

# AGENTS DURCH DEN RAUCH DER KURZWEILE

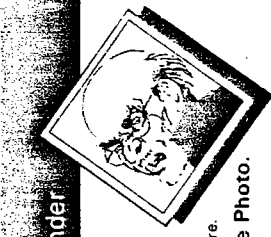


**TOP SECRET!**  
**OPERATION : E. Atombender**  
**I. M. A.**  
**Terrorismus-Sondereinheit**  
**AUFGABENBESCHREIBUNG**  
**für Amstrad CPC™**

An Spezialagent 4125  
 Aufgabenbeschreibung

Die Mission ist von lebenswichtiger Bedeutung für die nationale und weltweite Sicherheit. Beginn sofort. In der letzten der Jahre berichten die Militärcomputer-Zentralen mehrerer wichtiger Sicherheitsverletzungen. In jedem Fall hatte ein Unberechtigter Zugang zum Computer für Angriffsaktionen gefunden. In Person ist in der Lage, auf dieser Ebene mit Computern zu experimentieren:

- 1. Professor Elvin Atombender (im nachfolgenden "Elvin" genannt) ist in der Lage, eine Bombe zu knacken. Wenn ihm dies gelungen ist, werden Raketenstart-Codes freigegeben. Sie müssen in Elvins unterirdische Festung eindringen und ihn an seinem Vorhaben hindern. Lassen Sie die den Wissenschaftler bewachen, den Roboter ausschalten, seinen Vorgänger erschießen (4116 und 4124 (müssen Sie in Frieden rufen)), konnten bereits einige Informationen über die Angelegenheit. Mehr darüber auf den folgenden Seiten.
- 2. Zehn Waffen sind Ihr scharfer Verstand und Ihr MIA93668 Taschencomputer. Viel Glück. Die Welt hängt von Ihnen ab.



**AKIE**  
**Elvin Atombender**

**Alter:** 62  
**Art:** männlich  
**Größe:** 1,62 m  
**Haar:** keine  
**Augen:** Ja  
**sonstige Merkmale:** Vermeidet Menschen, hasst Tiere.

### Das letzte von Elvin vorfliegende Photo.

Elvin war ein netter Junge, seine Mutter liebte ihn. In der Schule hatte er ein Abneigung für Mathematik, was er jedoch auszeichnete. Zu Hause verbrachte Elvin die meiste Zeit mit dem Computer. Er war ein Computerkünstler, der Telefonzentrale ein und andere die Daten

## Elvins Roboter

**Größe:** 7 m  
**Gewicht:** 67 kg  
**Lebensdauer:** 100 Jahre (Wechselstrom: -4)  
**Vcc:** 5 Megavolt  
**Waffen:** Hochspannungsladungs-Plasmasuperkondensator  
**Energieverbrauch:** 3,14 Megajoule (gleichzeit)  
**Maximale Winkelgeschwindigkeit:** 1,2 Megarotation/14 Tage  
**Maximale Winkelbeschleunigung:** 10<sup>14</sup> g  
**Longitudinale Stabilität:** 10<sup>14</sup> g  
**Alpha-Klasse:** 2,5 X 10<sup>-6</sup> g  
**Beta-Klasse:** 5,9 X 10<sup>-6</sup> g  
**Gamma-Klasse:** 0 c  
**Onkologischer Schwelle:** 0,12 Lumen  
**Photovoltaische Konversionsrate:** 2,71828 ergs/nsec  
**Thermische Konversionsrate:** 6,07 tr/Sid  
**Enthalpienormale Koeffizient:** 6,07 tr/Sid  
**Geräusch/Bewegungs-Sensoren**  
**Geräusch/Bewegungs-Sensoren**



**Geschwindigkeit:**  
 Die Ohren, die das abstrahieren, sind nicht auf Sie gerichtet, sondern auf Sie gerichtet, um Sie zu hören. Die Ohren sind nicht auf Sie gerichtet, sondern auf Sie gerichtet, um Sie zu hören. Die Ohren sind nicht auf Sie gerichtet, sondern auf Sie gerichtet, um Sie zu hören.

## Elvins Sicherheitssystem

Wir wissen, dass Elvin in seinem Sicherheitssystem drei verschiedene Code-Typen (oder: am besten) verwendet. Ein Code schaltet die Roboter aus, ein anderer steuert die Luftfunktion und ein dritter Code (sein Kennwort) schließt den Kontrollraum auf.

Jetzt kommt das WIRKLICH Seltsame. Wir glauben, dass Elvin die codes in den Möbeln versteckt. Elvin ist ein tollerer Genie geistig-abwaschend und vorerst handelt die Codes für seinen Sicherheitscomputer. Dieses Problem hat er dadurch gelöst, dass er die Codes wirklich auf die Möbel verteilt. Ein Kennwort kann Sie in einem solda finden. Oder in der Suite-Anlage. Oder in der Bibliothek. Wahrscheinlichkeit wie Agent 4124 unter: taublerer sollten wir aber besten nachprüfen. Haben Sie die Kennworter erst einmal gefunden, ist dies: Anwendungs (mechanisch) relativ leicht. Wenn Sie einen Raum betreten, müssen Sie in der Lage sein, über den sichersten Terminal die Roboter auszuschalten, falls erforderlich, die Lampe zu bedecken. Dies dürfte kein Problem darstellen. Mit dem Kennwort für den Kontrollraum sind Sie jedoch am Ende. Da sich Elvin über die Bedeutung dieses Kennworts im Klaren ist, hat er es in viele Teile zerlegt und sie überall verteilt. Sie müssen alle Teile finden und sammeln und sie wie in einem Puzzle zu dem Kennwort zusammensetzen.

## ZEIL

Dieses Kennwort wird Ihnen den Zugang zum Kontrollraum erlauben, in dem Elvin den Raketenstart vorbereitet. Dies müssen Sie verhindern. Oder die Welt wird in diesem Tage eine entgültige Versparung zum Dinner haben.

## SPIELVORBEREITUNG

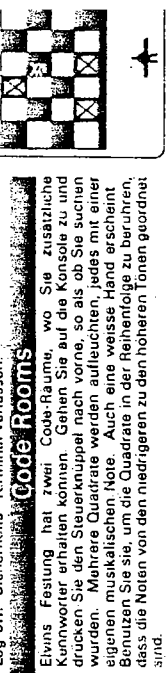
1. Stellen Sie Ihren Amstrad CPC wie im Handbuch angegeben auf.
2. Entfernen Sie alle Steckmodule aus dem Computer und reinigen Sie die Disketten aus dem Laufwerk.
3. Schließen Sie Ihren Steuerknüppel an.
4. Schließen Sie den Computer und das Disketten-Laufwerk ein.
5. Schließen Sie die IMPOSSIBLE MISSION Diskette ein. Etikett nach oben, evtl. Ausschritt nach hinten zum Laufwerk.
6. Tippen Sie RUN/IMPOSSIBLE.

1. Stellen Sie Ihren Amstrad CPC wie im Handbuch angegeben auf.
2. Entfernen Sie alle Steckmodule aus dem Computer und nehmen Sie die Disketten aus dem Laufwerk.
3. Schließen Sie Ihren Steuerknüppel an.
4. Legen Sie die Cassette in das Laufwerk ein, Etikett nach oben, und prüfen Sie, ob sie zurückspeist.
5. Tippen Sie RUN/IMPOSSIBLE.
6. Das Spiel beginnt automatisch, wenn der Ledervorgang (ca. 3 1/2 Min.) beendet ist.

## SPIELBEGINN

Bringen Sie bitte Ihren Schneider-Computer in die Reser-Funktion. Drucken Sie CTRL/Enter - Tasten gleichzeitig. Play - Taste drücken. Nun drücken Sie eine Taste und das Spiel wird automatisch eingeleitet.

den Steuerknüppel nicht vorne. Wenn es nicht über produziert, es vermindert vergrößern können mit der Steuerknüppel eine der folgenden drei Funktionen auswählen (Drücken S Auslöser, wenn der Pfeil auf die gewünschte Funktion zeigt)



## Code Rooms

Elvins Festung hat zwei Code-Räume, wo Sie zusätzliche Kennwörter erhalten können. Gehen Sie auf die Konsole zu und drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne, so als ob Sie suchen würden. Mehrere Quadrate werden aufleuchten, jedes mit einer eigenen musikalischen Note. Auch eine weiße Hand erscheint. Benutzen Sie sie, um die Quadrate in der Reihenfolge zu berühren, dass die Noten von den niedrigeren zu den höheren Tönen geordnet sind.

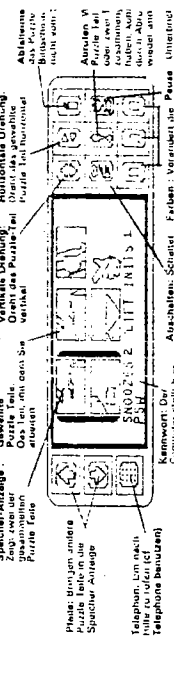
14. Um Sie die richtige Tonfolge gefunden, wird das Schachbrett aufblenden und Sie erhalten SNOOZE (Schlaf-) oder einen LIFT INIT Code. Sie können dies tun, so oft Sie wollen, jedoch Tonfolge immer länger. Sie können jederzeit diese Strafe verlassen, indem Sie den Charakterstrahl berühren.

## Taschencomputer

Ihr Taschencomputer ist ein erstaunliches Gerät. Er erlaubt Ihnen, mit den Puzzle-Teilen Bildschirm herumzuspielen, um herauszufinden, wie die Teile zusammenpassen. Um den Taschencomputer zu benutzen, müssen Sie in einem Lift oder Korridor stehen. Drücken Sie den Auslöser, um den Computer einzuschalten. Anmerkung: Sie können den Taschencomputer nicht in den Räumen verwenden. Der Druck auf den Auslöser bewirkt in einem Raum ein

Wenn der Computer eingeschaltet ist, verschwindet die Karte von Karo von Elvins Reich wasser Handbuch erscheint. Benutzen Sie ihn, um die Puzzle-Teile zusammenzusetzen Kennwort für Elvins Kontrollraum ergeben.

## Speicher-Anzeige :



Speicher-Anzeige: Gewählte Option, die mit dem Speicher-Anzeige. Versteht die Karte von Karo von Elvins Reich wasser Handbuch erscheint. Benutzen Sie ihn, um die Puzzle-Teile zusammenzusetzen Kennwort für Elvins Kontrollraum ergeben.

## Benutzen Des Handschuhs

Handschuh bewegen, indem Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung drücken. Um die Funktionen auszuwählen, zeigen Sie mit dem Handschuh darauf und drücken Auslöser.

Um ein Puzzle-Teil in der Spalte-Anzeige aufzulösen, zeigen Sie mit dem Handschuh auf die entsprechenden Puzzle-Teile zu kopieren, zeigen Sie mit dem Handschuh darauf und drücken auf den Auslöser.

Um ein noch nicht gewähltes Puzzle-Teil zu wählen, zeigen Sie mit dem Handschuh auf den entsprechenden Puzzle-Teil zu wählen, zeigen Sie mit dem Handschuh auf den entsprechenden Puzzle-Teil zu wählen, zeigen Sie mit dem Handschuh auf den entsprechenden Puzzle-Teil zu wählen.

Um herauszufinden, ob zwei Teile zusammenpassen, platzieren Sie sie direkt nebeneinander. Drücken Sie den Auslöser.

## Lösen Der Puzzles

Einige Teile sind, wenn Sie sie finden, auf dem Kopf gestellt oder in der falschen Richtung platziert. Versuchen Sie deshalb, sie herumzudrehen, um herauszufinden, ob sie zu etwas passen. Versuchen Sie die gleiche Farbe haben, sonst können sie nicht zusammenpassen. Sehen Sie aus, als ob sie zusammenpassen würden, haben aber nicht die gleiche Farbe, versuchen Sie eine Farbänderung.

Ein vollständiges Puzzle sieht aus wie eine Lochkarte: ein Rechteck mit Lochern darin. Jedes vollständige Puzzle muss nicht unbedingt in der richtigen Position sein. Es kann sein, dass Sie es drehen müssen, bevor es erkannt werden kann.

Wenn Sie alle neun Hochstufen des Kennworts haben, können Sie die Tür zu Elvins Kontrollraum öffnen, was die Welt rettet.

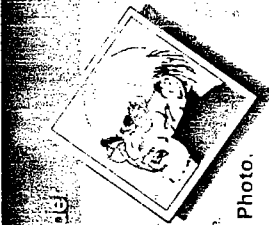
## Kontrollraum

Die Tür zu Elvins Kontrollraum befindet sich in einem der blauen Räume. Wenn Sie das haben, platzieren Sie im Agenten direkt vor der Tür und drücken Sie den Steuerknüppel nach oben. Die Tür wird sich öffnen - und wer zitiert jetzt flicht am Boden! Benutzen Des Telefons: Wenn Sie das Telefon Ihres Taschencomputers anwählen, ruft es den Hauptcomputer Agentenzentrale an (um Hilfe bei den Puzzles zu bekommen). Aber das ist nicht umsonst: Benützung des Telefons kostet Sie zwei MTR um auf Ihrer Zeituhr

... liches...  
... Situation: In den letzten drei Jahren berichteten die Militärcomputer-Zentralen mehrerer  
... machte wiederholt über Sicherheitsverletzungen. In jedem Fall hatte ein Unbefugter Zugang zum  
... computer für Angriffsraketen gefunden.  
... ine Person ist in der Lage, auf dieser Ebene mit Computern zu experimentieren.  
... Professor Elvin Albombender  
... (im nachfolgenden "Elvin") genannt  
... rd angenommen, dass Elvin den Raketenstark-Code zu knacken versucht. Wenn ihm dies  
... re, wurde er einen weitweiten Raketenangriff durchzuführen.  
... at. Sie müssen in Elvin's unterirdische Festung eindringen und ihn an seinem Vorhaben hindern.  
... müssen Sie die den Wissenschaftler bewachenden Roboter ausschalten, senken ihre Vorgänger  
... genten 4.116 und 41.24 (möglicherweise Sie in Frieden ruhen), konnten bereits einige Informationen über  
... s. Anlage geben. Mehr darüber auf den folgenden Seiten.  
... inigen Waffen sind Ihr scharfer Verstand und Ihr MIA9366B Taschenc-Computer. Viel Glück. Die  
... rbeit der Welt hängt von Ihnen ab

**AKTE**  
**Elvin Albombender**

**hlecht:** männlich **Alter:** 62  
**o:** Kaukasier  
**se:** 1,67 m  
**icht:** 54,5 kg  
**in:** blond  
**Augen:** Ja  
**ndere Kennzeichen:** Vermeidet Menschen, hasst Tiern.



**Das letzte von Elvin vorliegende Photo.**

... t: Elvin war ein netter Junge, seine Mutter liebte ihn. In der Schule hatte er ein Alneigung  
... l Sport, in Mathematik war er jedoch ausgezeichnet. Zu Hause verbrachte Elvin die meiste Zeit  
... m Computer. Bildschirm, was niemandem Schaden zufüge.  
... al jedoch brach Elvin in das Computersystem der Telefonzentrale ein und änderte die Daten. Da  
... s, einem wirklichen oder erfindenen Grund verlor er seine Eltern war, fügte er seine el  
... lichen Telefonrechnung ein langes Übersetzungs-Geschäft hinzu. Fünfzehn Stunden mit  
... nisten. Seine Eltern waren tolerant. Sie waren davon überzeugt, dass er aus seiner Computer  
... nachhaft herauszuwachsen würde. "Soll er doch seinen Spass haben", sagte seine Mutter. Und der  
... "Kinder blieben Kinder". Natürlich konnten sie nicht wissen, was die Zukunft bringen würde.  
... lapanakt: Während seiner College-Zeit wandelte sich Elvin von einem vielversprechenden  
... in Mann in einen Boswicht. Er war wie dessen von einem neuen Computer-Spiel. "Die  
... ion der Pinguine aus der Ursa-Minor-Zone des Weltalls" (Elvin hatte von Jänner die Pinguine der  
... Minor-Zone gehasst).  
... hler konnte 100 Millionen Punkte erreichen und Elvin war entschlossen, wirklich bis zum Ende  
... er. Er spielte mehrere Tage und Nächte lang und hatte so viele Pinguine eliminiert, dass er  
... 9.999.758 Punkte erreicht hatte. Noch einen und er hatte es geschafft. Elvin hielt seinen  
... ick noch fester, als ein 250-Punkte Vogel im Frack auf den Bildschirm watschelte. Seine Augen  
... m auf. Er zitterte. Und genau in diesem Augenblick gab es eine Stromunterbrechung. Elvin Spiel  
... verloren, nie wurde er wieder eine so hohe Punktzahl erreichen. In Elvins Verstand machte es  
... Eine manische Besessenheit ergriff Besitz von ihm. Die Welt würde für diese Ungerechtigkeit  
... len müssen.  
... rie viele Jahre lang. Elvin wurde ein anerkannter Professor und ein berühmter Computer- und  
... kie-Experte. Dann verschwand er vor acht Jahren. Sein Aufenthaltsort war unbekannt.

**ZEIT**

Um **IMPOSSIBLE MISSION** zu bewältigen Sie in die Räume und Tunneln von Elvin's Festung  
eindringen, den Roboterentwurf ausweichen und das geheime Kennwort zusammensteuern. Dann  
können Sie Elvins Kontrollraum betreten und ihn an der Realisierung seiner Pläne hindern.  
Sie erhalten Punkte, wenn Sie Puzzle-Stecke lindern und zusammenstellen und wenn Sie Elvins  
Kontrollraum vor Ablauf der Zeit erreichen. Wenn Sie das erst einmal gut beherrschen, können Sie  
mehr Punkte erzielen, indem Sie die Puzzle-Teil schneller zusammenstellen und den Kontrollraum  
früher erreichen.  
Bei jedem Spiel werden jedoch die Räume und Roboter anders organisiert sein, auch das Puzzle ist  
jedesmal unterschiedlich.

**SPIELVORBEREITUNG**

1. Stellen Sie Ihren Anstrich CPC wie im Handbuch angegeben auf.
2. Entfernen Sie alle Steckmodule aus dem Computer und nehmen Sie die Disketten aus dem Laufwerk.
3. Schließen Sie Ihren Steuerknüppel an.
4. Schalten Sie den Computer und das Disketten-Laufwerk ein.
5. Schieben Sie die IMPOSSIBLE MISSION Diskette ein. Etiket nach oben, ovaler Ausschnitt nach hinten zum Laufwerk
6. Tippen Sie BURN/IMPOSSIB

**Kassette (mit Fast Load-System):**

1. Stellen Sie Ihren Anstrich CPC wie im Handbuch angegeben auf
2. Entfernen Sie alle Steckmodule aus dem Computer und nehmen Sie die Disketten aus dem Laufwerk.
3. Schließen Sie Ihren Steuerknüppel an
4. Legen Sie die Kassette in das Laufwerk ein. Etiket nach oben, und prüfen Sie, ob sie zurück-gespielt ist.
5. Tippen Sie BURN/IMPOSSIB
6. Das Spiel beginnt automatisch, wenn der Ladevorgang (ca. 3-1,2 Min.) beendet ist.

**SPIELBEGINN**

Bringen Sie bitte Ihren Schneider-Computer in die Reset-Funktion  
CPC 464-Kassette in den Rekorder einlegen und zurückschulen.  
Drücken Sie CNTRL/Enter - Tasten gleichzeitig.  
Play - Taste drücken

Nach dem Ladevorgang wird der Punktstand angezeigt. Zugleich wählen Sie hier zwischen Joystick- oder Fester-Auslöser-Funktion.  
Zum Spielbeginn sehen Sie den Agenten in einem der Aufzüge. Der untere Bildschirmteil ist die Anzeige Ihres Taschenc-Computers.

**STEUERMÖGLICHUNG**

Im Aufzug: Drücken Sie den Steuerknüppel nach vorne oder hinten, um nach oben oder unten zu fahren. Drücken Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, um sich in der entsprechenden Richtung entlang des Korridors zu bewegen. Wenn Sie über den Bildschirm-Rand hinauslaufen, gelangen Sie zu einem Raum.  
In den Räumen: Drücken Sie den Steuerknüppel nach links oder rechts, um sich zu bewegen. Wenn Sie auf den Auslöser drücken, führt Ihr Agent einen Salto nach vorne aus (dies ist besonders nützlich, um über hindliche Roboter zu springen).  
Auf den Lift-Plattformen: Wenn Sie auf einer der gestreiften Lift-Plattformen in einem Raum stehen, können Sie den Steuerknüppel nach vorne oder hinten drücken, um nach oben oder unten zu gelangen.

J = Steuerknüppel P = Oben Z = Links LEERTASTE = Springen  
K = Taster L = Unten X = Rechts

**SPIELZIEL AUF**

Während Sie Elvins Reich erforschen, zeigt Ihnen Ihr Taschenc-Computer am unteren Bildschirmrand den Plan der von Ihnen bereicherten Räume und Tunnel an.

**Suchen Nach Codes**

Suchen Sie in jedem Gegenstand oder Möbelstück nach Codes und den Puzzle-Teilen für das Kennwort (wenn Sie dabei die Roboter vermeiden können). Sie tun dies, indem Sie genau vor einem Gegenstand stehen (Sala, Schreibrüst, Kamin usw.) und den Steuerknüppel nach vorne drücken. Das Wort "Suchung" (Suche) erscheint in einem Rahmen neben Ihrem Agenten. Die darin enthaltene horizontale Anzeige gibt Ihnen an, wieviel Zeit die Suche in Anspruch nehmen wird. Sie haben den Steuerknüppel solange nach vorne gedrückt, bis der Strahler verschwindet. Wird Ihre Suche aus irgendeinem Grund unterbrochen, können Sie zu dem betreffenden Objekt wieder zurückkehren und Ihre Suche fortsetzen. Wenn Sie jedoch den Raum verlassen haben, müssen Sie die Suche von vorn beginnen.  
Wenn Ihre Suche beendet ist, erscheint eine von vier Angaben über der Schulter Ihres Agenten: Die Worte "Nothing here" (Hier ist nichts).  
Das Bild eines schlafenden Roboters. Dies stellt einen "SNOOZE" (Schlaf-) Code dar, mit dem Sie den Roboter in einem Raum zeitweilig ausschalten können.  
Das Bild einer gestreiften Lift-Plattform mit einem Pfeil darüber. Dies stellt einen Lift INIT Code dar, mit dessen Hilfe Sie alle Lift-Plattformen in ihre ursprüngliche Position bringen können.  
Ein Puzzle-Teil, d.h. ein Teil des Kennworts, das den Zugang zum Kontrollraum erlaubt. Es wird automatisch in Ihrem Taschenc-Computer gespeichert.

**Benutzen der Sicherheits-Terminals**

Sie können die SNOOZE und LIFT INIT Codes an jedem Sicherheits-Terminal verwenden. Diese befinden sich gewöhnlich in der Nähe des Eingangs. Sie sehen aus wie Fernsicht-Geräte mit dunklen, blanken, Schutzgläsern. Jedmal zu benutzen, stellen Sie Ihren Agenten direkt davor und drücken Sie

**Benutzen Des Handschuhs**

Handschuh bewegen, indem Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung drücken.  
Um die Funktionen auszuwählen, zeigen Sie mit dem Handschuh darauf und drücken den Auslöser.  
Um einen Puzzle-Teil in der Speicher-Anzeige aufzugreifen, zeigen Sie mit Handschuh auf den Puzzle-Teil.  
Um ein gewähltes Puzzle-Teil zu kopieren, zeigen Sie mit dem Handschuh darauf und auf den Auslöser.  
Um die Kopie eines Teils zurückzulegen, platzieren Sie die Kopie direkt über dem Original in die den Auslöser.

