER, le jeu se chargera automatiquement.

### **DISQUETTE — CPC 664 ET 6128**

Placez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur RETURN afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur. Maintenant tapez RUN\*DISC et appuyez sur RETURN, le jeu se chargera automatiquement.

### **NOTE IMPORTANTE**

Les machines Amstrad 464, 664 chargeront en plusieurs parties. Suivez les instructions telles qu'elles apparaissent sur l'écran.

Les machines Amstrad 6128 chargeront tous les niveaux automatiquement.

### **COMMANDES**

Le jeu se contrôle avec le levier.

- BARRE ESPACE— Lance une bombe  
ENTER — Envoie une bombe à action multiple  
ESC — Pause et reprise du jeu

### **STATUT ET SCORE**

Les vies restantes et le niveau actuel sont affichés en haut, à droite de l'écran. En bas, à droite est affiché le missile à action multiple si on ne l'a pas utilisé (un missile par vie). Au milieu, à gauche, les armes que l'on possède déjà, sont affichées.

- Tourelle anti-aérienne — 50 points  
Chasseur ennemi — 150 points  
Étape finale — 1350 points

### **CONSEILS UTILES**

- Apprenez à anticiper les vagues d'attaque.
- Détruisez les tourelles anti-aériennes dès que possible.
- Gardez la bombe à action multiple pour les moments difficiles d'une étape.
- La bombe à action multiple détruit les munitions ennemies (utile en cas de situations difficiles)

### **TYPHOON**

Son code de programme, sa représentation graphique et sa technique artistique sont les copyrights de Imagine Software et ne peuvent être ni reproduits, ni mis en magasin, ni loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Imagine Software. Tous droits réservés pour tous pays.

### **GENERIQUE**

Produit par D.C. Ward  
Programme de Steve Lamb  
Graphique de Steve Lamb et Alison Jefftha  
Musique de Jonathan Dunn.  
©KONAMI  
©1988 Imagine Software