**Lösen Der Puzzles**

Einige Teile sind, wenn Sie sie berühren, auf dem Kugelfeld oder in der falschen Richtung platziert. Versuchen Sie deshalb, sie herumzudrehen, um herauszufinden, ob sie zu etw Teile müssen die gleiche Farbe haben, sonst können sie nicht zusammenpassen. Sehen zu aus, als ob sie zusammenpassen würden, haben aber nicht die gleiche Farbe, versuchen einer Farbänderung.  
Ein vollständiges Puzzle sieht aus wie eine Lochkarte: ein Rechteck mit Löchern darin.  
Ein vollständiges Puzzle muss nicht unbedingt in der richtigen Position sein. Es kann sein, dass es vollständigere Puzzle haben, erscheint ein Buchstabe von Elvins Kennwort unter Taschenc-Computer.

Wenn Sie alle Tein Buchstaben des Kennworts haben, können Sie die Türe zu Elvins Ko öffnen und die Welt retten.  
Jedes vollständige Puzzle besteht aus vier Teilen. Das Spiel enthält neun Puzzles. Jedes ist ein vollständiges Puzzle haben, erscheint ein Buchstabe von Elvins Kennwort unter Taschenc-Computer.

**Kontrollraum**

Die Tür zu Elvins Kontrollraum befindet sich in einem der blauen Räume. Wenn Sie das haben, platzieren Sie Ihren Agenten direkt vor der Tür und drücken Sie den Steuerknüppel Die Tür wird sich öffnen - und wer zuletzt lacht, lacht am Besten!  
Wenn Sie das Injktion Ihres Taschenc-Computers auswählen, ruit es dem Hauptcomputer-Agentszentrale an (um Hilfe bei den Puzzles zu bekommen). Aber das ist nicht, umse Benutzung des Telefons kosten Sie zwei Minuten auf Ihrer Zeituhr.

**Benutzen Des Telefons**

Der Hauptcomputer gibt Ihnen drei Möglichkeiten zur Wahl. Wählen Sie die gewünscht Position aus, drücken Sie dann den Auslöser.  
Handschuh aus, drücken Sie den Auslöser.  
Position der beiden linken Teile korrigieren. Der Computer wird die zwei Puzzle-T Speicher-Anzeige korrekt platzieren (rechte Seite nach oben und vorne anstatt umgekehrt) Zeichen erscheint links auf dem gedrehten Teil.

Haben wir genügend Teile, um das Puzzle oben links zu lösen? Der Computer wird das of in der Speicher-Anzeige ansehen und Ihnen mitteilen, ob Sie alle drei zu diesem Teil i Stücke haben.

**WEITERSPIELEN**

Sie können jederzeit ein neues Spiel beginnen, indem Sie REST/Off drücken. Die drei Roboter werden reorganisiert sein und der Computer wird eine neue Puzzle-Serie einwei  
**PUNKTE**  
Die Zeit (auf dem Taschenc-Computer) beginnt um 12:00 Uhr. Das Spiel endet, wenn die Uhr angezt. Jedesmal, wenn Sie über den Bildschirmrand fallen oder von einem Roboter i Fliegenden Untertrasse umgebracht werden, werden Ihnen 10 Minuten Strafe angerech  
Telefonanruf kostet zwei Minuten. Bei Spielende erhalten Sie Punkte wie folgt:

1 Punkt für jede Ihnen verbleibende Sekunde  
100 Punkte für jedes gelundene Puzzle  
100 Punkte für jeden Snooze - oder LIFT INIT-Code  
400 Punkte für jedes gelöste Puzzle

**TIPS ZUM SPIELEN**

Hier sind einige Tips vom Autor des Spiels IMPOSSIBLE MISSION:  
Mit Ihrem Taschenc-Computer können Sie zwei beliebige Teile kombinieren, voraussetz überschneiden sich nicht. Das ist jedoch nicht immer ausreichend. Teile, die teilweise hergestellten Puzzle zu beenden, haben Sie vielleicht die falschen Teile kombin  
Einige Räume sind schwieriger als andere. Wenn ein Raum zu schwierig erscheint (verm Sie kein Kennwort für die Liftfunktion oder die Roboter haben), kehren Sie dorthin erst wie wenn Sie einige Kennwörter haben.  
Jeder Roboter hat ein anderes Verhaltensmuster. Einige bewegen sich schneller als and schlassen Leichtkaltber ab, werden andere können weder sehen noch hören. Beobachten S genau. Sie können meistens herausfinden, wie ein Roboter funktioniert, bevor Sie an der P

Wenn Sie ein sehr breites Loch zu überqueren haben, können Sie einen Fuss bereits in haben, bevor Sie auf den Auslöser drücken. Wenn Sie dies genau im richtigen Augenblick t Sie dadurch die benötigte Entfernung gewinnen.  
Sie müssen nicht bei jedem Loch im Fussboden einen Salto schlagen. Wenn ein Loch nicht als eine Plattform, können Sie versuchen, darüber zu steigen. Lassen Sie jedoch den Steu als ein Pfeilstrahl, auf der anderen Seite sind, sonst fallen Sie democh.  
Wenn Sie ein Loch nicht überqueren können, können Sie einen Fuss bereits in haben, bevor Sie auf den Auslöser drücken. Wenn Sie dies genau im richtigen Augenblick t Sie dadurch die benötigte Entfernung gewinnen.  
Mehr bekommen Sie aus mir nicht mehr heraus. Der Rest liegt an Ihnen. Schliesslich ist e einmach, die Welt vor dem Untergang zu retten.


... liches...  
... Situation: In den letzten drei Jahren berichteten die Militärcomputer-Zentralen mehrerer  
... machte wiederholt über Sicherheitsverletzungen. In jedem Fall hatte ein Unbefugter Zugang zum  
... computer für Angriffsraketen gefunden.  
... ine Person ist in der Lage, auf dieser Ebene mit Computern zu experimentieren.  
... Professor Elvin Albombender  
... (im nachfolgenden "Elvin") genannt  
... rd angenommen, dass Elvin den Raketenstark-Code zu knacken versucht. Wenn ihm dies  
... re, wurde er einen weitweiten Raketenangriff durchzuführen.  
... at. Sie müssen in Elvin's unterirdische Festung eindringen und ihn an seinem Vorhaben hindern.  
... müssen Sie die den Wissenschaftler bewachenden Roboter ausschalten, senken ihre Vorgänger  
... genten 4.116 und 41.24 (möglicherweise Sie in Frieden ruhen), konnten bereits einige Informationen über  
... s. Anlage geben. Mehr darüber auf den folgenden Seiten.  
... inigen Waffen sind Ihr scharfer Verstand und Ihr MIA9366B Taschenc-Computer. Viel Glück. Die  
... rbeit der Welt hängt von Ihnen ab


- blank.
- A passcode number.
- A security terminal command icon.
- An extension of time.


## USING SECURITY TERMINALS


You can use the security terminal commands you collected at any security terminal in Elvin's complex. These terminals are usually located near the entrance inside each room. They look like television screens with darkened screens facing toward you.


To use a security terminal, move directly in front of it and push the joystick FORWARD. The security terminal screen will fill your display. Security terminal command icons and the number you have available appear on the screen. These include:


 Platform symbol—resets vertical lift platforms.

 Platform symbol—moves the floor segments left or right.

 Electric plug—temporarily deactivates robots.

 Light bulb—turns on lights in darkened room (can be used in any room within a tower to light other rooms in the tower).

 Time bomb—arms time bomb that can be placed by agent to blow up a safe (pull BACK on the joystick and press the FIRE BUTTON to place the bomb).  
The bomb explodes a few seconds after it is placed allowing the agent to go back to the safe and search for pieces of music.

 Mine—arms mine that can be placed by agent. Mine explodes whenever anyone including field agent makes contact with it. It blows a large hole in the floor that the agent can only cross with a leaping somersault.

Push the joystick LEFT or RIGHT to move among command icons and press the fire button to select whichever one you want to use.

## POCKET COMPUTER

Your pocket computer is an amazing device that not only locates you in Elvin's complex, it also helps you remember the passcode that lets you move from tower to tower with its built-in tape recorder you put together a musical sequence you need to get into Elvin's main tower. Your computer also shows you how much time you have left before Elvin destroys the tower.

To activate these last two functions, you must be standing in a corridor or elevator and press the FIRE BUTTON.

Note you cannot use the pocket computer in any of the rooms. Pressing the FIRE BUTTON in a room will make you do a somersault.

When you activate the functions, a hand appears at the bottom right of the screen. The right button has three numbers on its surface. The middle button has the drawing of a tape cassette deck. The left button has the word "OFF" written on it. These three buttons you will see three sets of up and down arrow buttons.


You can move the hand with the joystick. To select a number, move the hand on top of it and press the FIRE BUTTON. When you select the number button, the tower complex map disappears and three windows appear in its place. This is where the three digit passcode to enter the neighbouring towers is selected. The numbers are in three different colours and each colour appears in its own window. When you move the hand to the up and down arrow keys and press the FIRE BUTTON. Numbers you have


collected will light up. You can now move through the security access doors into a tower next door.


When you have collected one or more musical sequences from Elvin's safes, you can play them on your pocket computer. Move the hand over the cassette button and press FIRE BUTTON. A tape cassette deck complete with standard play, fast forward and rewind controls appears in the centre of your pocket computer. Rewind then press play and any musical sequences you have collected will play. Listen to them carefully because there may be duplicates. A digital tape counter helps you keep track of where you begin a musical sequence. Use this to help you record a new sequence over duplicate piece of music as you collect them from the safes in each tower. When you collect and play six non-duplicate musical sequences linked together on your tape recorder as a song, you can enter the express elevator to Elvin's control room.


You MUST record a musical sequence before you leave a tower because you can't return to a tower once you've left it. If you forget to record the music in each tower's safe, you can't win the game. However, you might get really lucky and still win the game IF the music you forgot in a tower's safe is a duplicate.


## ELVIN'S ROBOTS


 **The basic security sentrybot:** The most common and most dangerous, these are armed with high voltage plasma guns. It can fire any time it detects a human within six feet and they never miss at this range. Humans always die as a result of the weapon's massive electrical discharge. Humans have one advantage however in that they have greater mobility. You can dodge sentrybots with a well timed somersault. Sentrybots cannot leave their assigned floors or platforms, and may be found in any room.

 **Minebots:** Encountered in rooms in any tower, they crawl around and lay mines at random. The mines are visible and easily detected. Unlike the mines a player can lay, they have no effect on the floor.

 **Pestbots:** Relatively harmless but annoying, these appear in any tower. They constantly ride the lift platforms and mess up a player's lift platform strategy. They are not dangerous.

 **Squatbots:** Small robots that squat on the floor like a turtle, may be encountered in any tower. With good timing, you can step on one and use it as a stepping stone to leap higher in the air. However, after three seconds it will rise up and smash you against the ceiling if you're not careful.

 **Bashbot:** The second most common robot type, found in all towers, it is shaped like a mini bulldozer. Upon detecting you it will attempt to shove you off the edge of the nearest platform or into a nearby wall. Sometimes if you encounter one near a door into a room, he will shove you back into the adjacent hallway.

 **Suicidebot:** When it senses a man is near, it leaps to its death trying to take the man with it. May be found in any tower.

**NOTE:** The robot diagrams are representative of the Commodore version, therefore robots in other versions may vary.

## ELVIN'S EXPRESS ELEVATOR

You can find doors to Elvin's express elevator between the inter-tower security doors in either the underground passageways or the aerial hallways. Stop in front of the express elevator and push your joystick FORWARD. You will enter the elevator and reappear in Elvin's control room.

## ELVIN'S CONTROL ROOM

This is an extremely complex room filled with robots. It has security terminals so you can use your collected security commands to help you. Notice the three terminals in the centre of the room. One of these can be used to deactivate the missile launch control codes and save the world. The other two will kill you. Select a terminal, stand in front of it and search it by pushing your joystick FORWARD. If you are lucky, you will deactivate the control codes and confront Elvin.

## SCORING

A scoreboard will appear if you successfully end the game or if you die too many times while you are in Elvin's control room or if time runs out. This signals the end of the game. You earn points for entering each room, entering each tower and for completing the mission.

SAVE GAME (C64 Disk).  
Press C=(Commodore) key and S simultaneously.

## STARTING A NEW GAME

You can start a new game any time by pressing the RESTORE key (on the Commodore 64). The rooms and robots will be rearranged and the computer will generate a new set of passcodes. Pause the game at any point by pressing the RUN/STOP key.

# EPYX®

© 1988 Epyx Inc. All rights reserved.

Manufactured and distributed under licence from Epyx Inc. by U.S. Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel 021-356 3388.

EPYX is a registered trademark no. 1195270.



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 prohibited.

IMPOSSIBLE MISSION™

# TOP SECRET

- A passcode number.
- A security terminal command icon.
- An extension of time.

IBM:	KEYBOARD	KEYPAD
UP	I	8
DOWN	K	5 or 2
LEFT	J	4
RIGHT	L	6
JUMP	SPACE BAR	+
PAUSE	HOME	
SAVE GAME	PG UP	
RESTART	ESC	
RETURN TO DOS	ALTS	
COMMIT SUICIDE	F1	
	ALT-Q	
	ALT-F1	

## OBJECTIVE

You as the Agency's Field Agent must reach several objectives to prevent the world from being destroyed. Firstly, you must assemble the 3-digit pass code for each tower while at the same time avoiding and fighting off Elvin's robots, using his own security system to help you. Then you must locate and open Elvin's safes and recover the musical sequences locked inside. After securing the musical sequences you must tie them together into a full melody that will open the express elevator doors to Elvin's central tower control room. Finally you have to find the correct computer terminal in Elvin's control room that will disarm the missile launch codes before they destroy you and the world.

You score points by entering towers, exploring rooms, finding passcode numbers and reaching the control room. The sooner you reach the control room the more points you earn.

## GETTING STARTED

- CBM 64/128 Cassette:** Press SHIFT and RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder.
- CBM 64/128 Disk:** Type LOAD '\*'. 8. 1 and press RETURN. Game will load and run automatically.
- Spectrum Cassette:** Type LOAD '\*\*\*' and press ENTER. Press PLAY on the cassette recorder.
- Spectrum +3 Disk:** Turn on computer. Insert disk and press ENTER. Game will load and run automatically.
- Amstrad Cassette:** Press CTRL and small ENTER keys. Press PLAY on the cassette recorder.
- Amstrad Disk:** Type RUN 'DISK' and press ENTER. Game will load and run automatically.
- Atari ST Disk:** Insert disk, turn on computer and game will load and run automatically.

## KEYBOARD CONTROLS

<b>CBM 64/128:</b>	PAUSE	RUN/STOP
	SAVE GAME	COMMODORE KEY-S
	RESTART	RESTORE
<b>Spectrum Cassette:</b>	PAUSE	SHIFT-DEL
	UP	Q
	DOWN	A
	LEFT	O
	RIGHT	P
	FIRE	ALL KEYS ON THE BOTTOM ROW
<b>Spectrum +3 Disk:</b>	KEYS AS SPECTRUM CASSETTE	
<b>Amstrad:</b>	PAUSE	ESC
	RESTART	DEL
<b>Atari ST:</b>	UP	CURSOR UP
	DOWN	CURSOR DOWN
	LEFT	CURSOR LEFT
	RIGHT	CURSOR RIGHT
	JUMP	SPACE BAR
	PAUSE	ENTER
	SAVE GAME	INSERT
	RESTART	CLR/HOME
	RETURN TO DOS	ESC
		ALTERNATE-S
		F10

## STARTING PLAY

While the game is loading, you will see an outside view of Elvin's tower stronghold on the screen. When loading is completed, you will see your agent inside an elevator in a random tower of the stronghold. The display on the bottom of the screen is your pocket computer.

## CONTROLS

- In the elevators:** Push the joystick FORWARD or BACK to go up or down. Push the joystick RIGHT or LEFT to enter a corridor.
- In the corridors:** Push the joystick LEFT or RIGHT to move along the corridor. Running off the edge of the screen will take you into a room or another section of corridor.
- In the rooms:** Push the joystick LEFT or RIGHT to move in either direction. If you press the FIRE BUTTON, your agent will do a forward flip, useful for leaping over robots, jumping up to higher levels and somersaulting over gaps in the floor and over low walls. PUSHING the joystick BACK will put your agent in a crouching position. This position is required for laying a bomb or mine.
- On lifting and sliding platforms:** If you are standing on a striped lifting platform (you can see the vertical track in the wall), push the joystick FORWARD or BACK to go up or down. If you are standing on a striped sliding platform (you can see the horizontal track in the wall) push the joystick FORWARD or BACK followed by LEFT or RIGHT to move the platform.

## GAME PLAY







As you explore Elvin's tower complex you can check your location and the rooms you have explored with your pocket computer. The pocket computer's display appears at the bottom of your screen any time your agent is in a corridor or elevator. A map of the current tower and connections to two neighbouring towers shows in the centre of the display. A dot of light shows your location in the tower. Any room you have entered appears in black. An overhead view of the tower complex appears to the left of the map display on the pocket computer. It too, has a light showing your location as well as a lighted display of your current tower number.

## SEARCHING FOR CODES

Search as many objects in each room as possible. These objects range from automobiles in Elvin's garage tower to athletic equipment and lockers in his gymnasium tower. Don't overlook house plants and pictures on the wall either. Search each object by standing directly in front of it and pushing the joystick FORWARD. The word 'Searching' will appear in a box near your agent's shoulder. You will also see a horizontal time line indicating how long the search will take. You must continue to hold the joystick FORWARD until the time line disappears. If your search is interrupted for any reason (usually a robot bearing down on you), you can

## USING SECURITY TERMINALS

You can use the security terminal commands you have collected at any security terminal in Elvin's complex. These terminals are usually located near entrance inside each room. They look like television sets with darkened screens facing toward you. To use a security terminal, move directly in front of it and push the joystick FORWARD. The security terminal screen will fill your display. Security terminal command icons and the number you have available appear on the screen. These include:

-  Platform symbol--resets vertical lift platforms.
-  Platform symbol--moves the floor segments left or right.
-  Electric plug--temporarily deactivates a room.
-  Light bulb--turns on lights in darkened room (can be used in any room within the tower to light other rooms in the tower).
-  Time bomb--arms time bomb that can be placed by agent to blow up a safe (pull BACK on the joystick and press the FIRE BUTTON to place the bomb). The bomb explodes a few seconds after it is placed allowing the agent to go back to the safe and search for pieces of music.
-  Mine--arms mine that can be placed by agent. Mine explodes whenever anyone including field agent makes contact with it. It blows a large hole in the floor that the agent can only cross with a leaping somersault.

Push the joystick LEFT or RIGHT to move among the command icons and press the fire button to select whichever one you want to use.

## POCKET COMPUTER

Your pocket computer is an amazing device that not only locates you in Elvin's complex, it also helps you assemble the passcode that lets you move from tower to tower with its built-in tape recorder you put the musical sequence you need to get into Elvin's central tower. Your computer also shows you how much time you have left before Elvin destroys the world.

To activate these last two functions, you must be standing in a corridor or elevator and press the FIRE BUTTON.

Note you cannot use the pocket computer in the rooms. Pressing the FIRE BUTTON in a room will make you do a somersault.

When you activate these functions, a hand appears near three buttons at the bottom right of the screen. The right button has three numbers on its surface, the centre button has the drawing of a tape cassette key. The left button has the word 'OFF' written on it. Above these buttons you will see three sets of up and down arrow buttons.

You can move the hand with the joystick. To select a button, move the hand on top of it and press the FIRE BUTTON. When you select the number button, the tower complex map disappears and three windows appear in its place. This is where the three digit passcode to enter the neighbouring towers is assembled. The numbers are in three different colours and each colour appears in its own window. When you move the hand to the up and down arrow keys, select one with the FIRE BUTTON. Numbers you find in the tower appear in the windows to the

# INDIANA JONES

## TEIL

### DAS SZENARIO

"Indy" betritt die jetzt verlassene Stadt MAYAPORE in Indien, die einst von dem mächtigen geheiligten STEIN VON SANKARA beschützt wurde. Nachdem der Stein entwendet worden war, verschwanden mit einem Mal alle Kinder der Stadt und der Ort verödete.

Indy hat nun entdeckt, daß sich die Kinder im PANKOT-Palast, dem Heim des Maharadschas aufhalten, wo sie Sklavenarbeit verrichten müssen. Das Grundstück des Palastes ist heiliger Boden für die Anhänger des THUGGEE-Totenkults, dessen gnadenloser Hohepriester MOLA RAM die Kinder zwingt, in den THUGGEE-Minen nach wertvollen Edelsteinen und den anderen fehlenden SANKARA-Steinen zu graben.

Die Handlung findet in den Gängen unter dem Palast statt, wo Sie als Indy versuchen müssen, den SANKARA-Stein wieder zu beschaffen.

Ihre Waffe ist eine Peitsche, mit deren Hilfe Sie sich über Abgründe schwingen können, und die auch gegen plötzlich auftauchende Gefahren eingesetzt werden kann.

### Level 1

Indy muß die Kinder befreien und den THUGGEES im gefährlichen Labyrinth der Minen zu entkommen.

### Level 2

Indy muß den Eingang des Tunnels erreichen und dann, in einer Lore sitzend, versuchen, den THUGGEES zu entkommen, ohne dabei zu entgleisen. Auch hier stellen sich ihm zahlreiche Hindernisse in den Weg.

### Level 3

Im TEMPLE DES VERDERBENS angekommen, muß Indy schließlich an den SANKARA-Stein herankommen, der sich vor der Statue der vierarmigen Todesgötten KALI befindet. Sobald Indy den Stein gerettet hat, betritt er wieder die Minen. Dieser Action-Teil dauert so lange, bis Indy drei weitere Steine hat. Wenn die Flucht gelingt, gibt es eine Bonus-Runde.

Um Ihre Peitsche zu schwingen, müssen Sie den Feuerknopf bzw. die entsprechende Taste drücken. Die Peitsche schwingt dann in die Richtung, in die die Spielfigur gerade schaut.

Mit dieser Funktion können Sie:

- Thuggee-Wächter lähmen
- Fledermäuse außer Gefecht setzen
- Sich über Hindernisse etc. hinüber schwingen
- gefangene Kinder befreien (zielen Sie dazu auf die Schlösser der Käfige).

### STEUERUNG:

**Commodore:** Joystick + Feuerknopf.

**Atari ST:** Joystick oder Tastatur – Q=hoch, A=herunter, O=links, P=rechts, Leertaste=Feuer.

**Spectrum 48K:** Sinclair/Kempston Joystick oder Tastatur – Q=hoch, A=herunter, O=links, P=rechts, Caps=Feuer.

**Schneider CPC:** Joystick oder Tastatur – Q=hoch, A=herunter, O=links, P=rechts, @=Feuer.

### LADIANWEISUNG:

**C64 Diskette:** Tippen Sie LOAD "\*", 8,1 und drücken dann die RETURN-Taste.

**C64 Kassette:** Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP herunter. Drücken Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

**Atari ST Disk:** Legen Sie die Spieldiskette ein und schalten dann Laufwerk, Computer und Monitor ein.

**Spectrum 48K:** Tippen Sie LOAD "\*" und drücken dann die ENTER-Taste. Drücken Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

**Schneider CPC Kassette:** Drücken Sie gleichzeitig die CTRL- und die kleine ENTER-Taste herunter. Drücken Sie dann die PLAY-Taste des Datenrekorders.

**Schneider CPC Diskette:** Tippen Sie RUN\*DISK und drücken dann die ENTER-Taste. Das Spiel lädt automatisch.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigungen sind untersagt. Zuwiderhandlung wird zivilrechtlich und strafrechtlich verfolgt.



**ATARI**  
GAMES

For use on AMSTRAD





AS 027

SCREEN SHOT FROM SPECTRUM

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED  
 UNITS 3 & 4 MALETCOTE  
 INDUSTRIAL ESTATE  
 ROYDON ROAD  
 WEST FORTHOROUGH WIRZEL  
 TEL: 01773 79003  
 FAX: 01773 79003  
 TELEPHONE 0871 797777

5 015103-870271

## INDOOR SOCCER Amstrad

A superb simulation of Indoor Soccer with fast action, great graphics and super sound effects including digitised speech, (Spectrum & C64) other features include:

- 1 PLAYER — JOYSTICK OR KEYBOARD
- 2 PLAYERS — JOYSTICK & KEYBOARD
- JOYSTICK PLAYER IS ALWAYS PLAYER 1
- 3 SKILL LEVELS — EASY, MEDIUM & HARD
- FOULS ● PENALTIES
- PENALTIES FOR FIGHTING

### Loading instructions—

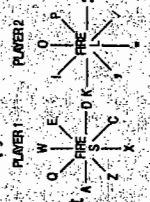
Hit CTRL ENTER together, then press PLAY then any key.  
 Use joystick or ↑ ↓ ← → & copy to select options.

ESC = abort game

Enter = pause,

press again to restart.

Both players can use either joystick or keyboard.



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

199 RANGE

## INDOOR SOCCER

### OPTIONS

- 1 One player game
- 2 Two player game

Select option using keyboard or joystick. In one player game you play against the computer. There are three skill levels available:

- 1 Hard (expert)
- 2 Medium (played it before)
- 3 Easy (beginner)

The play time is 10 minutes. At half time the teams change ends. To kick the ball press the fire button: the longer you keep the fire button depressed before releasing it — the harder the kick. Persistent fouling of a player will result in the penalty kick off i.e. the centre kick off by the offended team. Sometimes, heavy fouling will result in fighting between players and a penalty is awarded. The goal keeper can only save the goal by punching it out. To punch the ball out, press the fire button.

### PENALTIES

A penalty may be awarded if fighting breaks out. The defender signals his readiness by pressing the fire button. The penalty taker then has 10 seconds to take the penalty. Move the joystick in the direction you wish to travel and press the fire button, or use keyboard controls.

Skillful manoeuvres are possible with either keyboard control or joystick. Sidewall rebounds may be used to dodge opponents.

### PROGRAMMERS

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

## FOOTBALL A'INTERIEUR

### CHOIX

- 1 Un joueur.
- 2 Deux joueurs.

Utilisez le clavier ou le joystick. Pour faire une choix. Avec un joueur seulement vous jouez contre l'ordinateur. Il y a trois niveaux de compétence:

- 1 Difficile (expert)
- 2 Moyen (joué avant)
- 3 Facile (débutant)

Le jeu dure 10 minutes à mi-temps. Les équipés changent côté. Pour botter la balle vous pressez le déclencheur. Le plus vous pressez le déclencheur avant de la relâcher - le plus a force du coup de pied. Si un joueur continue à jouer d'une manière déloyale, un coup d'envoi de penalty sera nécessaire. C'est-à-dire - le coup d'envoi de l'équipe transgressée. Quelquefois, jouer d'une manière déloyale va provoquer combat entre les joueurs et un penalty est donné. Pour arrêter le but, le gardien de but peut seulement donner un coup de poing à la balle. Pour donner un coup de point à la balle, vous pressez le déclencheur.

### PENALTIES

Si combat éclater un penalty peut être donné. Le défenseur peut indiquer qu'il est prêt en poussant le déclencheur. L'homme qui prend le penalty a 10 secondes pour prendre le penalty. Pour contrôler le sens le quel voyez la balle dirigez le joystick et puis pressez vous le déclencheur ou utilisez les claviers commandes. Habile manoeuvres sont possibles avec clavier commandes ou joystick. Vous pouvez utiliser les rebondissements de la coté laterale pour éviter les adversaires.

## HALLENFUSSBALL

### WAHLEN

- 1 Ein Spieler
- 2 Zwei Spieler

Benutzen Sie die Tastatur oder den Steuerknüppel. Mit einem Spieler spielen Sie gegen den Computer. Es gibt 3 Kompetenzstufen.

- 1 Schwierig (Kenner)
- 2 Mittelmäßig (Schon vortier gespielt)
- 3 Einfach (Anfänger)

Die Spielzeit dauert 10 Minuten. Zur halbenzeit wechseln die Mannschaften die Seiten. Um den Ball zu stoßen, drücken den "Feuer"-Knopf. Je länger der "Feuer"-Knopf gedrückt wird, eher er befreit wird - desto schwerer der Stoß. Wenn man ständig einen Spieler foult, ergibt sich der Strafstoß, d.h. der Mittelanstoß von der beleidigten Mannschaft. Aus errister Unsportlichkeit ergibt sich manchmal Kämpfe zwischen den Spielern, und ein Strafstoß wird gegeben. Der Tormann kann den Torschuß nur retten, wenn er es ausschlägt. Um den Ball auszuschlagen, drücken Sie den "Feuer"-Knopf.

### StrafStöße

Ein Strafstoß mag verliehen werden, wenn Kämpfe ausbrechen. Der abwehrspieler drückt den "Feuer"-Knopf, um zu zeigen, daß er fertig ist. Der Strafstoß zu nehmen, bewegen Sie den Steuerknüppel in der Richtung in der Sie den Ball zu bewegen wollen, und drücken Sie den "Feuer"-Knopf oder benutzen Sie die Tastatur. Geschickte Manöver sind mit entweder Tastenkontrollen oder Steuerknüppel möglich. Seitenwandabpraller können benutzt werden, um die Gegenspielern zu vermeiden.

Zum Ansehen eines Spiels aus einem vorhergehenden Wurf auf der ersten Spielanzzeige das Spiel unterbrechen und die Taste F5 drücken. Die Punktzahl für den jeweiligen Pfeil erscheint während des Durchlaufs mit der Taste F5 in Weiß.

Um aus dem Spiel zur Auswahlanzeige zurückzukehren, Tasten F5 und F7 gleichzeitig drücken.

Um aus dem Spiel zur Hauptmenüanzeige zurückzukehren, Tasten F1 und F3 gleichzeitig drücken.

### LUFTHOCKEY

1. Mit dem Steuerknüppel und dem Feuerknopf auf der Auswahlanzeige die Auswahl vornehmen und dann "Start Playoffs" wählen.  
2. Den "Schläger" mit dem Steuerknüppel so steuern, daß er den Puck vom eigenen Tor abwehrt und in Richtung des gegnerischen Tors schießt.

Zum Unterbrechen eines Spiels die Leertaste drücken. Zur Wiederaufnahme des Spiels die Leertaste noch einmal drücken.

Zum Wechseln der Farbe des Pucks das Spiel unterbrechen und die Taste F1 so lang drücken, bis die gewünschte Puck-Farbe gelunden ist.

Um aus dem Spiel zur Auswahlanzeige zurückzukehren, Tasten F5 und F7 gleichzeitig drücken.

Um aus dem Spiel zum Hauptmenü zurückzukehren, Tasten F1 und F3 gleichzeitig drücken.

### SUPERSTAR PING-PONG (NUR FÜR AMSTRAD)

1. Mit dem Steuerknüppel auf der Auswahlanzeige die Auswahl vornehmen und dem "Start Match" wählen.

2. Wenn "Manual Move" (Handbewegung) gewählt wird, den Schläger mit dem Steuerknüppel bewegen. Auswahlen, ob weg der Computer den Schläger mit Ausnahme des Aufschlags automatisch.

3. Zum Aufschlag den Feuerknopf drücken.

4. Zum Zurückschlagen des Balls den Feuerknopf drücken.

5. Wenn "End View" (Rückansicht) gewählt wurde, den Ball durch Zurückziehen des Steuerknüppels während des Schlags unterscheiden. Zum Schmettern des Balls den Steuerknüppel während des Schlags vorwärts schieben. Wenn "Side View" (Seitenansicht) gewählt wurde, den Ball durch eine Linksbewegung mit dem Steuerknüppel während des Schlags anscheinenden. Zum Schmettern des Balls den Steuerknüppel während des Schlags nach links schieben.

Zum Unterbrechen eines Spiels Tasten F5 und F7 gleichzeitig drücken. Zur Wiederaufnahme des Spiels Tasten F5 und F7 noch einmal drücken.

Zum Wechseln der Farbe des Balls das Spiel unterbrechen und die Taste F1 so lang drücken, bis die gewünschte Ball-Farbe gelunden ist.

Um aus dem Spiel zur Auswahlanzeige zurückzukehren, Tasten F1 und F3 gleichzeitig drücken.

Zum Neubeginn einer unvollständigen Serie am Ende eines der Spiele die Taste F5 drücken. Damit beginnt die Serie von neuem, ohne zur Auswahlanzeige zurückzukehren.

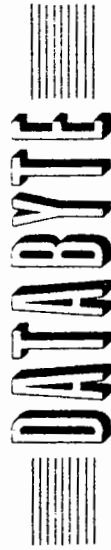
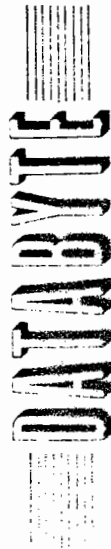
# INDOOR SPORTS

(c) 1987 DESIGN STAR CONSULTANTS INC.  
FÜR COMMODORE 64/128 und  
AMSTRAD-COMPUTER

unter Lizenz von DesignStar Consultants Inc.  
SportTime, Indoor Sports und Superstar Ping-Pong sind  
eingetragene Warenzeichen der DesignStar Consultants  
Inc.

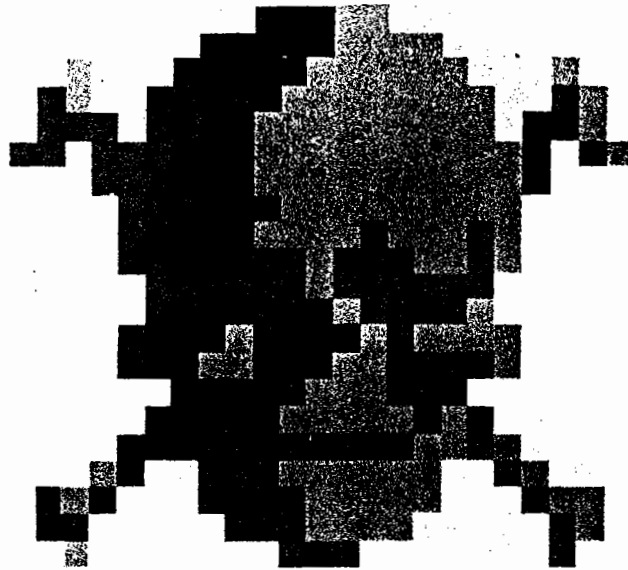
## DATABYTE

15, WOLSEY MEWS, KENTISH TOWN, LONDON  
NW5 2DX  
TELEFON 01-482 1755/485 7123





**FEDERAL  
INTER STARBASE  
PATROL FORCE**



**ISPF**

**PILOT'S INSTRUCTION MANUAL**

**INTERDICTOR  
MK III**

PRODUCED BY PUBLICATIONS 23A

## C O N T E N T S

### SECTION ONE

- Chapter 1 - Orders and Notices
- Chapter 2 - Director's Address to New Pilots

### SECTION TWO

- Chapter 1 - Theory and Practice

### SECTION THREE

- Chapter 1 - Cockpit Display, Instrumentation & Working Principles
- Chapter 2 - Controls and Operation
- Chapter 3 - Simulator Operation for the Beginner

### SECTION FOUR

- Chapter 1 - Sortie Format and Basic Tuition
- Chapter 2 - Starbase and its Functions

### SECTION FIVE

- Chapter 1 - Combat Advice

### APPENDICES

- Appendix I - Craft Descriptions
- Appendix II - Recovery Criteria
- Appendix III - Loading Instructions

I extend my thanks to the following:

PETER CALVER of Starbase Central Developments for his encouragement and the loan of research and development equipment.

JOHN HARDING for his encouragement and aid in the development of the Interdictor Mk 2 craft.

COMMANDER TERRY RANDELLS for all his hard work as chief test pilot on the Interdictor Mk 2 and 3.

SUB LIEUTENANT STEVE MOLE (deceased) for his work as test pilot on the Interdictor Mk 3.

1ST LIEUTENANT AL WARDEN for his work as test pilot on the Interdictor Mk2 and 3 and for his contributions to the development of the Mk3.

L MARSHALL

Commodore (Ret'd)

## S E C T I O N O N E

## ORDERS FOR THE CONDUCT OF OPERATIONS - FREIGHTER CAPTAINS

## CHAPTER 1

## ORDERS FOR THE CONDUCT OF OPERATIONS - INTERDICTOR PILOTS

Your prime task is to engage and destroy manned craft and drones of the Jahdra-Gallan Alliance. The following orders are laid down to assist you in the discharge of your duty.

1. USE OF TRANSPONDER

Pilots may employ their transponder in the manner they see fit in the circumstances prevailing. Upon identification of a friendly craft, however, pilots are to set the unit to 'ID' and ON if it is serviceable.

2. RULES OF ENGAGEMENT

- i) Pilots are to use all means at their disposal to identify a contact and are not to engage until or unless they are sure that it is not a Federal craft.
- ii) All hostiles are to be engaged unless the pilot considers that the damage or ammunition states of his craft place him at too great a disadvantage for a reasonable chance of success.
- iii) Deflector shields are not to be used as an offensive weapon; pilots are not to deliberately ram any craft under engagement.

3. CONDUCT IN STARBASE AIRSPACE

- i) Weapons systems are to remain OFF during launch from and recovery to a starbase.
- ii) Transponders must be set to 'ID' and ON during starbase recovery.

1. CONTACT AVOIDANCE

Upon meeting a contact, you are to apply full thrust to attain maximum available velocity and steer directly away from the contact craft order to escape beyond detection range.

2. USE OF TRANSPONDER

Your transponder facility, which consists of a transmit-only set identifier, is to be left continuously ON unless the unit is unserviceable.

3. RULES OF ENGAGEMENT

You are to engage a contact with all serviceable turrets that you bring to bear if you experience hostile weapons fire or if the contact approaches within a range of 20KQ. If you have initiated engagement grounds of encroachment and the contact subsequently retires beyond a range of 20KQ without returning your fire, you are to break engagement.

4. CONDUCT IN STARBASE AIRSPACE

- i) All laser-cannon ball-turrets are to be retracted during launch and recovery to a starbase.
- ii) Captains must observe maximum and minimum speed limitations starbase airspace.
- iii) Transponders must be set to 'REC F' during starbase recovery.

## NOTICE TO PILOTS

Issuing Authority: Operations Command and Control Centre

Date: 05.12.37

Ref: OCC/011/K

Subject: "Buzzing" of Friendly Craft

Many pilots have been reporting that after positive visual or transponder identification by a fellow Interdictor Mk 3, they have been repeat "buzzed" by the other craft. Pilots are reminded that the appropriate procedure, having identified another craft as friendly, is to switch transponder to 'ID' and ON and to fly away from the other craft.

Pilots are reminded also that "buzzing" a Federation freighter invites hostile reaction from the freighter's ball-turret operators.

**NOTICE TO PILOTS**

Issuing Authority: Inspectorate of Flight Safety

Date: 23.10.37

Ref: IFS/290/F

Subject: Control Consol Anomalies - INTERDICTOR MK 3

During production of the Interdictor Mk 3, a problem was discovered in the control consol units. The following extracts from the relevant engineering boards of enquiry illustrate the problem:-

Extract from the summary to B.Enq/100-23/1A dated 11.7.36

....and that the units (control consoles) supplied have not been built to design specification. The number of primary input-output ports fitted for control/processor intercommunication has been reduced to 2, with the result that when the joystick unit is fitted and operated in conjunction with other controls, spurious control inputs are generated. It is believed that prototype CA-02 was lost through this cause during launch from a starbase.

Due to the time scale involved it is not considered viable to have the units rebuilt, so it is recommended that Engineering Mod ST 172 B (details enclosed) be embodied. This calls for the fitting of a damping circuit to one of the ports.

Extract from the summary to B.Enq/100-23/17D dated 15.10.36

....The embodiment of ST 172 B, while suppressing spurious control inputs, has the effect of further suppressing valid key inputs while joystick inputs are active. Pilots should therefore note that while generating steering or fire button inputs, all other controls are rendered inoperable.

**NOTICE TO PILOTS**

Issuing Authority: Inspectorate of Flight Safety

Date: 30.11.37

Ref: IFS/295/F

Subject: Collision Avoidance

It has come to the attention of IFS, through the Director of Rectification and Repairs, that many Interdictor Mk 3 craft are returning from sorties with very considerable collision damage - far too much to be attributable to Meson Torpedoes alone. It is therefore suspected that some pilots are using their deflector shields as a weapons system and ramming enemy craft. Pilots are warned that this practice is not only officially disapproved of but is also extremely hazardous.

**CHAPTER 2****DIRECTOR'S ADDRESS TO NEW PILOTS**

Welcome to the Federal Inter-Starbase Patrol Force. Read this manual well - it and the simulator built into your craft are your sole tutor since we do not have sufficient pilots to be able to afford the luxury of providing instructors.

Remember, the simulator never killed anyone - though it does provide an accurate imitation. There are too many dead ensigns on record - killed on their first sortie, usually on recovery to starbase. There is no good reason for this. It happens only to impatient young pilots who do not complete a sufficiently long period of simulator training before launching into the real thing.

If you absorb nothing else from this address then absorb this:

become proficient in the simulator before you risk both your life and your craft on a combat sortie.

On 3rd April 2131 eleven battlestations of the Jahdra-Gallan Alliance appeared in Federation airspace, thus violating the terms and conditions of the Limhof Concord. Early diplomatic efforts on the part of the Federation to avoid open confrontation were frustrated when the nine members of our Representative Commission failed to return from their fifth negotiational visit to the Alliance Mothership "KONTARKOHSZ".

Fifty Interdictor Mk 1 craft were despatched from the nearest Federation starbase on a punitive mission against "KONTARKOHSZ" but none returned. Communications received from the last few surviving Interdictors as they tried to make good their escape indicated that the defences of the formidable Jahdra-Gallan battlestations were impregnable to our craft. They remain so to this day. The Federation therefore adopted a policy of attacking Alliance freighters, patrol craft and drones in outer space - a task to which the Interdictor Mk 1 was ideally suited. However, our losses in the early stages of the conflict remained high, in part because the excellent enemy patrol craft, the Jahdran Aggressor, was a more sophisticated copy of our own Interdictor Mk 1 and also because our craft would stray into Alliance battlestation airspace. Such unfortunate were destroyed without exception.

Our performance in the conflict was dramatically improved with the introduction in mid '32 of the Mk 2 variant of the Interdictor. In addition to being faster and more powerful, it featured many new systems including automatic avoidance of battlestation airspace at light-speed cruise. The Mk 3 variant, introduced into service at the beginning of '35 featured an improved cockpit layout and better weapons systems. With the introduction of the latest Mk 3 at the beginning of '37 came improved target acquisition system and the abandonment of the photo bolts weapons systems in favour of increased laser fire capacity. The cockpit layout was again an improvement on its predecessor. Our fleet now consists entirely of these craft. Consider yourself lucky that you will never encounter an Alliance battlestation!

You will, however, encounter the Jahdran Aggressor, Gallanic Cruiser

freighters and Meson Torpedo drones of the Jahdra-ballan Alliance, as well as fellow Interdictor Mk 3 craft, freighters and Meson torpedo drones of the Federation.

It is hoped that if we can sufficiently deplete their vast fleet of craft their battlestations will be forced to concede an untenable position and withdraw.

Be very sure that you positively identify a craft before engaging it and be particularly aware that an Interdictor is visually indistinguishable from a Jahdran Aggressor until at very close range. Too many otherwise capable pilots have been deported for acts against Federal shipping having failed to positively identify before engaging.

As an Interdictor pilot, your life will be made up of a series of sorties punctuated by 'shore leave' should you wish to take it. A sortie consists of four phases - launch from starbase, transit with encounters, recovery to destination starbase and administrative procedures there.

The most difficult phase of flight for a newly-commissioned pilot seems to be the recovery to starbase. It is not easy to get in without being shot down by the starbase automatic defence systems as a possible hostile craft. Learn and practice starbase recovery procedures in the simulator - like riding a hover-skate, when you have done it once it is easy to repeat.

There is some material in this manual that you do not strictly need to know but you are advised, for your own welfare, to digest it all before you leave the simulator behind you. Your knowledge will not be formally tested - other than by the craft and drones of the Jahdra-Gallan Alliance and the automatic defence systems of your own starbases!

If you are impatient to try your hand at the simulator then by all means proceed directly to Section Three, Chapter 3 - Simulator Operation. This will get you started, but for full training you will find the entire manual set out in a logical sequence.

GOOD LUCK !

Director  
Federal Inter-Starbase Patrol Force

17 Nov 2138

## SECTION TWO

### CHAPTER ONE

#### THEORY AND PRACTICE

As a newly commissioned Interdictor Pilot it is important for you to have at least a basic working knowledge of what makes your craft "tick". The short section is intended to give you a grounding in how things work. For further information consult 'Field Theory and Electromagnet Dynamics' by Klee Ebon D.G.S., 'Advances in Crystal Technology' by Robert Abercrombie F.D.C.R. and 'Propulsion and Manoeuvre Systems' Professor John Newell F.D.C.R., P.D.F..

#### DEFLECTORS

In the latter part of the last century a research team at the Phethe Institute of Science and Technology discovered that when projected from a uniform, coherent field, three beams of particle energy (K-meso unstable plutonium nuclides and neutrino) formed an interference boundary impenetrable to both solid projectiles and to electromagnetic force. This interference boundary, known as the KPN phenomenon, makes possible your propulsion and defence systems.

When the vanes of your deflector wave form guides detect an incoming laser weapons threat, deflector power is instantly diverted from the propulsion unit to form a protective shield around your ship. Due to the detection time lag and the finite time that the deflector shield takes to reach full protective power, an incoming laser threat from an Alliance ship will partially penetrate the shield if fired from a range closer than 130kQ. At closer ranges still, progressively more of the incoming laser energy will get through the incomplete deflector shield until very close range the deflectors are too slow to do any good at all.

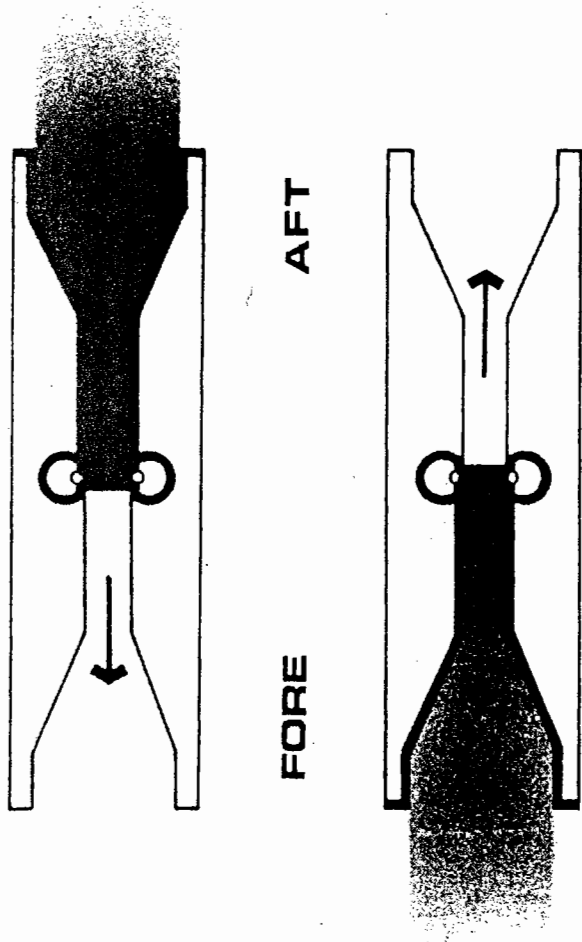
The penetrating portion of the laser fire causes deflector depletion well as potentially inflicting damage on various on-board systems. Complete deflector depletion is reached, your craft will explode.

The deflector shield is also erected against collision. When this occurs a proportion of your deflector capacity is lost, the amount being dependent upon the deflector strength of the other ship at the time of collision. Further, the deflector/deflector interaction causes a schi in the continuation of space/ time. The two contact ships both maintain their alignment in space - assuming that neither was destroyed in the collision - but they inherit an instantaneous spacial separation of random nature.

In addition, some portions of your ship are deemed so important as warrant continuous, dedicated deflector protection. Such portions of your ship are invulnerable to battle damage as protection is supplied by an auxiliary deflector generator. Deflector power is dropped if starbase approach and during pre light speed jump alignment.

PROPULSION

Fuelled by an atomic core of 90kg capacity propulsion is by means of pulsed thermonuclear explosions within the drive unit. Deflector power shields your ship from the drive unit whilst also providing the means for both forward and retro-thrust, governed by the placement of the end deflector barrier as illustrated below:



The motor unit responds to the pilot's accelerator/decelerator selections with forward/retro-thrust to a maximum velocity of 100Q/sec in an undamaged ship and a minimum of zero. If your ship has sustained any damage then the maximum attainable speed will be somewhat less than 100Q/sec. When you have attained your desired velocity and cut the motor you will continue to cruise at that velocity in accordance with Newton's Laws. If deflector power is completely exhausted through battle damage the motor unit will run critical and your ship will explode!

DIRECTIONAL CONTROL SYSTEM

Directional control is by means of a large, centrally mounted inertial gyroscope. Your horizontal/vertical steer selections are applied to the gyroscope as torques displaced through ninety degrees from the required craft attitude change. Secondary precession causes the craft to alter its direction in accordance with your steering inputs.

STABILISERS

An unfortunate side effect of deflectors is the creation of artificial turbulence - even in the vacuum of space! Your ship is therefore fit with a gyro-stabilised platform which detects non-stable moments, inertia and applies corrections via a servo loop through the directional control system. Deflector turbulence does not affect your ship when it is at rest.

If your stabilisers have failed, you will get a very uncomfortable ride in free space with any forward velocity. However, during pre-flight speed jump alignment and during approach to starbase no turbulence will be experienced since your deflector power is automatically dropped during these phases of flight.

SATURN ARRAY

The Saturn Array is a pod containing various sensors and transmitters. It contains the following:-

- Auto-tracking pulsed laser transmitter
- Target acquisition tracking radar transmitter
- Target acquisition tracking radar receiver
- Polarised deflector field sensor head
- Pulsed doppler radar transceiver
- Standby transponder transmitter
- Omni-directional terminal signal transmitter

All of the above devices (with the exception of the standby transponder transmitter) have very short activation cycles - typically less than 2.5ms - and trigger no more than 20 times per second. This, in terms, means that during a one hour flight the devices within the pod would be actually transmitting or receiving for no more than 1.8 x 10 seconds, less than 0.2 milliseconds! It is therefore possible to provide virtually uninterrupted dedicated deflector power protection to this very important pod. Instrumentation and devices that these sensors feed therefore not individually susceptible to damage.

The standby transponder transmitter, whose transmissions are of continuous nature, cannot transmit from the pod in normal flight. Its sole function, however, is to identify your craft on recovery to starbase - a phase of flight during which deflector power is dropped - it was included in the pod for the essential invulnerability that offered.

LEWIS ARRAY

The Lewis Array is a pod containing various sensors and transmitters. It contains the following:-

- Auto-tracking pulsed laser receiver
- Transponder main transmitter
- Transponder receiver
- Angular velocity tracking head

Due to the continuous nature of operation of these devices it is not possible to provide them with continuous, dedicated deflector protection - they would simply cease to function. You will therefore find that instrumentation relying on information from these devices is vulnerable to battle damage. The pod is retracted during light speed drive to prevent damage due to particle impact.

#### LIGHT SPEED DRIVE

From Einstein to Zebenezer Roth it was believed that travel at speeds approaching or in excess of the speed of light was not possible. The proof was derived from Einstein's equation:

$$E = mc^2$$

or the energy contained in a body is equal to its mass multiplied by the square of the speed of light. Since it was possible to prove that at speeds tending towards that of light energy would approach infinity, it followed that mass too must approach infinity, since the speed of light - though very considerable - is nonetheless finite. Since mass can be defined as a body's resistance to further acceleration, it naturally follows that as a body approaches the speed of light its resistance to further acceleration becomes infinite - it can be accelerated no further....until the advent of deflector technology.

Since no energy can cross the boundary of a deflector shield, if the shield envelops your ship at the moment of application of a massive impulse, the total energy of your ship does not increase as it accelerates. If the total energy remains constant so too must the mass - light speed is no longer a barrier.

Let us now consider the mechanics. Your ship carries a magazine of Phohn bombs - a powerful weapon of the last century about the size of a clenched fist functioning on the principle of matter/anti-matter interaction. Upon selection of STEER mode your ship will drop deflector power and align itself with your destination starbase. It will eject a Phohn bomb rearwards, erecting the deflector shield around your ship prior to the detonation. This will impulse accelerate you beyond light speed.

The process is reversed to drop you from light speed to a conventional speed of 500/sec, decelerating. This occurs when manually selected, upon meeting a contact, or on arrival at destination starbase, though in the latter case your ship will maintain a velocity of 500/sec throughout the recovery.

#### LASER WEAPONS SYSTEM

Your craft is fitted with two Bardens series III rapid firing high powered laser cannon. They have a considerably greater rate of fire than the laser cannon employed by any opposition you will meet (unless you are sufficiently inept to mis-identify a fellow Interdictor). Maximum effective range against deflector - equipped targets is 130 KQ. This is coincident with visual acquisition range. The damage inflicted on a deflector - equipped target increases as range reduces ( see page 9,

DEFLECTORS, para 2). When a hit is scored on a target electro - magnetic pulse (EMP) is generated which is potentially harmful to your ship. At ranges greater than 6KQ your deflectors have time to react and erect against the EMP threat, but at closer ranges they will not have fully erected in time. For this reason the laser cannon of craft are fitted with a safety override device which prevents operation at ranges below 6KQ.

The Bardens series III is fitted with an auto-fire device which fires weapon whenever the target is within the line of fire. This auto-fire option has the disadvantage of considerably reducing the rate of fire to the EMP temporarily 'blinding' the weapon, though it does have advantage of making every shot count.

The laser cannon nozzles are protected by your deflector shield unless unit is actually firing OR the firing button is depressed. If collide with another ship or receive a hit while the nozzles are exposed then one or both of your laser cannon may be damaged, depending upon direction from which the damage is received. Since the nozzles are exposed only for the instant of actually firing if the auto - fire option is engaged, your lasers will suffer minimal damage in this mode.

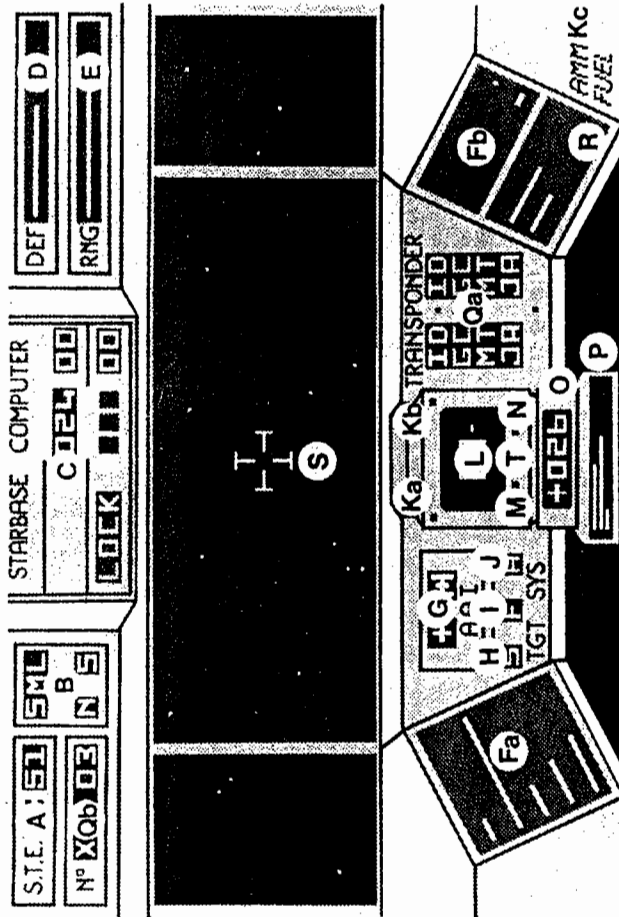
#### TARGET PROXIMITY DETECTION FROM LIGHT SPEED

While at light speed cruise, if your on-board systems detect a deflector source you will be dropped back into sub-light cruise. The deflector source detected may have been at light speed or at sub-light, but in former case he too will drop into sub-light upon detecting you. If your systems detect more than one deflector source at any location they will ignore and you continue at light speed cruise. This is to avoid possibility of having to face two hostile craft simultaneously. If you have entered 'STEER' mode, you become undetectable to a craft at light speed since during pre light speed jump alignment your deflector power is dropped.

SECTION THREE

CHAPTER 1

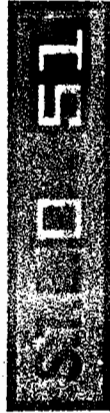
COCKPIT DISPLAY, INSTRUMENTATION & WORKING PRINCIPLES



- A Sortie Time Elapsed Indicator
- B Simulator System Status Indicator
- C Starbase Computer Display
- D Target Deflector Strength Indicator
- E Range Indicator
- F Damage Status Indicators
- G Target Axial Advice Indicators
- H Steer Mode Indicator
- I Target Acquisition Fine Mode Indicator
- J Auto Laser Fire Selection Indicator
- K Laser Weapons Indicators
- L Target Acquisition System Display
- M Laser Cannon Range Cut-off Warning Light
- N Collision Warning Light
- O Doppler Velocity Display
- P 3-Way Velocity Indicator
- Q Transponder
- R Atomic Core Fuel Indicator
- S Sight
- T Target on Tail Indicator

The instrument display has been ergonomically designed - with a little practice you will find yourself absorbing all of the information you require from it with minimal effort or distraction. Indeed, due to the extensive use of illuminated panel and horizontal bar-graph instrumentation, you should find that with practice you are able to read everything without being distracted from the all-important events occurring outside the craft.

A: SORTIE TIME ELAPSED INDICATOR



Input Sources: system clock.

Working Principles: direct output from the above source to the display.

Damage Susceptibility: nil.

Interpretation: the indicator shows time elapsed at sub-light speed since launch. The display is standard hours and minutes format. Time not accumulated at light speed since, as Einstein's Theory of Relativity states, at light speed time stops still.

The example above indicates sortie time elapsed to be 51 minutes.

B: SIMULATOR SYSTEM STATUS INDICATOR



Input Sources: simulator computer trip relays.

Working Principles: direct output from the above sources to display.

Damage Susceptibility: nil.

Interpretation: display type is illuminated alphabetic. If the 'S' caption is illuminated then you are operating in simulator mode. If one of the two indicators 'N' or 'S' will always be illuminated - if is the 'N' then the simulator is running in real-time mode, i.e. Normal speed, whereas the 'S' indicates the simulator to be running in slow motion mode. The bar light at the centre of the display is illuminated whenever the simulator is 'frozen' by use of the pause or stop function.

The example above indicates the simulator is engaged, in slow motion with the action frozen.

C: STARBASE COMPUTER

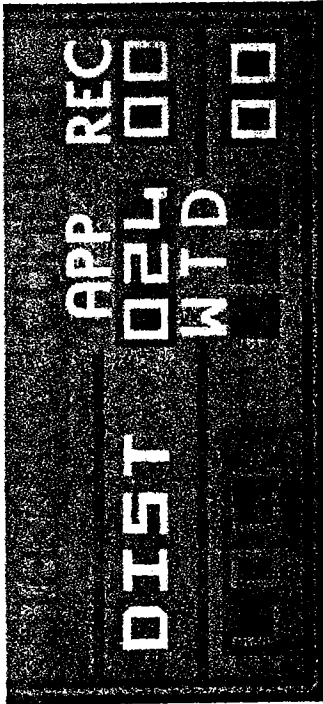
Input Sources: on-board computer, inertial navigation system, weapon bay monitoring probes, standby transponder trip switch.

Working Principles: the inertial navigation system feeds the approach and recovery distance indicators and triggers the displacement warning light. The weapons bay monitoring probes feed the weapons warning light while the standby transponder trip switch feeds the transponder warning light. The on-board computer correlates information and feeds the 'LO



warning system.

Damage Susceptibility: nil.



**Interpretation:** the approach distance to go indicator (APP) gives a 3-figure representation of distance to run to commencement of recovery at destination starbase. This indication will decrement while at light speed cruise unless the simulator mode is engaged. The recovery distance to go indicator (REC) gives a 2-figure representation of distance to run to the starbase docking bay during recovery. This indication will decrement during recovery. The three warning lights for weapons (W), transponder (T) and displacement (D) will illuminate if their associated parameter is unsatisfied during the recovery phase (see section 4 Ch 1, PHASE 3: RECOVERY TO DESTINATION STARBASE). If an unsatisfied parameter causes the starbase automatic defence systems to lock their tracking radars on to your craft, the 'LOCK' caption will illuminate and the lock-on distance/time quotient indicator will increment. This is the 2-figure indicator at the bottom right of the Starbase Computer display. If this figure reaches 50 you will be shot down by your own starbase!

The example above indicates that you have 24 distance units to run to your destination starbase.

#### D: TARGET DEFLECTOR STRENGTH INDICATOR



**Input Sources:** polarised deflector field sensor head, laser ranging system.

**Working Principles:** the polarised deflector field sensor head is constantly monitoring the incoming strength of any external deflector field within detection range. This is factorised to take target range into account via a Kalin amplifier linked into the laser ranger circuitry and the resultant absolute deflector strength is displayed.

**Damage Susceptibility:** due to the damage susceptibility of the laser ranger system, if the ranger is lost through battle damage then the target deflector strength indicator will be lost also.

**Interpretation:** the display type is horizontal bar-graph. The greater the deflection to the right the greater is the deflector strength of the target ship, with full-scale deflection representing a deflector strength equal to that of an undamaged Interdictor Mk 3. If the system fails due to loss of the ranging system, the display will remain blank.

The example above indicates a target with a deflector strength approximately 60% of that of an undamaged Interdictor Mk 3.

#### E: RANGE INDICATOR



**Input Sources:** auto-tracking pulsed-laser receiver, on-board computer.

**Working Principles:** the auto-tracking pulsed laser transmitter fires 1.2ns duration laser beam at any contact in range at a rate of 16 times per second. The receiver, which is constantly monitoring for return signals, passes received signal strength to the on-board computer which then extracts target range for display.

**Damage Susceptibility:** due to the mounting of the receiver in the Lewis Array, the laser ranger system is damage susceptible.

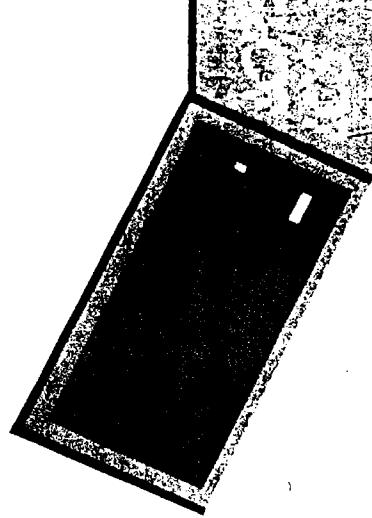
**Interpretation:** the display type is horizontal bar-graph. The greater the deflection to the right, the greater is the range of the target ship with full-scale deflection representing a range of 260KQ. Visual acquisition range coincides with maximum effective laser weapons range 130KQ. This is one half of full scale deflection on the instrument. The system has failed due to battle damage the display will remain blank.

The example above indicates a target at range 220KQ.

#### F: DAMAGE STATUS INDICATORS

**Input Sources:** argon/tungsten Schultze monitor probes located within the Lewis Array, deflector regulator computer, stabiliser-mounted torque sensor.

**Working Principles:** direct output from the above devices to the display.



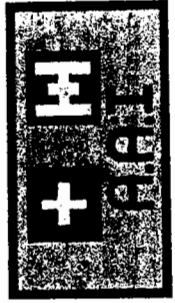
Damage Susceptibility: nil.

Interpretation: the display consists of one five-bar horizontal bar graph and one two-bar horizontal bar graph. The greater the deflection the greater is the damage for the indicated system. The Deflectors indicator is a direct readout of the proportion of deflector power lost. All other indicators show estimated failure projection. These indications become progressively more accurate as a system approaches failure point. Failure point is indicated at full scale deflection.

The readings in the example above indicate:

- DEF - deflectors 18% lost (82% remaining)
- STB - stabilisers failed
- TSP - transponder 28% towards failure
- AAI - axial advice indicator 38% towards failure
- RNG - laser ranger 50% towards failure
- LCP - laser cannon port undamaged
- LCS - laser cannon starboard 10% towards failure

G: TARGET AXIAL ADVICE INDICATORS



Input Sources: auto-tracking angular velocity head, pulsed doppler radar transceiver, target acquisition tracking radar, on-board computer.

Working Principles: using data from the above inputs, it is possible to compute the target's motional vector relative to your own geometric axes. Given his motional vector relative to you, it is a simple process to transpose the information to yield your own position relative to his geometric axes. This the on-board computer does and feeds the information to the display.

Damage Susceptibility: due to the mounting of the auto-tracking angular velocity head in the Lewis Array, this system is damage susceptible.

Interpretation: the instrument will tell you at a glance how a target 'sees' you - whether you are behind or in front of him, whether you are displaced vertically or horizontally from his sighting line or not. It will help you to manoeuvre for attack, indicate when he is doing so, give a fair indication of when you are in his sights and let you know if he is running away. The leftmost of the two indicators is the head-on/tail-on indicator. If you are situated somewhere within his frontal hemisphere (head on) the display will show a dot. If you are somewhere within his dorsal hemisphere (tail-on) the display will show a cross. If the display is alternating dot/crosses then you are close to his abeam position. The rightmost of the two indicators shows your horizontal and vertical displacements from his sighting line. The symbology used is as illustrated below:

- A you are close to his sighting line
- B you are somewhat displaced horizontally from his sighting line
- C you are considerably displaced horizontally from his sighting line
- D you are close to his horizontal abeam position
- E you are displaced vertically from his sighting line



Notice how the symbology follows the convention of a three-dimensional letter 'H' being rotated in accordance with the target craft's relative axes. If the system has failed due to battle damage the display will remain blank.

The example above illustrates a target to whom you are somewhat displaced horizontally from his aft sighting axis.

H: STEER MODE INDICATOR

Input Sources: inertial navigation system.

Working Principles: direct output from the above source to the display.

Damage Susceptibility: nil

Interpretation: self-evident, display type illuminated alphabetic. The light will illuminate whenever the inertial navigation system is engaged in pre light speed jump alignment with destination starbase.

**I: TARGET ACQUISITION FINE MODE INDICATOR**

**Input Sources:** target acquisition computer resolution gate.

**Working Principles:** direct output from the above source to the display.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** self-evident, display type illuminated alphabetic.

**J: AUTO LASER FIRE SELECTION INDICATOR**

**Input Sources:** target acquisition computer auto gate.

**Working Principles:** direct output from the above source to the display.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** self-evident, display type illuminated alphabetic.

**K: LASER WEAPONS INDICATORS**

**Input Sources:** laser weapons bay monitoring probes.

**Working Principles:** direct output from the above source to the display.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** the instrumentation consists of two separate indicator systems. The first is a simple arrangement of two lights mounted above the targetting VDU. When these are flashing the weapons have been selected ON but are not yet ready to fire. When they are on steady the weapons have attained on-line, ready to fire status. There is one light each for port and starboard cannon.

The second indicator system is a horizontal bar graph instrument indicating capacity remaining.

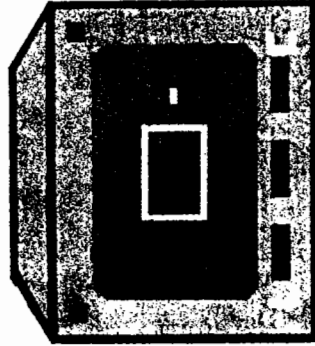
**L: TARGET ACQUISITION SYSTEM DISPLAY**

**Input Sources:** target acquisition tracking radar receiver, on-board computer.

**Working Principles:** output from the target acquisition tracking radar receiver is processed by the on-board computer and fed to the display.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** display type is VDU. If a target is present and the



system is selected ON, a dot will be visible on the VDU. This indicates relative target placement and shows you what steer inputs required to centralise the target. Operating in normal mode the central VDU window indicates an area approximating to the central viewglass your cockpit. In fine mode this window approximates to the area of your sight with the target in front of you.

The example above indicates that a right steer is required to centre target.

**M: LASER CANNON RANGE CUT-OFF WARNING LIGHT**

**Input Sources:** Bardens series III laser cannon nozzle ranger.

**Working Principles:** when the nozzle ranger detects range to be less than 6KQ, a signal is fed directly to the indicator light and the laser car are prevented from firing.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** self-evident, display type steady light.

**N: COLLISION WARNING LIGHT**

**Input Sources:** on-board computer.

**Working Principles:** The on-board computer is constantly monitor target range against Doppler velocity. Whenever the range decreases less than ten times the Doppler velocity (positive), the warning light is activated.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** self-evident, display type steady light.

**O: DOPPLER VELOCITY DISPLAY**



**Input Sources:** pulsed doppler radar transceiver.

**Working Principles:** the pulsed doppler radar transceiver fires a 0 duration burst of fixed-frequency radar energy at the target at a rate 20 times per second. The returned signal is analysed for Doppler shift a shift in the radar frequency caused by relative motion between the craft. The result is factorised to represent relative velocity between the two craft and fed to the display.

**Damage Susceptibility:** nil

**Interpretation:** the display type is numeric crystal. Doppler velocity - otherwise known as relative velocity - is a measure of the rate at which the distance between yourself and the target is decreasing (positive relative velocity) or increasing (negative relative velocity).

The example above indicates a positive relative velocity of 240/sec.

**P: 3-WAY VELOCITY INDICATOR**

**Input Sources:** deflector regulator computer, drive motor monitoring probes, pulsed doppler radar transceiver, axial advice indicator, on-board computer.

**Working Principles:** direct output from the drive motor monitoring probes feeds the V1 indication (velocity of your ship). Output from the deflector regulator computer via the on-board computer feeds the VM indication (maximum velocity of which your ship is capable). Using the other input sources, it is possible to compute the target's absolute velocity from his relative velocity and direction of motional vector. This is fed to the V2 indicator.

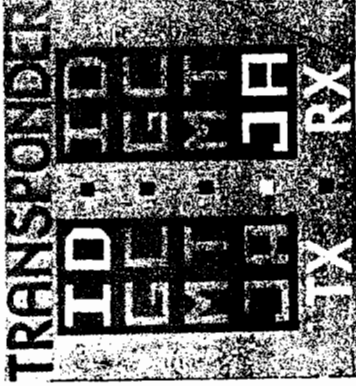
**Damage Susceptibility:** due to the reliance on information from the axial advice indicator (a damage susceptible device) the V2 indication will be lost if the axial advice indicator fails. The other two velocity indicators are not damage susceptible.

**Interpretation:** the display type is 3-way horizontal bar-graph. The greater the deflection to the right the greater is the velocity indicated, on a scale of 0 - 100. The indicators read from top to bottom in the order V1, VM, V2.

The example above indicates:

- V1 - your velocity 450/sec
- VM - your maximum attainable velocity 650/sec
- V2 - target ship's velocity 140/sec

If the axial advice indicator has failed, then the V2 window will remain empty, irrespective of target velocity.

**Q: TRANSPONDER**

**Input Sources:** transponder receiver, transponder input selector chip.

**Working Principles:** the transponder otherwise known as 'Identification of Friend or Foe/Secondary Surveillance Radar' (IFF/SSR), has been around since the mid 20th century. When switched ON or to standby it transmits a coded radar beam which, if it encounters another ship with a transponder which is switched ON causes that ship's transponder to trigger and transmit a coded reply to you 'interrogation'. Similarly your own transponder will reply to interrogation by a third party if it is switched ON. The coded replies transmitted can consist simply of an identification of ship type or the ship's actual serial number or both of these.

If your transponder is switched to standby you will interrogate other ships and their responses, if any, will be displayed to you. However your transponder will not respond to any interrogation it receives.

When switched ON the transponder fitted to the Interdictor Mk 3 will automatically respond to interrogation with the craft serial number along with the ship type identifier code if 'ID' has been selected. Not however that Meson Torpedoes, Gallanic Cruisers and Jahdran Aggressor are fitted with transponders that can transmit or suppress the ship type identifier code and the ship serial number individually, while Freighter are fitted with a serial number only type transponder. If you have elected to set your transponder to anything other than 'ID' for ship type then you will transmit only the ship type identifier associated with the ship.

Remember - if your transponder is set to standby you have the advantage of being able to decode incoming beams while not betraying any detail concerning your own ship.

**Damage Susceptibility:** due to the mounting of the transponder main transmitter and receiver in the Lewis Array the system is damage susceptible. However, should the transponder fail due to battle damage there is a back-up system in the standby transponder transmitter. This is for the sole purpose of enabling you to transmit while flying in approach to starbase since failure to do so has fatal results. This system is not available outside starbase airspace, since it can only operate in a 'deflectors down' environment. (See Section 2 Ch 1 page 1 SATURN ARRAY.)

**Interpretation:** the display type is flashing all 'c' and alphanumeric window. The two character identifiers decode as follows:-

- ID - Interdictor
- GC - Gallanic Cruiser
- MT - Meson Torpedo
- JA - Jahdran Aggressor

The main panel is divided into two columns of alphabetic indicators separated by a column of indicator lights. The alphabetic indicators to the left show the ship type to which you have set your transponder while those to the right indicate any incoming ship-type signal. If the unit is in standby mode your selection will be flashing, while if it is switched ON your selection will be steadily illuminated. The alphanumeric window at the top left of your cockpit displays the decode of any incoming ship's serial number transmission. This will be indicated by an illuminated light in the central column of the main unit. Federation craft serial numbers all have the leading character 'C' while Alliance craft serial numbers all have the leading character 'X'.

The example above indicates that you have set your transponder to INTERDICTOR. There is an incoming signal of Jahdran Aggressor and the target is also transmitting his craft serial number XA-03.

**R: ATOMIC CORE FUEL INDICATOR**

**Input Sources:** atomic core monitoring probes.

**Working Principles:** direct output from above source to the display.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** display type is horizontal bar graph. The greater the deflection to the right the greater is the atomic core fuel remaining, on a scale of 0-90Kg.

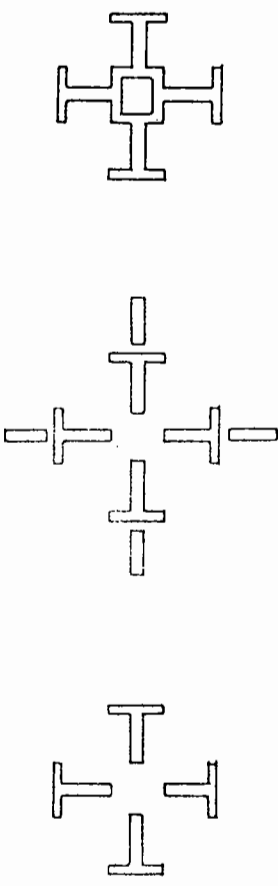
**S: SIGHT**

**Input Sources:** target acquisition computer, on-board computer.

**Working Principles:** output from the above sources to the head-up display generator.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** there are three different sight graticules that can be projected onto your view screen. They are as illustrated below:



Targetting on, target in front (or no target present)

Targetting on, target behind you

Targetting off steer mode selected

**T: TARGET ON TAIL INDICATOR**

**Input Sources:** target acquisition tracking radar receiver.

**Working Principles:** direct output from the above source to display.

**Damage Susceptibility:** nil.

**Interpretation:** whenever a contact craft is behind you this light will illuminate whether or not your target acquisition system is switched on.

## MANOEUVRE CONTROLS

Controls: Joystick ] [

## CONTROLS AND OPERATION

When you first step into your Interdictor Mk 3 it will be at rest in a starbase launch bay, aligned with the approved departure path for that bay.

## POWER ON

Control: CAPS LOCK

Operation: on selection of POWER ON the craft's systems and cockpit lighting are brought on-line.

## LAUNCH MASTER SWITCH

Control: SHIFT KEY

Operation: depressing a 'SHIFT' key after application of power will initiate the launch process. The craft will impulse accelerate down the launch ramp before punching into light speed on its way to destination starbase.

## COCKPIT LIGHTING

Controls: W Q

Operation: to turn cockpit lighting ON use the 'W' key. To turn OFF use the 'Q' key. These controls are only operable after launch, and will not function during approach to starbase.

## CONVENTIONAL SPEED CONTROLS

Controls: ← → ↑ ↓ COPY

Operation: you are equipped with two accelerator controls (↑, →) and two decelerator controls (↓, ←). The vertically aligned controls will deliver forward or retro thrust only while they are depressed while the horizontally aligned controls will initiate continuous forward or retro thrust until attainment of either maximum velocity or zero. The speed must be stable before selection of one of these keys. The 'COPY' key is used to cut the drive motors if the desired velocity is achieved after selection of one of the continuous thrust keys. Once speed is stable you will continue to cruise at that speed in accordance with Newton's Laws of Motion. If your maximum attainable speed should fall below your actual cruise speed due to battle damage, the continuous decelerator key (←) will not function unless you first decelerate below V max by using the instantaneous decelerator (↓).

## MANOEUVRE CONTROLS

Controls: Joystick ] [

Operation: joystick operation is self-evident. The unit defaults to the standard push forward to lower the nose and pull back to raise it. Some pilots, however, prefer a reversal of this standard form since joystick inputs then match the indications from the target acquisition display. If this is your preference then depress the 'J' key after your first launch. This will reconfigure your craft. If you subsequently wish to revert to standard operation, depress the 'J' key.

## STEER MODE

Controls: S Z CLR

Operation: STEER mode can only be selected in free space with NO TARGET PRESENT. Pressing S causes your ship to realign itself with your destination starbase and, after a short delay during which your navigation platforms and light speed drive computer fine-adjust themselves, you will punch into light speed. There you will remain until you encounter a target, reach destination starbase or cancel steer mode by pressing Z. If you have suffered more than 50% deflector depletion and feel unable to reach your destination starbase, selection of the 'CLR' key while at sub-light speed and with no contact present will program your navigation platform to return you to your departure starbase. However, you may still encounter other craft on your return journey, so it is advisable to exercise this option only if you are still some way short of the midpoint of your transit. Once selected this option cannot be cancelled.

## WEAPONS SYSTEM

Controls: LARGE ENTER KEY DEL A < FIRE BUTTON

Operation: the LARGE ENTER key is the weapons system master switch. It switches the weapons system ON. The weapons system is switched OFF with the DEL key. There is a delay of approximately 18 seconds between selecting the system ON and it reaching on-line, ready-to-fire status. The Laser Weapons system features an auto-fire facility selected by the key when the Laser System is selected and the Target Acquisition System is ON. This facility will automatically fire your lasers whenever a portion of an in-range target is centred in your sights provided that the system is ready to fire (in auto mode the fire rate is very much slower than in manual). To cancel auto mode use the < key, which also switches the target acquisition system OFF.

To fire the weapons system manually use the firing button on the joystick. Hold this down for continuous fire. Note that your weapons system is disengaged by target destruction, collision or selection of STEER mode.

Weapons range: Your laser cannon will operate to a maximum range of 130KQ and a minimum range of 6KQ. (see SECTION 2 THEORY AND PRACTICE Deflectors and Laser Weapons System).

**TARGET ACQUISITION SYSTEM**

**Controls:** > < F D

**Operation:** the system is selected ON by the > key and OFF by the < key. Select FINE mode of operation with the F key - in this mode the target must be precisely centred in your sights in order to give target centred indications, whereas in normal mode of operation you will be given target centred indications if the target is anywhere within the geometric boundaries of the targetting sight. FINE mode can be deselected by selection of the D key. Selecting the system OFF resets the FINE mode and the Laser Energy system auto-fire function. The target acquisition system is taken off-line by any of the following:-

- collision
- selection of STEER mode
- target destruction

**TRANSPONDER**

**Controls:** 0 . ENTER (on numeric keypad) CTRL

**Operation:** the above controls have the following functions:

- ENTER - select transponder ON
- . - select transponder to STANDBY
- 0 - select transponder OFF
- CTRL - change transponder output selection

Along amongst all craft only the Interdictor can alter the output of its transponder to imitate other craft types. The CTRL key will only function if the transponder is switched ON or to STANDBY. You are advised to ensure that the transponder is in STANDBY mode before using it since if you change your selection while the transponder is ON this will be detected by a target with a serviceable transponder. Select ON only when you have selected the desired output.

Note that the transponder controls are not available during light speed cruise or pre-light speed jump alignment due to retraction of the Lewis array.

**SIMULATOR**

**Controls:** S Z I O SPACE BAR ESC TAB P 1 2 3 4 5 R K

**Operation:** selection of S while at rest in a starbase launch bay with main power ON puts your on-board computer into simulator mode of operation. In this mode you never actually leave starbase but scenarios are simulated for you to your own selection. Z switches the simulator OFF when you have finished with it and again this is only available while at rest in a launch bay. After a successfully simulated starbase recovery or your simulated destruction you will be returned to the simulator start point - at rest in a launch bay with power off and simulator still engaged.

You are give slow motion option which beginners are advised to make full use of. Select I for slow motion IN and O for slow motion OUT. Events run at approximately half normal speed with slow motion engage. Slow motion cannot be selected before launch.

The SPACE BAR pauses the action and the ESC key stops the action. restart after use of the TAB key use the TAB key. Make full use of the pause and stop keys as a beginner to study what is happening both inside and outside your craft - especially on recovery to starbase - and refer to the manual whenever necessary.

Keys 1 to 5 and R select encounters in the following manner:-

- 1 - Interdictor Mk 3
- 2 - Gallanic Cruiser
- 3 - Meson Torpedo
- 4 - Jahdran Aggressor
- 5 - Freighter
- R - Starbase Recovery

All encounters may be selected from light speed cruise. Meson Torpedo and Freighters may be either Federation or Alliance. Since they are light speed capable the Interdictor, Gallanic Cruiser and Jahdran Aggressor may be selected while you are not at light speed cruise, but you may have to hold down the associated key for a few seconds before the simulator will produce one. At conventional cruise you are unable to select a Meson Torpedo or Freighter contact since the chances of ships at conventional speed encountering each other in space are negligible to one against!

If you hold down the P key while you make any of the selections 1 to 5 the target ship will appear stationary in space. It will not move, but you respond to you in any way; use this facility to practice your visual identification and rudimentary manoeuvre and firing techniques. Selection of R will give you a simulated starbase approach. Selection of K will kill the contact craft thereby allowing reselection of STEER mode or selection of another contact craft.

SUMMARY OF CONTROLS

POWER ON	CAPS LOCK	ON
LAUNCH MASTER SWITCH	SHIFT	OFF
COCKPIT LIGHTING	W	
	Q	
CONVENTIONAL SPEED CONTROLS	↑	ACCELERATE
	↓	DECELERATE
	→	ACCELERATE LOCK
	←	DECELERATE LOCK
	↔	CUT DRIVE MOTORS
MANOEUVRE CONTROLS	COPY	
	JOYSTICK	
	J	REVERSE VERTICAL SENSE
	L	RESTORE VERTICAL SENSE
STEER MODE	S	SELECT
	Z	CANCEL
	CLR	SELECT RETURN TO LAUNCH
		STARBASE
WEAPONS SYSTEM	LARGE ENTER	ON
	DEL	OFF
	A	SELECT AUTO-FIRE
	<	DESELECT AUTO-FIRE
TARGET ACQUISITION SYSTEM	FIRE BUTTON	FIRE LASERS
	>	ON
	<	OFF
	F	SELECT FINE MODE
	D	DESELECT FINE MODE
TRANSPONDER	O	OFF
	.	STANDBY
	ENTER	ON
	CTRL	CHANGE OUTPUT
SIMULATOR	S	ON
	Z	OFF
	I	SLOW MOTION IN
	O	SLOW MOTION OUT
	SPACE BAR	PAUSE
	ESC	STOP
	TAB	RESTART
	P	FARALYSE TARGET
	1	SELECT INTERDICTION MK3
	2	SELECT GALLANIC CRUISER
	3	SELECT MESON TORPEDO
	4	SELECT JAHDRAN AGGRESSOR
	5	SELECT FREIGHTER
	R	SELECT STARBASE RECOVERY
	K	KILL CONTACT CRAFT

NOTE: All keyboard inputs are disabled while joystick inputs are active. Keys shown in **BOLD** type are those on the numeric keypad.

SIMULATOR OPERATION FOR THE BEGINNER

Before launching in the simulator you should ideally read the two preceding chapters of this section. However, by sensible use of the simulator, pause and stop controls it is possible to learn about the instrumentation and controls while actually flying the simulator. This is your approach then the following paragraph will at least get you launched on your first simulator trip.

Enter your initials and surname at the Starbase Central Records Office Registration Department and press the ENTER key. Aboard the transporter on your way to your craft you will be offered various sortie options varying in transit distance and intensity of traffic activity according to latest intelligence reports. You should opt for a sortie of short transit distance and light activity, if available, since the sortie you choose now will be the one on which you have to launch when you have finished with the simulator (the higher the alphabetic character the lighter is the traffic intensity). Once aboard your craft switch on the cockpit lighting (W key), and select power ON (CAPS LOCK key). Type to switch the simulator ON then press the SHIFT key. You are now on your way out of starbase. After your craft has left the launch ramp it will punch into light speed. Select the Z key to drop you back into sub-light speed, then refer to Chapter 2 of this Section and operate the transponder, weapons, manoeuvre and conventional speed controls as targetting. Familiarise yourself with them and get to know your way around the instrument display by reference to Chapter 1 of this Section.

You are advised to conduct your first simulator sortie in slow motion to achieve this, press I. Now try selecting STEER MODE with the S key. Once at light speed select a contact, 1 - 5, in conjunction with the key on early sorties. This paralyses the contact. Refer to this Section, Chapter 2 for a full description of how the contact selector function and the ship types they give. Practise visual identification of the paralysed targets. Fly up to and manoeuvre around them then use your weapons systems against them. Remember to make full use of the 'Pause and 'Stop' keys (SPACE BAR and ESC) whenever you wish to stop to consult the manual or pause to study the cockpit display. While manoeuvring against paralysed targets practice coordinating the information given by the ranger, doppler velocity indicator and target acquisition system so see if you can get it all "tied in".

As you progress and become more proficient try non-paralysed targets to see how they behave, how they respond to your transponder, to being fired on etc.. Note that the Starbase Computer approach distance indicator does not decrement while at light speed with the simulator selected. You wish to have an attempt at recovery to a starbase, select the R key from light speed cruise. Do not worry if you are shot down at first attempt - most pilots are! Remember that it is just a simulation at this stage. Refer to Section 4, Chapter 1 for recovery parameters. While practising recoveries, again make full use of the 'Pause', 'Stop' and 'Slow Motion' controls on early practice runs.



As you become more proficient so you should read and absorb more of the manual. Try tackling it from front to back since everything is presented in logical sequence.

The simulator is really very realistic. Do not leave it until you are at least reasonably proficient in combat, good at craft identification and almost infallible during approach to starbase! Do not become just one more dead ensign lost on his first live sortie.

## S E C T I O N F O U R

### CHAPTER 1

#### SORTIE FORMAT & BASIC TUITION

Each sortie is divided into four distinct phases. They are:-

- 1 Launch from starbase
- 2 Transit with encounters
- 3 Recovery to destination starbase
- 4 Administrative procedures at destination starbase

The simulator will faithfully imitate phases 1 to 3, but it will simulate the administrative procedures of phase 4. Each phase discussed in detail below.

#### PHASE 1: LAUNCH FROM STARBASE

Launch is initiated after application of internal power. The launch sequence is entirely automatic - your craft will accelerate down the launch ramp, which has been pre-aligned with your destination starbase and when clear of the ramp will punch into light speed. The launch itself erects a deflector barrier against your Phohn bomb impulse accelerator.

#### PHASE 2: TRANSIT WITH ENCOUNTERS

During this phase of the sortie you have to transit to your destination starbase in a series of light speed jumps punctuated by encounters with other craft. Light speed alignment and navigation are performed automatically after you have selected STEER mode. Note that you can enter STEER mode if another craft is within your instrument detection range.

You are expected to investigate all contacts - unless your craft is heavily damaged as to make combat inadvisable - and to deal with them if they are hostile. Remember to switch your targetting system ON in order to receive steering advice for target acquisition (refer to Section 5).

You will only ever meet single contacts from light speed because if your craft encounters more than one contact craft at any location it ignores them and remains at light speed. Similarly if you are in contact with another craft no further craft will appear from light speed. It is a virtual impossibility for two craft at conventional speed to encounter each other. At light speed your ship is travelling in excess of 2,000,000G/sec whereas the maximum sub-light speed is only 1000G/sec therefore a contact that you would encounter after 5 seconds at light speed would take more than one day to reach at maximum sub-light speed. You can therefore assume that any contacts which appear while you are alone at sub-light speed are themselves light speed capable - this rule out Meson Torpedoes and Freighters. In order to minimise the number

contacts that you meet during a sortie you are advised to spend as little time as possible alone at sub-light speeds. Enter SICK mode as soon as you have destroyed or lost contact with another craft, unless you consider that you have the necessary skill, fuel, ammunition and damage capacity to loiter at sub-light awaiting contacts. You do have the option to return to your launch starbase if you have suffered 50% deflector depletion or more, but before exercising this option make sure that it is shorter to return than to continue, since the process is irreversible.

This phase of the sortie terminates when you reach destination starbase at light speed and are dropped into sub-light speed for recovery.

### PHASE 3: RECOVERY TO DESTINATION STARBASE

This is the most daunting phase of flight for most new pilots. The procedures and limitations outlined below seem complicated, but you will find in practice that if you simply set the transponder to 'ID' and ON, leave your weapons OFF, assess your horizontal and vertical displacements from the tunnel and take these out ONE AT A TIME, with SMALL steering adjustments you will survive every approach! Usually the cause of death during approach is attributable to trying to take out both horizontal and vertical displacements simultaneously and over-steering, leading to over-correction, a worsening situation, more over-correction, panic and, inevitably, destruction. More details are given later under "Recovery Technique". It is only by meeting the criteria below that starbase can be certain that you are not hostile.

Recovery criteria are divided into three parts. They are:

1. Criteria to be met from start of recovery to a range of 50KQ.
2. Criteria to be met from 50KQ range to 25KQ.
3. Criteria to be met from 25KQ range to docking bay.

The criteria are as follows:-

#### Part 1: Start of Recovery to 50KQ

**YOU MUST REMAIN WITHIN FOUR TUNNEL WIDTHS OF THE CENTRELINE WITH WEAPONS OFF.**

If you are outside the boundaries of the recovery tunnel the displacement warning light on your starbase computer will be illuminated. No starbase defence system lock-on will occur at this stage.

If your displacement exceeds four tunnel widths you will be shot down immediately.

If you switch your weapons ON then until you switch them OFF the weapons warning light on your Starbase Computer will illuminate, and the LOCK caption on your starbase computer will illuminate, indicating that the starbase defence system has locked-on to your craft, causing loss of available remaining lock-on distance/time quotient.

If you have not set your transponder to 'ID' and ON the transponder

warning light on your starbase computer will illuminate, though no defence system lock-on will occur during this section of the recovery.

#### Part 2: From 50KQ to 25KQ

**YOU MUST BE AND REMAIN WITHIN THE TUNNEL WITH WEAPONS OFF AND TRANSPONDER SET TO 'ID' AND ON.**

The criteria governing weapons is the same as Part 1.

If your craft is outside the tunnel then the displacement warning light will be illuminated and you will get a defence system lock-on. If your displacement from the centreline exceeds four tunnel widths you will be shot down immediately.

If, by the commencement of Part 2, you have not yet set your transponder to 'ID' and ON the transponder warning light will remain illuminated and you will get a defence system lock-on.

#### Part 3: From 25KQ to Docking Bay

**YOU MUST REMAIN WITHIN THE TUNNEL WITH WEAPONS OFF AND TRANSPONDER SET TO 'ID' AND ON.**

If any one of the above criteria is not met, causing a defence system lock-on to your craft, you will be instantly terminated.

The above criteria are all presented in Appendix II in tabular form for quick reference.

#### Recovery technique

When you first arrive at destination starbase you will ALWAYS be on a flight path which is parallel to the tunnel, though you may be displaced from it by up to two tunnel widths. Because you are flying parallel to the tunnel your displacement will not increase, so take your time, assess the situation. THERE IS PLENTY OF TIME IF YOU ACT CALMLY AND CORRECTLY.

Let us consider the worst possible case. Suppose you are displaced from the recovery tunnel by two tunnel widths in both the horizontal and vertical axes. For the sake of the example we will assume that you are high and to the left, i.e. the tunnel originates apparently in the centre of your targeting sight and passes low and to the right of your craft as you fly along parallel to it. As long as the origin of the tunnel appears in the centre of your sight then you must be flying parallel to the tunnel and therefore your displacement remains constant. This is also indicated by having the target acquisition system dot centred on the VDU.

Remove the displacement one axis at a time - if you try to deal with both of them simultaneously you will probably land yourself in deep water. Let us assume that you have chosen to take out the vertical error first - since you are high you must dip the nose of your craft. DO NOT OVERSTEER. You cannot make a displacement disappear instantaneously;

steer down only one or two notches to place the origin of the tunnel slightly high in your sight, and wait. Slowly the tunnel's visual aspect will change as you descend relative to it. It will move slowly from passing low and to the right of your craft to passing level and to the right of your craft. When this state has been achieved you obviously need to regain a parallel flight path, otherwise you will pass through the tunnel's horizontal centreline and end up low relative to it, so at this point steer up by the exact amount that you initially steered down, repositioning the target acquisition system dot in the centre of the VDU. Watch the display for a few seconds to ensure that you have re-established a parallel flight path - if you have not then the tunnel will wander - before dealing with the horizontal displacement. If you are satisfied with your vertical positioning THEN MAKE NO MORE VERTICAL ADJUSTMENTS DURING THE RECOVERY!

To take out the horizontal displacement employ the same technique. Steer right by only one or two notches and wait. Slowly the tunnel's visual aspect will change as you approach it. It will appear to be swinging from the right towards you. When you have passed through the outer left wall of the tunnel, thereby extinguishing the displacement warning light, steer back left by the same amount as your initial right adjustment - again, if you do not do this you will pass out through the far side of the tunnel.

Remember, you do not need to be right in the centre of the recovery tunnel. As long as the central aperture of your sight is inside the tunnel and you are flying parallel to it - the origin of the tunnel is centred under the target sight aperture and the target acquisition system dot is centred - then you are inside and safe.

This now leaves only the transponder to deal with. Set it to 'ID' and ON. If you are not sure that it was last set to 'ID' it is preferable to first put the unit into standby mode. Alter the output to 'ID' before switching it ON. You can, of course, get this out of the way before you start to eliminate displacements, if you so wish.

Now all that you have to do is leave your weapons off, preferably sit on your hands, and enjoy the ride down the tunnel to the docking bay!

Do not worry if your early attempts in the simulator fail. This happens to most pilots. Once you grasp the basic idea, however, you should find it relatively easy to get in from any approach. It is only because flying an Interdictor successfully into a starbase is so different from any flying you may have done before that it seems so daunting.

#### PHASE 4: ADMINISTRATIVE PROCEDURES AT DESTINATION STARBASE

After your craft is secured in the docking bay you will be taken by transporter to the Sortie Evaluation Department of the Starbase Central Records Office. Here your sortie will be assessed, your kills listed and your promotion, demotion or deportation will be conferred according to your performance. The Sortie Evaluation Department is able to credit you with your kills from records kept by your own on-board computer cross-referenced with information gathered by the Starbase Terminal Monitoring Service which picks up termination signals transmitted by craft as they are destroyed. Each craft will be credited by type and serial number.

You will be heavily penalised for any Interdictors, Federation Freighter or Federation Meson Torpedoes that you destroy. Your rank and grade display will be continuously updated as kills are credited.

At the end of the assessment you will be offered the opportunity to take your own copy of Starbase performance files, view the performance files of the top three Interdictor Pilots or take a transporter. You are strongly advised to take your own copy of the performance files at each visit to starbase.

When you have finished in the Sortie Evaluation Department you take the transporter to the Registration Department. Here you can re-register by initials and surname to continue your career immediately or else take a period of "shore leave" aboard the starbase, the choice is yours.

Phase 4 of a sortie is the only phase which is not simulated by your built-in simulator. When Phase 3 of the simulated sortie is complete you are placed once again in your launch bay ready to fly another simulation or launch on the "real thing" as required.

## CHAPTER 2

## STARBASE AND ITS FUNCTIONS

The C Mk 4 starbase is a truly magnificent creation. Virtually a man-made planet, being 29KQ in diameter, each starbase has fifty docking bays, one hundred launch bays, powerful automatic defence systems, full servicing, replenishment and administrative facilities and its own sizeable population. Departments and facilities of direct interest to the Interdictor Pilot are dealt with below.

## Starbase Central Registration Department

Pilots register themselves at this department by initials and surname before each sortie. The department runs an identity check against the latest pilots' personal records files to determine whether you are a novice reporting for your first duty or a veteran. After checking the files this department will advise you of your current rank and grade and will assign you to your craft and launch bay. Of course, it is possible that a new pilot will attempt to register under the name of a pilot who is listed as retired, deceased or deported. Such registrations will be queried and, if confirmed, previous records under that name will be destroyed.

Entries on the Registration console must be of at least four characters and if you make an error in entry use the DEL key for deletions. Use the ENTER key on completion of your entry. If the department queries your entry, use the Y key to confirm that starbase records are correct as they stand or the N key to deny them.

## Mission Assignment Control

In the transporter en-route from the Registration Department to your launch bay you will be offered various sortie options. You will be offered from two to six options varying in the length of the transit to your destination starbase and the reported traffic intensity based on latest intelligence reports. Generally the higher your rank and level of experience the more demanding will be the options offered to you.

The traffic intensity reports are a general guide and, though unlikely, it is possible to meet more contacts on a route reported as lighter activity than another route of similar distance. The traffic intensity grades are represented by alphabetic characters ranging from very intense activity (A) to negligible activity (Z).

Make your selection by depressing the numeric key corresponding to your preferred option.

## Starbase Sortie Evaluation Department

After successful sortie completion and docking, pilots report to the Sortie Evaluation Department where their performance is evaluated. This

department interrogates your craft's on-board computer and, cross-referencing information with the records of the Starbase Terminal Monitoring Service, credits you with your kills. Each kill is displayed to you by craft type and serial number. You are promoted by two grades for successful mission completion (arrival at destination starbase). If you fail in your mission by returning to your departure starbase you are not credited with this upgrading.

You will be credited with Alliance kills, while kills registered against Federation craft will count heavily against you!

The display of your rank and grade will be continuously upgraded as your kills are considered, with grades ranging from Z (low) to A (high) and the rank structure being as listed below:

Ensign  
Sub lieutenant  
1st lieutenant  
Lieutenant Commander  
Commander  
Captain  
Commodore

If you should fall below the rank of Ensign grade Z through acts against Federal shipping, you will be deported to one of the four prison planets. Attainment of the rank of Commodore brings with it honourable retirement.

When evaluation is complete you have the option to take a copy of starbase performance files. You are advised to do so. The procedure is as follows:

Insert and cue a blank tape, press the PLAY and RECORD keys, then select D. The tape will stop automatically on file completion.

You are advised to make several copies of the records. You are also offered the option of viewing the performance files of the top three Interdictor Pilots on record.

When you have finished here you catch a transporter back to the Registration Department. There you may register for another sortie immediately or else go on "shore leave". You will find that starbase is able to provide you with all the comforts of your own home!

## Starbase Terminal Monitoring Service

All craft types, Federation and Alliance, are fitted with a transmitter which sends out an omni-directional coded data stream if the craft is terminated. The Starbase Terminal Monitoring Service receives and logs these signals, adding pilot data to craft data if the craft is Federal and allocates a cause code to Federal terminations. These decode as follows:

- 1 - terminated by weapons fire
- 2 - collision with another ship
- 3 - Meson Torpedo impact
- 4 - terminated by starbase automatic defence systems

## SECTION FIVE

## CHAPTER 1

## COMBAT ADVICE

There is no substitute for experience - preferably gained in the simulator - though you can save training time and profit considerably from the experience and advice of those who have gone before you.

**General**

While at light cruise speed it is a good idea to keep the weapons master key and targetting key depressed so that weapons and targetting are brought on-line as soon as you meet a contact. If you are dexterous and wish to also maintain your 500/sec velocity when you drop into sub-light, keep the COPY key depressed. This has the further advantage of saving fuel.

If you do not know what it is, DO NOT OPEN FIRE. You will incur severe penalties for destroying friendly craft. Remember also that a fellow Interdictor, in particular, is capable of inflicting considerably more damage on you than Alliance craft with its rapid firing laser weapons.

Do not approach too close to a freighter if you have not received a hostile craft serial number on your transponder. All freighters, Federation and Alliance, are required by convention to transmit their serial number and only fail to do so if their transponder is inoperative. All freighters are also under instruction to open fire on any craft which approaches too close. Without a serial number you cannot possibly identify a freighter as friend or foe so STAY CLEAR OF IT.

With the exception of freighters it is reasonably safe to assume that a craft which opens fire on you is hostile.

Switch the targetting into FINE mode if you are unsure of the precise location of the target having centred him in coarse mode. Coarse mode is better used in close combat to indicate the target's whereabouts when he is not on screen.

Hints on early identification of contact craft:-

(i) Do not rely on an incoming craft type transponder transmission for craft identification - remember that an Interdictor can transmit whatever it wishes. If, however, the transmission is accompanied by a craft serial number transmission then no doubt remains - X series numbers are Alliance while C series numbers are Federation.

(ii) If the contact alters speed note the acceleration-deceleration rate. A Meson Torpedo accelerates at approximately half the rate of any other craft. This will enable you to

identify a contact out this craft type.

(iii) Take an early look at how strong his deflectors are. A very strong set of deflectors will belong to a freighter, Interdictor or Jahdran Aggressor. Gallanic cruisers tend to have medium to weak strength deflectors. Be aware, however, that a weak set of deflectors could equally belong to a battle-damaged Interdictor or other craft. A Meson Torpedo will always have a deflector strength of 50 GeV since, if at all damaged, it will always destroy itself against the deflector shields of its attacker. Learn to recognise this 50GeV deflection on your deflector strength indicator, but again be aware that this can also indicate another craft type with battle damage.

(iv) If a contact with a deflector capacity of 50 GeV has a speed in excess of 650/sec it must be a Meson Torpedo since they are not speed limited by deflector capacity as are all other ships.

(v) If a contact alters its craft type transponder transmission it must be an Interdictor.

(vi) If a craft attempts to run away shortly after initial contact it is probably a freighter.

(vii) A contact that appears while you are alone at sub-light speed cannot be a Meson Torpedo or a freighter since these are not light speed capable.

(viii) If you meet a contact from light speed cruise and his initial speed is 500/sec, decelerating, then he has probably just dropped from light speed and cannot therefore be a Meson Torpedo or Freightler.

Hints on close range identification of contact craft:-

(i) Visual identification becomes possible only at close ranges.

(ii) The Gallanic Cruiser has its vertical strakes mounted at the wing mid-points.

(iii) The Meson Torpedo is the smallest of all craft types and will remain as an apparent dot until very close range - beware!

(iv) The Interdictor and Jahdran Aggressor are visually indistinguishable until very close range. They both have their vertical strakes mounted at the wing tips and can be distinguished only by the small dorsal strakes of the Interdictor mounted above and below the central cabin. The Jahdran Aggressor does not have these strakes.

(v) If you are behind it and it opens fire at close range it is a freighter as only freighters are fitted with a tail turret.

(vi) The Freightler is of cruciform configuration and may be taken for a Meson Torpedo. The Freightler, however, is considerably larger than a Meson Torpedo so judging visual size

against range should avoid confusion.

(vii) If a Meson Torpedo opens fire at you it is a Federal craft. Federation Meson Torpedoes after serial no. CL-00 are fitted with a single laser cannon.

(viii) Practice visual identification in the simulator.

#### Use of Transponder

The Interdictor is the only craft fitted with a 'smart' transponder. You have the ability to simulate the craft type transmissions of other craft. You are not able, however, to simulate false serial number transmissions. Your transponder will transmit your serial number only in accompaniment to the 'ID' craft type identifier. All other craft, except the freighter, are able to transmit or suppress serial number and craft type transmissions individually.

As a general rule you should keep your transponder in 'STANDBY' mode. This gives you the advantage of being able to interrogate targets and receive their transmissions. If any, while not providing any information about yourself.

If you are receiving a hostile transmission it is a good idea to transmit an Alliance ship type yourself. However, be aware that since you actually look very much like a Jahdran Aggressor use of this setting will delay an enemy's visual identification of your craft.

If you are in bad shape and wish to discourage a contact from investigating you, transmitting MESON TORPEDO may suffice. Be aware that if your play does not work you will be identifiable from fairly long range due to the complete dissimilarity between yourself and what your transmission declares you to be.

You can sometimes save fuel and learn a lot about a contact by switching your transponder ON and observing what effect, if any, this has on his behaviour. If you do this it is always prudent to be truthful and transmit 'ID' since a Federation Meson Torpedo will lock on to and attack any craft from which it has received a hostile transmission - even if you subsequently revert to 'ID'.

If you believe a contact to be a Meson Torpedo and he is not transmitting a serial number identifier, it is advisable to transmit your Interdictor identifier. If he presses on to attack you know he is hostile whereas a friendly Torpedo will retreat on receipt of your friendly transmission.

Always set your transponder to STANDBY mode while changing your transmission. This prevents transmission of intermediate settings through which you pass and reduces the chances of an opponent noticing that you have a 'smart' transponder.

Be aware that your transponder settings cannot be altered while at light speed cruise so ensure that it is configured as required before light speed jump occurs.

Your transponder settings will obviously have no effect upon a craft

whose own transponder is inoperative through battle damage, nor upon freighter, since they are fitted with a transmit-only device.

#### Use of Weapons System

##### General

(i) Your Laser Weapons System is limited in range to 130KQ and effectiveness increases with reduced range. Minimum range is 6KQ.

(ii) You have a very much faster rate of fire with your lasers in manual mode than you do in AUTO, though AUTO has the advantage of making every shot count, thereby saving ammunition, and reduces your workload. AUTO is best used against high-maneuvring targets or against running Gallianic Cruisers and Jahdran Aggressors to conserve ammunition. AUTO also has the advantage of reducing laser cannon battle damage (see page 12, LASER WEAPONS SYSTEMS, para 3).

(iii) Do not fire on a contact which you have not positively identified as hostile.

(iv) Always release the fire button if head-on collision is imminent. One collision could destroy both of your laser cannon if they are not deflector shielded (see Page 12, LASER WEAPONS SYSTEMS, para 3).

##### Weapons Selection

(i) Always select the weapons system ON when you encounter a contact. You might not need it but better be safe than sorry - it takes about 18 seconds from selection to on-line readiness.

(ii) NEVER switch weapons on in starbase airspace.

##### Speed Control and Manoeuvre

If you are on the tail of an evading target use a slower speed than is. This may seem a strange act but the slower craft is always manoeuvrable and the evasion attempts of the contact craft will usually prevent him from getting too far away from you.

Conversely, if an attacker is on your tail and you cannot shake him or cut your speed and turn hard. A fast moving opponent will usually overshoot and enable you to turn the tables on him.

Apart from shooting it down before it reaches you, there is only one method which offers any chance of avoiding an attacking Meson Torpedo straight for it at maximum speed and turn hard to avoid the head collision at the last possible moment (soon after illumination of collision warning light). The Torpedo will probably miss you if you overshoot. Keep your turn going and select the decelerator lock. When you have reached a speed of zero you should find that the Torpedo

orbiting you! This is because it is programmed to turn towards its victim while maintaining maximum speed, and your manoeuvre has placed you inside his turning circle. You can now just pick him off with pot shots as he orbits you.

Beware of collision! The greater burden of avoidance usually rests with the faster moving craft.

If a contact is firing at you keep your speed high and evade. A fast-moving manoeuvring craft is more difficult to hit than a slow-moving craft or one which is approaching without deviation.

**Coping With System Failures**

If your laser rangefinder has failed - causing also a failure of your target deflector strength indicator - you will have to rely on visual impression for range information. The only information you might be able to glean about deflector strength will be from high speed contacts. If the speed is very high then the deflector strength must also be high unless the contact is a Meson Torpedo.

If your axial advice indicator has failed - causing also a failure of your V2 indication - you can, with practice, gauge whether the contact is closing or retreating by reference to the Doppler Velocity indicator and relating this to your own speed and the contact placement relative to your own axes. You can also learn to gauge his absolute velocity from these sources.

If your stabilisers have failed and you are in close combat with another craft cut your speed to zero to provide you with a stable firing base.

If you have lost both of your laser cannons - it is just not your day!

**APPENDIX I  
CRAFT DESCRIPTIONS**

Interdictor MK3

Fast, agile combat patrol craft, light speed capable.

- Operating authority: Federal Inter-Starbase Patrol Force
- Deflector shield capacity: 150 GeV
- Maximum speed (sub-light): 100 G/sec
- Acceleration rate: 18 G/sec
- Fuel capacity: 90 kg atomic core
- Operational features: auto light speed navigation rapid-fire high powered laser weaponry full feature transponder full feature target acquisition system simulator operation mode

Gallanic Cruiser

Medium speed combat patrol craft, light speed capable.

- Operating authority: Gallanic Patrol Command
- Deflector shield capacity: 86 GeV
- Maximum speed (sub-light): 70 G/sec
- Acceleration rate: 15 G/sec
- Fuel capacity: 47 kg atomic core
- Operational features: medium-fire laser weaponry 2 man crew basic transponder basic target acquisition system cargo carrying capability automatic combat speed control system

Meson Torpedo

Fast unmanned craft (drone), non-light capable

- Operating authority: Federal Inter-Starbase Patrol Force/  
Gallanic Patrol Command
- Deflector shield capacity: 50 GeV
- Maximum speed: 100 G/sec
- Acceleration rate: 9 G/sec
- Fuel capacity: 15 kg atomic core
- Operational features: auto lock-on to hostile transponder medium range tele-visual identification of hostile craft basic transponder high velocity auto-home to target for impact attack maximum speed not damage related Federal models post serial no CL-00 fitted with laser cannon.

## Jahdran Aggressor

Fast, agile combat patrol craft, light speed capable.

Operating authority Jahdran Council for Hostilities  
 Deflector shield capacity 150 GeV  
 Maximum speed 100 G/sec  
 Acceleration rate 18 G/sec<sup>2</sup>  
 Fuel capacity 82 kg atomic core  
 Operational features auto light speed navigation  
 medium-fire laser weaponry  
 basic transponder  
 full feature target acquisition system  
 basic threat evaluation system  
 automatic combat speed control system

## Freighter

Fast cargo carrier, non-light capable.

Operating authority Federal Transportation Command/  
 Jahdra-Gallanic Supply Corps  
 Deflector shield capacity 150 GeV  
 Maximum speed 100 G/sec  
 Acceleration rate 17 G/sec<sup>2</sup>  
 Fuel capacity 250 kg atomic core  
 Operational features 9 man crew  
 2 twin laser-cannon ball-turrets  
 very basic transponder, transmit-only  
 serial identifier  
 large cargo hold capacity

## APPENDIX II

## RECOVERY CRITERIA

RANGE	CRITERIA WHICH CAUSE WARNING LIGHTS WITHOUT REFERRUSSIONS	CRITERIA WHICH CAUSE WARNING LIGHTS WITH DEFENCE SYSTEM LOCK-ON	CRITERIA WHICH CAUSE INSTANT TERMINATION
100-50KQ	Transponder not transmitting ID Craft outside Recovery Tunnel	Weapons ON	Displacement more than 4 tunnel widths
50-25KQ	nil	Craft outside tunnel Weapons ON Transponder not set	Displacement more than 4 tunnel widths
25KQ To Docking Bay	nil	nil	Craft outside tunnel Weapons ON Transponder not set



APPENDIX III

LOADING INSTRUCTIONS

To load INTERDICTION PILOT, insert the rewind cassette into the tape drive, then type RUN"INTERDICTION" and press ENTER. When prompted by the computer press the PLAY key, then any other key.

The loading process differs somewhat from the normal procedure. Initially the screen will display 'Loading INTERDICTION block 1', but then the screen will clear, and remain clear until loading is complete at which point the program will execute automatically.

When the program is first run, you have the opportunity of loading an 'ACES FILE'. This is a data file containing the service records of pilots; if you are flying in an INTERDICTION for the first time you should press 'N' for NO. If you have successfully flown 'live' missions you may have saved your performance data, in which case you should remove the program cassette, and insert the cassette containing the 'ACES FILE', press 'PLAY' then type 'Y'. You should never attempt to write to the program tape - always use a separate tape for performance data.

Loading or saving of data files can be aborted by hitting the ESC key.

Interdiction

Interdiction 46 153 60 46 153  
PT 4 400 41800 0  
PT 7 30 100 4700

30 100 4700  
400 41800  
60 46 153

**'...AND YOU THOUGHT YOU'D  
SEEN A KARATE GAME...'**



**ACTUAL AMSTRAD SCREEN SHOTS**



**ENDURANCE GAMES LTD., 28 LITTLE PARK GARDENS,  
ENFIELD, MIDD., EN2 6PG**

©1986



AMS.  
GASS.

EAC  
010

Les points gagnés sont représentés par les cercles à côté de votre score, qui s'illumine et vous montrent si vous avez gagné un demi-point ou un point entier. L'arbitre vous dira quand il faut commencer et vous arrêter et quels points vous avez gagnés.

Si vous remportez deux des trois parties vous pouvez lutter dans le continent prochain contre l'adversaire suivant.

**COMMENT CHARGER LA VERSION AMSTRAD/SCHNEIDER (CASSETTE)**

Introduire "run" ensuite faire ENTER et déprimer PLAY sur l'enregistreur.

Copyright 1986 ENDURANCE GAMES LTD

**ADVERTISSEMENT:** Tous les droits du créateur et du propriétaire des créations sont réservés. Il est formellement interdit de copier, de produire sans avoir obtenu préalablement le consentement écrit de Endurance Games Ltd.

**DEUTSCH**

Als Karatemeister nehmen Sie in verschiedenen Erdteilen an dem Internationalen Karatewettkampft teil.

**SPIELREGELN**

KARATE INTERNATIONAL ist eine Simulation des Karatekampfes, der einem echten Wettkampf so ähnlich wie möglich ist. Das Spiel gilt für einen Spieler, der Punkte durch die verschiedenen Schläge erzielt, die er dem Gegner erteilt. Jede Runde dauert höchstens 30 Sekunden. In dieser Zeit müssen Sie versuchen, höchstens 2 Punkte zu erzielen. Je nachdem, wie erfolgreich Ihre Schläge sind, erhalten Sie vom Schiedsrichter einen halben oder ganzen Punkt. Wenn sie 2 Punkte erhalten, haben Sie die Runde gewonnen.

Die erzielten Punkte erscheinen in einem Kreissystem neben Ihrer Punktezahl, das aufleuchtet und entweder einen halben Punkt oder einen ganzen Punkt darstellt. Der Schiedsrichter gibt das Zeichen für Anfang und Ende und sagt, wieviel Punkte Sie erzielt haben.

Wenn Sie in drei Runden das beste Ergebnis erzielt haben, können Sie auf dem nächsten Erdteil mit dem nächsten Gegner weiterkämpfen.

**LADEN DES SCHNEIDER MODELLS (CASSETTE)**

"RUN" eingeben, dann ENTER drücken und PLAY für das Tonband.

Copyright 1986 ENDURANCE GAMES LTD

**ACHTUNG:** alle Rechte von Produzent und Eigentümer vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Vermieten, Ausleihen, öffentliche Aufführung, Radio- und Fernsehsendungen oder Ausstrahlung sind ohne schriftliche Einwilligung von Endurance Games Ltd verboten.

**ESPAÑOL**

Tu objetivo, como maestro de karate, es participar en el Torneo Internacional de Karate en todos los continentes.

**MODO DE EMPLEO**

INTERNATIONAL KARATE es un juego que simula en la forma más parecida posible un torneo de karate. El jugador gana puntos según las diversas maneras en que golpea a su adversario. En cada asalto, que tiene una duración máxima de 30 segundos, debes tratar de conseguir 2 puntos como máximo. Dependiendo de lo acertado que ha sido un golpe, el juez te adjudicará, o medio punto, o punto entero. Si consigues dos puntos, has ganado ese asalto.

Los puntos conseguidos se representan por medio de una serie de círculos dispur -os al lado de tu tanteo, que se iluminan para indicar medio punto o un punto entero, según el caso. El juez te dirá cuándo empezar, cuándo parar y que puntuación has conseguido.

Si ganas 2 de los 3 asaltos, podrás dirigirte al siguiente continente y enfrentarte a otro adversario.

**CARGA - VERSION AMSTRAD/SCHNEIDER (CASSETTE)**

Con "RUN", luego pulsar ENTER y pulsar PLAY en el magnetofono.

**ADVERTENCIA:** Quedan reservados todos los derechos del autor y del propietario de la obra producida. Se prohíbe toda reproducción, alquiler, préstamo, representación en público, emisión o difusión radiofónica o televisiva, sin el previo consentimiento por escrito de Endurance Games Ltd.

Les gagnés sont représentés par les cercles à côté de votre score, qui s'illuminent et vous indiquent si vous avez gagné un demi-point ou un point entier. L'arbitre vous dira quand il faut remporter deux des trois parties vous pouvez lutter dans le continent prochain contre le suivant.

**NT CHARGER LA VERSION AMSTRAD/SCHNEIDER (CASSETTE)**

1. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 2. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 3. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 4. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 5. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 6. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 7. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 8. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 9. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 10. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 11. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 12. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 13. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 14. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 15. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 16. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER

1986 ENDURANCE GAMES LTD  
 Tous droits de créateur et du propriétaire des créations sont réservés. Il est interdit d'importer de copier, de reproduire sans autorisation préalable le consentement écrit de Endurance Games Ltd

**DEUTSCH**

Die Spieler nehmen Sie in verschiedenen Erdteilen an dem Internationalen Karatewettkampftitel teil.  
**SPIELREGELN**  
 INTERNATIONAL ist eine Simulation des Karatekampfes, der einem echten Wettkampf so ähnlich ist. Das Spiel gilt für einen Spieler, der Punkte durch die verschiedenen Schläge in drei Runden erzielt. Jeder Spieler hat 30 Sekunden, in denen er Punkte zu erzielen. Je nachdem, wie erfolgreich ihre Schläge sind, können die Schiedsrichter einen oder zwei Punkte vergeben. Wenn sie 2 Punkte erhalten, haben sie gewonnen.  
 Die Punkte erscheinen in einem Kreissystem neben Ihrer Punktezahl, das aufleuchtet und Ihnen anzeigt, ob Sie einen Punkt oder einen ganzen Punkt erzielt haben. Der Schiedsrichter gibt das Zeichen an, ob Sie einen Punkt oder einen ganzen Punkt erzielt haben. Wie viele Punkte Sie erzielt haben, zeigt Ihnen der Schiedsrichter an.  
 In drei Runden das beste Ergebnis erzielt haben, können Sie auf dem nächsten Erdteil mit dem Gegner weiterkämpfen.

**DES SCHNEIDER MODELLS (CASSETTE)**

1. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 2. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 3. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 4. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 5. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 6. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 7. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 8. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 9. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 10. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 11. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 12. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 13. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 14. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 15. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 16. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER

1986 ENDURANCE GAMES LTD  
 Tous droits de créateur et du propriétaire des créations sont réservés. Il est interdit d'importer de copier, de reproduire sans autorisation préalable le consentement écrit de Endurance Games Ltd

**ESPAÑOL**

Los jugadores participan en el Torneo Internacional de Karate en todos los continentes.  
**MODO DE EMPLEO**  
 El juego de Karate es un juego que simula en la forma más parecida posible un torneo de Karate. El jugador gana puntos según los diversos movimientos que golpea a su adversario. En cada ronda tiene una duración máxima de 30 segundos, debes tratar de conseguir 2 puntos como mínimo. Dependiendo de lo acertado que ha sido un golpe, el juez te adjudicará, o medio punto, o un punto, o dos puntos, o tres puntos, has ganado ese asalto.  
 Los puntos se representan por medio de una serie de círculos dispuestos al lado de tu nombre. Los círculos se iluminan para indicar medio punto o un punto entero, según el caso. El juez te dirá cuándo parar, y que puntuación has conseguido.  
 De los 3 asaltos, podrás dirigerte al siguiente continente y enfrentarte a otro adversario.

**VERSION AMSTRAD/SCHNEIDER (CASSETTE)**

1. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 2. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 3. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 4. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 5. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 6. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 7. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 8. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 9. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 10. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 11. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 12. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 13. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 14. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 15. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER  
 16. Appuyez sur le bouton "run" ensuite faire ENTER

1986 ENDURANCE GAMES LTD  
 Tous droits de créateur et du propriétaire des créations sont réservés. Il est interdit d'importer de copier, de reproduire sans autorisation préalable le consentement écrit de Endurance Games Ltd

**ESPAÑOL**

Los jugadores participan en el Torneo Internacional de Karate en todos los continentes.  
**MODO DE EMPLEO**  
 El juego de Karate es un juego que simula en la forma más parecida posible un torneo de Karate. El jugador gana puntos según los diversos movimientos que golpea a su adversario. En cada ronda tiene una duración máxima de 30 segundos, debes tratar de conseguir 2 puntos como mínimo. Dependiendo de lo acertado que ha sido un golpe, el juez te adjudicará, o medio punto, o un punto, o dos puntos, o tres puntos, has ganado ese asalto.  
 Los puntos se representan por medio de una serie de círculos dispuestos al lado de tu nombre. Los círculos se iluminan para indicar medio punto o un punto entero, según el caso. El juez te dirá cuándo parar, y que puntuación has conseguido.  
 De los 3 asaltos, podrás dirigerte al siguiente continente y enfrentarte a otro adversario.

1986 ENDURANCE GAMES LTD  
 Tous droits de créateur et du propriétaire des créations sont réservés. Il est interdit d'importer de copier, de reproduire sans autorisation préalable le consentement écrit de Endurance Games Ltd

**ENGLISH**

- |                       |       |              |
|-----------------------|-------|--------------|
| 1. Jump               | E     | f5           |
| 2. Front lunge punch  | R     | f6           |
| 3. Walk forward       | F     | f3           |
| 4. Chest kick         | V     | f enter      |
| 5. Foot sweep         | C     | f            |
| 6. Crouch punch       | X     | f0           |
| 7. Walk backwards     | S     | f1           |
| 8. Back lunge punch   | W     | f4           |
| 9. Flying kick        | E + D | f5 + f2      |
| 10. Front somersault  | R + D | f6 = f2      |
| 11. Front kick        | F + D | f3 + f2      |
| 12. Front side kick   | V + D | f enter + f2 |
| 13. Back crouch punch | C + D | f + f2       |
| 14. Back side kick    | X + D | f0 + f2      |
| 15. Roundhouse        | S + D | f1 + f2      |
| 16. Back somersault   | W + D | f4 + f2      |

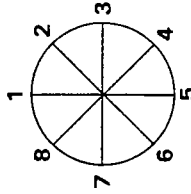
**FRANCAIS**

- |                               |                                   |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1. Saut                       | 9. Coup de pied volant            |
| 2. Botte avant debout         | 10. Culbute avant                 |
| 3. Pas en avant               | 11. Coupe de pied avant           |
| 4. Coup de pied à la poitrine | 12. Coup de pied avant sur côté   |
| 5. Glissade du pied           | 13. Botte accroupie arrière       |
| 6. Botte accroupie            | 14. Coup de pied arrière sur côté |
| 7. Pas en arrière             | 15. Pirouette                     |
| 8. Botte arrière debout       | 16. Culbute arrière               |
| 9. Springen                   | 9. Flugtritt                      |
| 10. Sprungschlag nach vorn    | 10. Überschlag nach vorn          |
| 11. Tritt von vorn            | 11. Tritt von vorn                |
| 12. Vorwärtstritt             | 12. Seitentritt von vorn          |
| 13. Fußschlag                 | 13. Dückschlag von hinten         |
| 14. Dückschlag                | 14. Seitentritt von hinten        |
| 15. Rückwärts gehen           | 15. Rundhaus                      |
| 16. Sprungschlag von hinten   | 16. Überschlag rückwärts          |

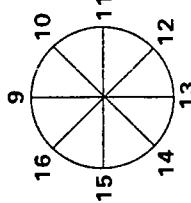
**ESPAÑOL**

- |                                     |                                  |
|-------------------------------------|----------------------------------|
| 1. Salto                            | 9. Patada voladora               |
| 2. Golpe-arremetida hacia el frente | 10. Salto mortal hacia el frente |
| 3. Avance                           | 11. Patada de frente             |
| 4. Patada de pecho                  | 12. Patada lateral de frente     |
| 5. Giro hacia el frente             | 13. Golpe agachado hacia atrás   |
| 6. Golpe agachado                   | 14. Patada lateral hacia atrás   |
| 7. Retroceso                        | 15. Patada de gancho             |
| 8. Golpe-arremetida hacia atrás     | 16. Salto mortal hacia atrás     |

**CONTROLLING YOUR MAN STEUERN IHRES MANNES CONTROLE DU J  
 COMO CONTROLAR AL LUCHADOR**  
 Joystick Control Joystick-Steuerung Commande manche à balai  
 Mando por palanca



Without button pressed  
 Knopf gedrückt  
 Avec le bouton déprimé  
 Con botón oprimido



With button pressed  
 Knopf nicht gedrückt  
 Sans le bouton déprimé  
 Con botón aprimido

MOVE	FULL POINT HIT	HALF POINT
FRONT LUNGE PUNCH	800	400
REVERSE LUNGE PUNCH	800	400
FRONT STOMACH PUNCH	800	400
REVERSE STOMACH PUNCH	800	400
FRONT SHIN KICK	200	100
REVERSE SHIN KICK	200	100
FLYING KICK	1000	500
ROUNDHOUSE KICK	1000	500
STOMACH KICK	200	100
FACE KICK	800	400
FOOTSWEEP KICK	400	200

# IKH

**Instructions for  
Spectrum 48K/128K/+  
Amstrad  
Cassette & Disk**

**Instructions pour  
Spectrum 48K/128K/+  
Amstrad  
Cassette & Diquette**

**Anleitung für  
Spectrum 48K/128K/+  
Schneider  
Kassette & Diskette**



## INTERNATIONAL RUGBY

The stage is set. You have won the Triple crown but France remain undefeated - the crowd is buzzing as your men line up for the start. The referee blows his whistle and you kick off. You attack and get a scrum close to the French line as you push for opening points.

You can play as England, Scotland, Wales, Ireland or France in this Home International simulation.  
Can you win the triple crown or even the grand slam?

The game includes passing, drop goals, scrums, line outs, conversions. In fact everything you would expect from an excellent Rugby game.

Once the game has loaded you may choose options from the main menu:

- 1 - One player game
- 2 - Two player game
- 3 - Easy game
- 4 - Hard game
- 5 - Practice
- 6 - Championship

If you leave the game at this stage it will go into Demonstration mode.

If you select Championship you can choose which team you wish to play for. The league table will then be displayed, you are now ready to play your first game. After you have played your game the computer calculates the result of the other matches played.

GOOD LUCK !!

### GAME CONTROLS

Player 1 Cursor Keys

COPY - PASS, KICK OR DIVE (TACKLE)  
Joystick (0)

Player 2  
W - UP  
X - DOWN  
D - RIGHT  
A - LEFT  
S - PASS, KICK OR DIVE (TACKLE)

1 on Main Keyboard - PAUSE, ON/OFF  
2 on Main Keyboard - ABORT

### SPECIAL CONTROLS:

**PASSING** To pass a ball to another player press the key for the direction you wish to pass and the fire button, simultaneously.

**DROP KICKS** To drop kick press the key to move backwards (left or right) depending which end you're at) and the fire button, simultaneously.

**GOAL KICKS** When you have scored a TRY the big screen TV will show you the Players eye view. You must compensate for the wind (strength and direction) indicated by arrows by moving your aiming cross left or right of the posts. When you are satisfied take the kick. You can watch the ball sail over the posts. If you score the lineamen will wave their flags.

Once you have played your game the computer will show you your position in the league table. After you have finished the championship the National Anthem of the winning team is played!

**CONTROLLI**  
 Posizionare il cursore su una unità e premendo FIRE apparirà il racconto della situazione nella finestra dei messaggi. Se gli ordini in corso vi soddisfanno, premere ancora FIRE. In caso contrario spostare il cursore su un altro bersaglio e premere di nuovo FIRE. Il cursore si sposta automaticamente alla prossima unità in caso per premere FIRE. Premere il tasto N, il cursore si sposta in corso per passare alla prossima unità o, premendo il tasto N, il cursore si sposta selezionando il proprio bersaglio, che voi giudicate non potete scegliere.

**TASTI PREDISPOSTI PER FUNZIONI SPECIALI**  
 N Muove il cursore sulla prossima unità ferma in attesa di ordini.  
 M Mette a fuoco ciascuna unità reale in sequenza per mostrare i bersagli e i loro movimenti.  
 F Pausa il gioco.  
 V Salva il gioco.

**Uso per delimitare una carica esplosiva.** (VN sono sicurezze per prevenire l'uso accidentale). Se usate quando una unità terrestre è in prossimità dell'ingresso di un'astronave controllata dal giocatore, l'unità verrà imballata.  
 T Se il cursore è posato sul tasto T, al decollo l'astronave e si entra immediatamente nella sequenza di fine del gioco.

Controllo joystick standard con opzione di tastiera con tasti ridifiniti.

**(Aster)**  
**LADE-ANLEITUNG**  
 Drücken Sie CNTRL und die kleine ENTER-Taste. Drücken Sie den Schift-Button und drücken Sie den Computer einzustellen. Drücken Sie RETURN.

**(Amstrad 464)**  
**LADE-ANLEITUNG**  
 Drücken Sie CNTRL und die kleine ENTER-Taste. Drücken Sie CNTRL und die kleine ENTER-Taste.

**(Amstrad 664/6128)**  
**LADE-ANLEITUNG**  
 Tippen Sie CNTRL und die kleine ENTER-Taste. Drücken Sie CNTRL und die kleine ENTER-Taste.

**(Spectrum)**  
**LADE-ANLEITUNG**  
 Tippen Sie LOAD \*\* und drücken Sie die ENTER-Taste.

**(MSX)**  
**LADE-ANLEITUNG**  
 Tippen Sie RUN/CAS; und drücken Sie die ENTER-Taste.

**(C64)**  
**LADE-ANLEITUNG**  
 Halten Sie die SHIFT-Taste gedrückt und pressen Sie die RUN/STOP-Taste.

**INVASION**  
 Strategie, Geschwindigkeit, Taktik - alles entscheidende Faktoren in diesem Weltkriege. Sie sind der Schlüssel, um die amerikanischen Wesen mit Versuchen Sie, die Kontrolle zu übernehmen. Sie haben einen präzisen taktischen Feindzug zu planen und müssen ständig auf der Hut sein - die Amerikaner werden nur darauf, dass Sie einen falschen Schritt machen, und Sie werden bestimmt keine zweite Chance bekommen!

Sie haben vier verschiedene Einheiten unter ihrer Kontrolle: Radar- und Spreng-Einheiten. Gebrauchen Sie diese sorgfältig, denn die Amerikaner haben Gleichwertiges zur Verfügung, was gleich genau präsentiert wird. Falls es Ihnen gelingt sämtliche amerikanischen Einheiten zu zerstören und womöglich noch in ihrem Schiff zu entkommen, so ist es um so besser und so mehr Punkte werden Sie bekommen.

**Tabelle der Einheiten**

<b>Radar - Einheit</b>	Schnelles Schweben
<b>Bewegung</b>	leicht
<b>Penetration</b>	gering
<b>Feuerkraft</b>	schwach
<b>Spreng-Einheit</b>	Spreng-Einheiten können überwunden werden
<b>Minerfelder</b>	Minerfelder können überwunden werden
<b>Spreng-Einheit</b>	langsam gezogen
<b>Bewegung</b>	gering
<b>Feuerkraft</b>	schwach
<b>Reichweite</b>	gering
<b>Spreng-Einheit</b>	Minerfelder können nicht überwunden werden
<b>Minerfelder</b>	Minerfelder können nicht überwunden werden
<b>Bewegung</b>	Schnelles Schweben
<b>Penetration</b>	mittel
<b>Feuerkraft</b>	mittel
<b>Spreng-Einheit</b>	Spreng-Einheiten können überwunden werden
<b>Minerfelder</b>	Minerfelder können überwunden werden

**Schwabe-Kreuzer**

**Schnelles Schweben**  
 mittel  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder  
 Schiffe  
 Bewegung  
 Penetration  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder  
 Bewegung  
 Penetration  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder

**Schnelles Schweben**  
 mittel  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder  
 Bewegung  
 Penetration  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder

**Schnelles Schweben**  
 mittel  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder  
 Bewegung  
 Penetration  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder

**Schnelles Schweben**  
 mittel  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder  
 Bewegung  
 Penetration  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder

**Schnelles Schweben**  
 mittel  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder  
 Bewegung  
 Penetration  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder

**Schnelles Schweben**  
 mittel  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder  
 Bewegung  
 Penetration  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder

**Schnelles Schweben**  
 mittel  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder  
 Bewegung  
 Penetration  
 Feuerkraft  
 Reichweite  
 Saure-Sumple  
 Minerfelder

**IRDISCHE EINHEITEN**  
**RADAR-EINHEITEN** Falls Sie diese mit der R-Taste wählen, so wird sich augenblicklich das Bildschirm ändern und den diese Radestation umgebenden Raum zeigen. Es gibt vier verschiedene Radarstationen, die sich in den vier Ecken des Raumes befinden. Die Spreng-Einheiten und die Radarstationen sind durch die R-Taste verbunden.  
**SCHWEBE-KREUZER** Diese nuklearen Einheiten werden mit der E-Taste zur Detonation gebracht. Um das Weiterzentrum zu zerstören müssen zwei Einheiten, Seite an Seite zur Explosion gebracht werden. Eine Spreng-Einheit, in unmittelbarer Nachbarschaft eines Raumschiffes oder einer Fabrik zur Detonation gebracht, zerstört diese vollständig. Raumschiffe werden ernsthaft beschädigt oder ebenfalls zerstört werden.

**INFANTERIE-SCHWEBER** Dies ist eine sehr schnelle und sehr bewegliche Einheit mit mittlerer Panzerung und mittlerer Feuerkraft. Es kann nur Beschränkte Entfernungen angreifen, ist aber sehr flexibel und kann sich in den Raumschiffen bewegen. Überwinden Sie die Sie stossen werden.  
**SCHWEBE-KREUZER** Diese besitzen die selben Eigenschaften wie die Infanterie-Schweben, darüber hinaus jedoch eine weitreichende Angriffsfähigkeit.

**SCHREITER** Dies ist eine langsam bewegliche Einheit mit mittlerer Panzerung und mittlerer Feuerkraft. Schreiter können nur benachbarte Einheiten angreifen.

**AUSSERIRDISCHE EINHEITEN**  
**SCHWERER KREUZER** Eine langsam bewegliche Einheit mit starker Panzerung und hoher Feuerkraft, sowie auch mit einer bestimmten weitreichenden Angriffsfähigkeit.  
**SCHLEICHER-SCHWEBER** Eine schnelle Schweben-Einheit mit Fabrik Saure-Sumple und Minerfelder zu überwinden.  
**DRUID** Gleichwertig zum irdischen Schwabe-Kreuzer.

**DAS SPIEL**  
 Das Zentrum der Welt-Kontrollen ist Ihre Handhabung. Die Handhabung des Spiels ist im Spiel-Handbuch beschrieben. Sie sind in unmittelbarer Nähe der Weiterstation zur Detonation zu bringen. Falls Ihnen dies gelingt, so müssen Sie den Planeten mit so vielen Ihre Einheiten als möglich in einem der verbleibenden Raumschiffen einleiten und noch ausserridische Einheiten auf dem Planeten vorhanden sind, so werden Sie beim Abheben abgeschossen werden, deshalb haben Sie diese alle zu zerstören bevor Sie den Planeten verlassen, oder benutzen Sie die verbleibende Spreng-Einheit um das andere Raumschiff zu vernichten.

Die Amerikaner können ein Raumschiff vernichten, indem sie ein Raumschiff mit einem Spreng-Einheit in unmittelbarer Nachbarschaft des Schiffes bringen und diesen dann dem Befehl zur Sabotagevermehrung geben. Falls beide Raumschiffe sowie die Weiterstation zerstört sind, so können Sie entweder das Spiel beenden oder bis zum Tod weiterkämpfen.

**WICHTIGE BEMERKUNGEN**  
 1. Einheiten können nicht in Fabrik-Einheiten verborgen und von dort aus feuern.  
 2. Einheiten können Schäden teilweise reparieren, indem sie auf Treibstoffzellen landen. Jede Treibstoffzelle kann nur einmal benutzt werden.  
 3. Einheiten können nur aus den an die Schiffe des Raumschiffes grenzenden Räumen ins Schiff gelangen.  
 4. Einheiten (irdische und ausserridische) auf den benachbarten Feldern. Wenn eine Spreng-Einheit durch feindliche Feuer vernichtet wird, so explodiert sie.

**WEISE**  
 1. Schützen Sie Ihre Spreng-Einheiten, ohne diese können Sie weitreichende Schäden verursachen.  
 2. Achten Sie auf Botschaften auf dem 'Tele-Drucker'.  
 3. Achten Sie ständig auf Ihre Einheiten. Nachlässigkeit kann sie in Katastrophe verwandeln.  
 4. Halten Sie sich ständig Ihre Hauptaufgabe vor Augen.

**PUNKTE**  
 Am Ende des Spiels werden Sie eine Punktabgabe erhalten. Hohe Punktabgaben sind ein Zeichen für eine hervorragende Leistung. Sie sind in unmittelbarer Nähe der Weiterstation zur Detonation zu bringen.

Punktzahlen werden für die Zeitdauer der Weiterstation und die Entfernung über den Planeten angegeben. Die Punktzahl Ihres eigenen Raumschiffes zu zerstören und im ausserridischen Schiff zu entkommen, Punkte werden ebenfalls für jede zerstörte ausserridische Einheit und für jede irdische Einheit, die von Planeten entlassen kann, vergeben.

**KONTROLLE**  
 Indem man den Cursor über eine Einheit bringt und dann die Feueraste betätigt, bringt man einen Zustands-Report im Botschafts-Fenster zur Anzeige. Falls die augenblicklich gültigen Befehle zufriedenstellend sind, drücken Sie nochmals die Feuer-Taste. Falls nicht, so bewegen Sie den Cursor in die neue Zielrichtung und drücken dann die Feueraste.

Folge, dennoch können Sie durch die Einheiten, die noch gültige Befehle besitzen zu nächsten nicht beschäftigen Einheit hindurchgehen, indem Sie die N-Taste drücken. Ihre Einheiten verteidigen sich automatisch, falls sie angegriffen werden und wählen das Ziel, auf das sie feuern, immer selbst. Sie können dieses Ziel nicht wählen.

**GESETZTE TASTEN FÜR SPEZIELLE FUNKTIONEN**  
 N Bewegt den Cursor zu nächstem auf Befehl wartenden Raumschiff.  
 R Zeigt auf dem Bildschirm in Folge den umgebenden Raum jeder Radar-Station.  
 F Pause (entaus)  
 E Beendet das Spiel

Bringt Springenheit zur Explosion (VN Schutz um gegen die Explosion zu schützen). Falls eine irdische Einheit sich in der Nähe einer Raumschiffstation befindet, der vom Spieler kontrolliert wird, so bewirkt Drücken dieser Taste die Aufnahme an Bord.  
 T Falls der Cursor sich über einem vom Spieler kontrollierten Raumschiff befindet, so bewirkt Drücken dieser Taste das Abheben des Raumschiffes und das Spiel geht automatisch in die Spielphase über.

Standard Joystick Kontrolle mit derjenigen Tastatur-Option welche undefinierbare Tasten ermöglicht.

**(Aster)**  
**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**  
 Premere PLA e premere il botone START. Premere il joystick e premere il tasto ENTER. Premere il programma di coal caricato.

**(Amstrad 464)**  
**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**  
 Premere CNTRL ed ENTER minuscolo. Premere il tasto ENTER.

**(Amstrad 664/6128)**  
**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**  
 Premere CNTRL ed ENTER minuscolo. Premere il tasto ENTER.

**(Spectrum)**  
**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**  
 Battere LOAD \*\* e premere ENTER.

**(MSX)**  
**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**  
 Battere RUN/CAS; e premere ENTER.

**C64**  
**ISTRUZIONI DI CARICAMENTO**  
 Tenere premuto il tasto SHIFT e premere RUN/STOP.

# It's A Knockout

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgetauscht oder in irgendeiner Form auf einem Rechner gespeichert werden. Alle Rechte vorbehalten. Spiel ohne Grenzen kann auf dem Amstrad CPC 6128, 664 und 6128 Microcomputers abgespielt werden.

## SPIEL OHNE GRENZEN

Nimm teil an Europas größtem Pauschenspiel. Du wählst in schwebenden Kuchen herumzusehen, von der Titanic ertrinken und wach werden in dem ersten Platz. Jedes Land kommt auf seinen eigenen Namen zu. Du wählst die Art, von dem heutigen Ballroom zu den schlauesten Menschen - je nach dem, was Du anspielen willst, erhaltst Du viele verschiedene Spielmanöver. Nimm lockere Hände Finger für - Spiel ohne Grenzen!

## LADEN

### CPC 464

Legt die zurückgespulte Kassette in das Kassettenteil. Tippe "RUF" und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Tippe "KUN" und drücke die ENTER Taste. (Das "S" Symbol erhältst Du indem Du die Umschalttaste drückst und "S" drückst) Nach dem Laden oben links.

### CPC 664 und 6128

Schleife einen geeigneten Kassettenspieler an und versichere Dich, daß die korrekte Kasette angeschlossen ist, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die zurückgespulte Kassette in den Rekorder und tippe "TAPE" und danach drücke die ENTER Taste. Anschliessend tippe "KUN" und drücke die ENTER Taste und folge den Anweisungen wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Nach dem Laden den F1RE

## ANZAHL SPIELER

Die nötige Anzahl Spieler mit den "Läden" 1 - 6 sein, sechs ist das Maximum. Wenn Du mit weniger Spielern spielst, übernimmt der Computer das Spiel der realen Spieler. Jede Nummer gehört zu einem bestimmten Land, wie auf dem Bildschirm angezeigt - Du kannst somit wählen, für welches Land Du spielen willst.

## STEUERUNGEN

### TASTATUR

- 1/2 - Abbrechen
- 3/4 - Ton an/abstellen
- Q - Aufwärts
- V - Abwärts
- B - Links
- N - Rechts
- C/N SPACE - Feuer

### JOYSTICK



## WEITKÄMPFE UND MARATHON

Es gibt fünf Weitkämpfe und den Marathon (Hau den Bronzio), welche jeder Spieler in willkürlicher Reihenfolge bestreiten muß. Der Marathon wird von einem einzelnen Spieler einmal zwischen den anderen Weitkämpfern gespielt, so daß total sechs Mannschaften in willkürlicher Reihenfolge gespielt werden. Nach dem ersten Mannschaften anzuzeigen, wird das Land (Symbol) als

nächstes spielt und in welchem Weitkampf, Länder welche vom Computer gespielt werden punkten, ohne daß der Weitkampf gezeigt wird. Alle Weitkämpfe einschließlich des Marathons gehen auf Zeit und Deine Punktzahl für jeden Weitkampf erscheint unten am Bildschirm.

## MARATHON - HAU DEN BRONZIO

Ein Gewicht, welches vom Spieler kontrolliert wird, bewegt über einer Reihe von sechs Kratern. Ein Bronziosaurier erscheint willkürlich und verschwindet wieder, nachdem er seinen Kopf hin- und herbewegt hat. Das Ziel des Spiels ist es, das Gewicht hin- und herzubewegen, und in rechten Moment fallen zu lassen, um den Bronziosaurier zu treffen. Ein kleiner Bronziosaurier erscheint unten auf dem Bildschirm für jeden Treffer. Das Spiel wird immer schwieriger, je mehr Bronziosaurier getroffen werden, und endet, wenn die Zeit unten am Bildschirm abgelaufen ist.

## STEUERUNGEN

- LINKS UND RECHTS - GEWICHT BEWEGEN
- FEUER - GEWICHT FALLEN LASSEN

## FLIEGENDE KUCHEN

Zwei kleine Kuchen fliegen über dem Bildschirm. Die Spieler kontrollieren die Kuchen mit den Tasten "RUF" und "TAPE". Die Spieler müssen die Kuchen in den Kratern landen und auf dem Bildschirm nach rechts lagern. Als die Kuchen in den Kratern landen, werden sie schneller, bis über die Wand geschossen. Die Spieler müssen die Kuchen in den Kratern landen, um die Punkte zu erhalten.

## STEUERUNGEN Links & rechts - bewegt den Kellner

## HARLEM HÜPFER

Du mußt sowie viele Bälle wie möglich aufhängen, welche auf Dich zufliegen, nachdem sie vom Rücken eines Korns gerollt worden sind. "Finger" erheben... Versuch mal, ihnen auf einer schiefen Ebene, schiefen Oberflächen entgegenzukommen, während du von einem Gummiwand zurückgehalten wirst. Während Dir die Kرات ausgesetzt, wirst Du es immer schwieriger finden, auf das Korn zuzugreifen.

## STEUERUNGEN - RECHTS um nach rechts zu gehen. Zum Verlangsamten gehst Du auf dem Rückweg nach RECHTS

## TITANIC ABSBRUNG

Vier Spieler zwischen jeder an einem Tau von der Titanic hinunter und jeder muß in einem Rettungsring landen. Es gibt vier Rettungsringe in verschiedenen Farben, jeder mit einer anderen Punktezahl für eine Landung. Die erzielten Punkte erscheinen unten auf dem Bildschirm.

## STEUERUNGEN

- AUF - SPRING HINAUF ANS TAU
- AB - LASS DICH INS MEER FALLEN

## WURMDIÄT

Zwei Hühner sind in einem Feld und versuchen, Würmer aus einem Loch im Boden zu picken. Das eine wird vom Computer kontrolliert, das andere vom Spieler. Das Ziel des Spiels ist, so viele Würmer wie möglich zu fangen und jeden zurück auf ein Tablett (dasjenige des Spielers ist links) zu legen. Nur ein Wurm kann aufs Mal aufgespickt werden, und das Tablett blank, wenn Du einen erwischst hast. Für jeden Wurm, den der Spieler auf sein Tablett legt, erscheint ein Wurm unten auf dem Bildschirm.

## STEUERUNGEN

- AUF AB - SPRING RAUF, RUNTER
- LINKS, RECHTS - GEBIEN
- FEUER - PICK

## HINDERNISLAUF

Du mußt so weit wie möglich laufen oder springen und mit verschiedenen Hindernissen fertig werden, welche Dich widerhalten oder umwerfen. Der Computer kontrolliert einen der beiden Spieler in den unteren (links) Hälfte des Bildschirms, mit welchem Du mithalten mußt, um ein gutes Resultat zu erzielen. Die Daten, die jeder Spieler zurückgelegt hat, erscheinen unten am Bildschirm.

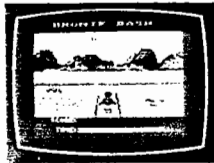
## STEUERUNGEN

- LINKS, RECHTS - BEWEG DAS RECHTE UND LINKE BEIN ABWECHSLUNGSWEISE ZUM LAUFEN
- FEUER - SPRINGEN (Du kannst weiter springen, wenn Du laufst, während Du FEUER drückst)
- WEL GLÜCK

## HERAUSGEBER

Hergestellt von D.C. Ward  
1-1986 Ocean Software Limited  
by arrangement with H.K. Faloutsos | 1986

# It's A Knockout ocean



- X - Droite
- K - Abaissement et Ramassage
- O - Haut
- Ø - Feu
- H - Pause
- Q - Abandon
- M - Musique en/hors fonction

Appuyez sur **MAS** et **FEU** pour utiliser un objet.

Un manche à balai peut être utilisé comme alternative sur Amstrad et MSX.

La version Spectrum est compatible avec Interface II et Curseur Manche à Balai.

N.B. Si vous utilisez un Spectrum + 2, sélectionnez Interface II et branchez votre manche à balai compatible avec + 2 à l'Entrée 1.

### CRM 64/128

Tous les mouvements sont commandés par un manche à balai branché à l'entrée 2.

## KOKOSNUß-ESKAPADEN

présentiert

### JACK THE NIPPER (JACK, DER BENDEL)

Stellen Sie sich folgende Situation vor: die Sonne brennt glühend heiß auf einen tropischen Urwald herunter, und die einzigen Geräusche, die man hören kann, sind das Geschrei der Affen, einen trompetenden Elefanten und das kreischen der Stitche. Gazellen grasen friedlich und Zebra trinken sachte an einer tropischen Wasserstelle, während plötzlich der Frieden durch das Dröhnen eines Flugzeugs gestört wird. Auf einmal unterbricht ein triumphierender Schrei, der eintren das Blut in den Adern gertinnen läßt, gefolgt vom dem Geräusch eines dumpfen Anpralls, die Ruine - Jack ist gelandet!

So beginnt die Geschichte von Jack und seinem Abenteuer im Dschungel. Nachdem er so niederträchtig in seinem letzten Abenteuer gewesen war, sind Jack und seine Eltern nun auf dem Weg nach Australien als Folge ihrer Ausweisung. Jack ist nicht besonders glücklich darüber, und er entscheidet sich, aus dem Flugzeug zu springen, wobei er seine Windeln als Fallschirm benutzt. Sein Vater macht sich sofort auf die Jagd nach ihm. Nachdem Jack im Dschungel gelandet ist, stellt er dauernd Dummheiten mit tropischen Beigeschmack an, um zu vermeiden, daß ihn sein Vater erwischt und ihm seinen Hintern versohlt.

Es gibt vieles, was unser Flüchtlings anstellen kann, und Sie können jede Weite eingehen, daß er dies auch findet! Da er nur kurze Beine hat, findet Jack, daß das Schwingen von Liane zu Liane ein sehr schnelles Mittel zur Fortbewegung ist. Dies kommt ihm besonders zugute, wenn er von den beutesuchenden Eingeborenen verfolgt wird: Jack entledigt sich ihrer entweder durch das Schmelzen von Kokosnüssen auf ihre Köpfe oder durch das Blasen seines Blasrohrs in ihre Richtung. Erwartungsgemäß versucht Jack so frech wie möglich zu sein, wann immer er kann. Sollte Jacks Vater ihn jedoch erwischen, so ist dies das Ende seiner Eskapaden, wobei auch der von ihm so gefürchtete Windelausschlag anfängt.

Touche **CBM** - Pause en fonction  
Bouton **FEU** sur manche à balai - Pause hors fonction  
**RUN/STOP** - Abandon (lorsqu'en mode pause)  
**CTRL** - Musique en/hors fonction

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

#### CBM 64/128

**CASSETTE**: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**, puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**DISQUETTE**: Introduire la disquette. Taper **LOAD\*\*\*.81** et frapper **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

#### SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD\*\*\*** et frapper **ENTER**, puis la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

#### SPECTRUM 128K/+ 2

Comme Spectrum 48K

Viele Aufgaben und Rätsel warten auf Jack in den „Kokosnuß-Eskapaden“ - wagen Sie sich an diese neue Herausforderung heran? Es gibt verschiedene Möglichkeiten, „Kokosnuß-Eskapaden“ zu spielen - entweder für die höchste Punktzahl oder für die größten Frechheiten, oder für beides zusammen.

Am unteren Rand des Bildschirms sind zwei Taschen - die linke Tasche ist für Frechheitsgegenstände, die rechte für Waffen. Diese werden automatisch in die entsprechende Tasche platziert. Gegenstände in der Tasche für Frechheit können nur gegen andere Gegenstände gleicher Natur ausgetauscht werden.

Hier ist eine Auswahl nützlicher Gegenstände:

- Fett
- Honig
- Zwiebeln
- Holzstamm
- Schild
- Holzklötz

Aber es sind noch viel mehr solcher Gegenstände zu finden!

### BEWEGEN SPECTRUM, AMSTRAD & MSX

- Tastatur
- Z - Links
- X - Rechts
- K - Bücken/Aufheben
- O - Auf
- Ø - Feuer
- H - Spielpause
- M - Musik an/aus

Drücken Sie **AB** und **FEUER**, um einen Gegenstand zu benutzen.

Als Alternative kann bei Amstrad und MSX ein Joystick benutzt werden. Die Spectrum-Version läßt sich mit Kempston, Interface II und Cursor-Joystick kombinieren.

### BEACHTEN SIE BITTE:

Sollten Sie einen Spectrum + 2 benutzen, wählen Sie Interface II und schließen Sie Ihren + 2 verträglichen Joystick an Port 1 an.

### AMSTRAD

**CASSETTE**: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncez la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

**DISQUETTE**: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Taper: **CPM** et frapper **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### MSX

Introduire la cassette dans le magnétophone. Taper **BLOAD-CAS\*\*\*.R** et frapper **ENTER**. Enfoncer la touche **PLAY** du magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

### GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

### CBM 64/128

Alle Bewegungen werden durch einen Joystick in Port 2 kontrolliert.

**CBM-Taste** - Spielpause einschalten

**FEUERKNOPF am JOYSTICK** - Spielpause ausschalten

**RUN/STOP** - Spiel aufgeben (wenn auf Pause geschaltet)

**CTRL-Taste** - Musik an/aus

### LADENLEITUNGEN

**CBM 64/128**  
**CASSETTE**: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassetteneinleger drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

**DISKETTE**: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD\*\*\*.81** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### SPECTRUM 48K

**LOAD\*\*\*** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassetteneinlegers drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### SPECTRUM 128K/+2

Wie Spectrum 48K

### SCHNEIDER

**KASSETTE**: Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassetteneinlegers drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

**DISKETTE**: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

### MSX

Kassette in den Kassetteneinleger einlegen. **BLOAD-CAS\*\*\*.R** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassetteneinlegers drücken. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

### GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

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



# JET SET WILLY

Miner Willy, intrepid explorer and nouveau-riche socialite, has been reaping the benefits of his fortunate discovery in surbiton. He has a yacht, a cliff-top mansion, an Italian housekeeper and a French cook, and hundreds of new found friends who REALLY know how to enjoy themselves at a party. His housekeeper, Maria, however, takes a very dim view of all his revelry, and finally after a particularly boisterous thrash she puts her foot down. When the last of the louts disappears down the drive in his Aston Martin, all Willy can think about is crashing out in his four-poster. But Maria won't let him into his room until ALL the discarded glasses and bottles have been cleared away.

Can you help Willy out of his dilemma? He hasn't explored his mansion properly yet (It IS a large place and he HAS been VERY busy) and there are some very strange things going on in the further recesses of the house (I wonder what the last owner WAS doing in his laboratory the night he disappeared).

You should manage O.K. though you will probably find some loonies have been up on the roof and I would check down the road and on the beach if I was you. Good luck and don't worry, all you can lose in this game is sleep.

## To Move Use Keys:

Q, E, T, U and O	= MOVE LEFT
W, R, Y, I and P	= MOVE RIGHT
SHIFT TO SHIFT (SPACE BAR)	= JUMP
A to H	= PAUSE
J TO ENTER	= TUNE ON/OFF

The game can also be played using Joystick (use button to jump).

## JET SET WILLY II

### Verrückte welt

Willy, der sich bei einem sturz im treppenhaus einen knochenbruch zugezogen hat und sich im krankenhaus erholt, bestellt die handwerker ins haus. Zugegeben, er ist etwas erstaunt, daß sie eine grüne hautfarbe haben – aber was soll's, er will die lebensgefährliche treppe in ordnung bringen lassen, und zwar schnell. Kurioserweise haben die handwerker wie die wahnsinnigen gearbeitet und die villa von Willy um mehrere räume erweitert. Aber es kommt noch verrückter: sie wollen für ihre arbeit nicht mal 'ne rechnung schicken.

Maria ist sauer und besteht darauf, daß Willy die ganze unordnung aufräumt – wo er noch nicht mal alle zimmer gefunden hat. Wer weien bloß diese seltsamen bauteile? und weshalb haben sie in Willy's statische villa noch einen raketenhangar eingebaut?

Man braucht ausdauer und nerven, um das unfreiwillig vergrößerte haus zu erkunden und die 'elementare einföhrung in die raumfahrt' ist empfohlene lektüre für jeden, der es wagt. Willy beim saubermachen zu helfen. Besondere vorsicht ist in den abwasserkanälen geboten, und mit dem glöckner im turm ist nicht gut kerschen essen.

In manchen zimmern gibt es vielleicht ein deja-vu erlebnis, und wer den original – Jet Set Willy kennt, ist seinen konkurrenten beim spielen dieses spannungsgeladenen, ausgedehnten spiels mit über 100 räumen um eine nosenlange voraus.

### Ladeanleitungen

**Spectrum**  
LOAD "" an der korrekten zählerposition.

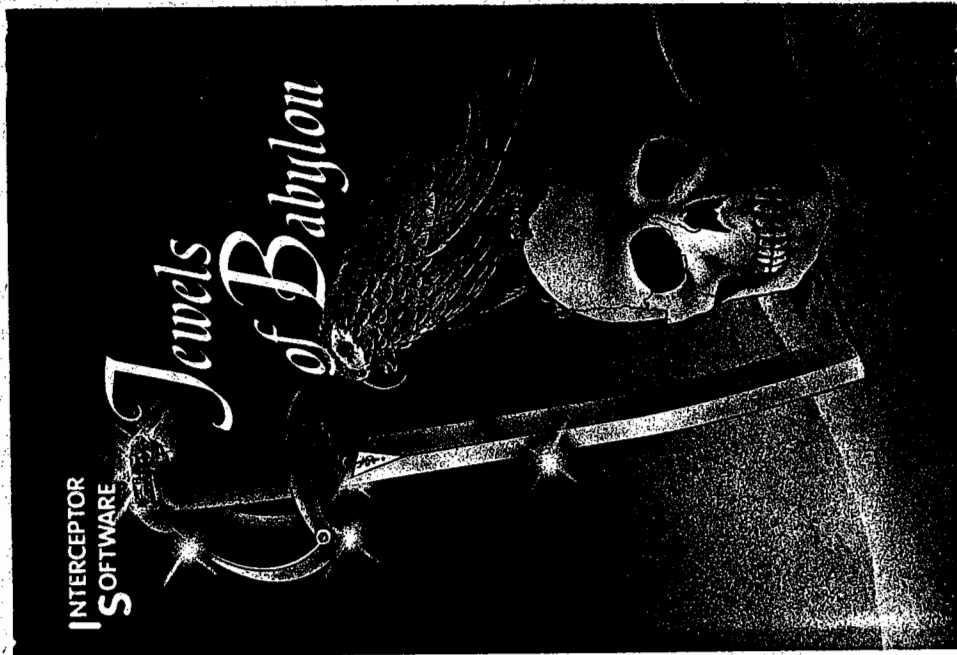
**Commodore 64/128 Cassette**  
SHIFT – RUN/STOP an der korrekten zählerposition.

**Commodore 64/128 Disc**  
Disc 1 Side 1 – Jet Set Willy 2 : LOAD "JSW2".8,  
RUN

**Amstrad/Schneider Cassette**  
RUN "" an der korrekten zählerposition.

**Amstrad/Schneider Disc**  
RUN "MENU" den das spiel wählen.

Jet Set Willy II © 1984 Software Projects Ltd



**INTERCEPTOR  
MICRO'S** © 1984

## Jewels of Babylon

CPC 464  
AMSTRAD

**THE JEWELS OF BABYLON  
AMSTRAD CPC 464 ONLY.**

LOADING THE CASSETTE.  
"TYPE RUN" FOLLOWED BY ENTER.

A graphics adventure for advanced players.

**FEATURES:**

1. 100% machine code.
2. 'Real' English command decoding.
3. Superb Graphics.
4. Over 100 locations.

**THE STORY:**

3000 years ago, before the Christian era, a fabulous treasure was created by master craftsmen in the old city of Babylon. Such was the beauty of this collection, many men died to obtain possession of them. The collection was known as the Jewels of Babylon.

At the end of the 19th century the jewels were in English hands. In a great gesture of friendship, Queen Victoria intended to give them as a wedding gift to an Indian Princess. On route from West Africa, the ship carrying the jewels was attacked by pirates who took them and left the crew for dead.

You are the sole survivor of the attack. After recovering from your wounds, you vow to reclaim the jewels. After much searching, you have located the pirate base on a remote island. Your objective is to search the island, find the jewels and return with them to your ship. Many dangers await you on the island, be wary.

**GIVING INSTRUCTIONS.  
COMMAND SYNTAX.**

Full use of nouns, verbs, adjectives, adverbs and prepositions is allowed, where relevant to the game, as in standard English usage but note the following:

1. If you make a mistake in the command line, before you press ENTER, you can delete part or all of the line using DELETE.
2. The command decoder will understand simple verb and noun commands if you wish, but you will have to be specific if the omission of an adjective could be ambiguous. EG. Imagine there are two buttons on a piece of equipment, a red one and a green one say. Obviously just saying "PRESS BUTTON" would be insufficient. You would have to say "PRESS THE GREEN BUTTON" or "PRESS THE RED BUTTON".
3. You are allowed to omit the word 'THE' if you wish.

**INSTRUCTIONS CONTINUE ON REVERSE**

WRITTEN BY DAVID M BANNER

GRAPHICS BY TERRY GREER

PRODUCED BY RICHARD PAUL JONES

All rights in the products are of the owner. All other rights reserved. No part of this work being produced, are reserved. Unauthorised copying, hiring, lending, public performance and broadcasting of this work is prohibited. The publisher assumes no responsibility for errors, nor liability for damage arising from its use.

**INTERCEPTOR  
MICRO'S** Lindon House, The Green, Tadley, Hants.

### SPECIAL COMMANDS.

In addition to the words in the adventure vocabulary, there are some special commands which can be used on their own. These are as follows:-

1. 'HELP' or 'H'.

This command will give a help message, where appropriate.

2. 'INVENTORY' or 'I'.

This will give you a list of the objects you are carrying.

3. 'LOOK' or 'L'.

The location description will be reprinted.

If there is a picture associated with the location, it will also be displayed.

4. DIRECTION COMMANDS.

These commands can be given in full eg. 'NORTH' or abbreviated to the first letter eg. 'N'.

5. SAVE.

This command is used to save your current position and status on tape.

6. LOAD.

This command is used to restore your previous position and status from tape.

7. QUIT.

Used if you've had enough, you will be given the option to save your current position and status.

### GRAPHICS

Many of the locations that you visit have pictures associated with them. On your first visit to the location, the picture will be displayed, together with the location description. To continue, press any key. If you have already visited the location, no picture will appear, unless you use the 'LOOK' command.

GOOD LUCK.

Other adventure games available on  
this computer are:  
**Forest at Worlds End, Message from Andromeda  
and The Jewels of Babylon**

If these games are not available from  
your dealer come direct to Interceptor Micro,s

★ ★ ★

**Heroes of Karn** will also shortly be available.

# JUGGERNAUT

To load press CTRL and small ENTER key simultaneously.

This program is a simulation of driving an articulated lorry.

Keys are:- A Up/Accelerate  
Z Down/Decelerate  
O Left  
P Right  
SPACE Fire/Change Gear

When loaded you will see the top 1/3 of the screen is the lorries dashboard. The wheel is in the centre, along with the gears and indicators for speed, fuel, damage and time.

The bottom 2/3 displays the title page. Press Fire to go to the main menu. . . . .

The main menu displays five icons. They are. . . . .

- 1 Drive
- 2 Lorry size
- 3 Practice
- 4 High scores
- 5 Define keys

Left and right will light up each icon. Fire will select that option. Select icon 3 and press fire.

You will see another list of options. . . . .

- 1 Open road
- 2 Crossroads
- 3 Parking
- 4 Roundabout
- 5 Stop (and return to main menu)

This allows you to practice driving the lorry, and get used to the steering and the gears.

Choose an icon and press fire (open road is probably the easiest to start with).

The bottom of the screen will clear and you will see an overhead view of the lorry.

(stop lorry and press S at any time to get back to the menu) Now Left and Right will turn the wheel, Up and Down will accelerate and decelerate and Fire will change gear.

Try steering the lorry around the course for a few minutes. (note you can only get between forward and reverse when the lorry is stationary. Also to start up you need to be in first gear).

Press S to get back to the practice menu and select STOP to go back to the main menu.

Select the first icon on the main menu (DRIVE). This starts the game.

You are in charge of an articulated lorry working for a small firm. You have been given the job of collecting various amounts of Timber, Coal, Oil and Fruit and Veg from wholesalers in the town.

Press Fire and Fire again and you will see a map of the town on your right (home base is shown H and your position is shown with a small flashing square). Above the map is another group of icons. . . . .

- 1 Start up
- 2 Phone
- 3 Load/Fuel
- 4 Unload
- 5 Pause
- 6 Resign

Choose icon 1 and the screen will clear to show your lorry at home base. The first problem is to find the wholesalers.

Select first gear and drive out of the bay. You are now on the open road. Press S at any time to go back to the map.

Note that if you run the lorry over the kerb or into any objects the damage on the dashboard will creep up. If this reaches the right of the indicator then you will have written off the lorry and the game will be over. Luckily you can repair and refuel the lorry at any one of the several garages in the town.

First you must find the garages and wholesalers and this is where the phone option comes in useful. The town is fairly well covered with phones. Drive around until you find one then stop and press S to go back to the menu.

Select the phone option and you can use directory enquiries to search for Timber, Coal, Oil, and Fruit and Veg merchants or garages.

To repair and refuel drive the lorry to the garage and park on the blue bay. Press S and select the LOAD/FUEL icon.

To load up similarly drive the lorry on to the loading bay. Stop and select the LOAD icon again. Use left/right to decide how many tons you wish to load. Press fire to confirm. You will see at the top right of the screen your lorries weight and capacity and two columns labelled Stock and target.

The target shows how many tons of each item still to be delivered. The stock shows how many tons are on the lorry. As you load up the stock figure will count up the number of tons loaded.

Now drive off the bay and back to home base to unload the goods. Again park on the bay and press S but this time select UNLOAD icon.

As the goods are unloaded you will see at the top left the Stock column and target column decrease as the goods are delivered.

While driving the lorry around the town there are several hazards to watch out for: sharp bends, roundabouts, narrow roads. Also note that the speed limit in towns is 30 mph and if you exceed this near a Police station you will probably get a speeding fine!

The other two icons on the Drive menu are:  
Pause. . . this simply stops the clock.  
and  
Resign. . . to give up.

At the end of the game the computer will give you a score based on the amount of goods delivered, time taken and damage to the lorry. If you have beaten one of the previous ten best scores you can enter your name in the high score table.

Fire will then take you back to the main menu.  
The only icons remaining on the main menu are  
2 Lorry size. Allows you to choose a small or large lorry. The larger lorries can carry more goods at a time but are much harder to manoeuvre round the town!

4 High Scores which simply shows the high score table.  
and  
5 Define keys which allows you to choose keys or joystick.

Juggernaut

Good Luck and KEEP ON TRUCKING!

JUMP JET ist ein gebräuchlicher Name für Flugzeuge, die keine Rollbahn zum Abflug benötigen.

Dieses Computerprogramm enthält Elemente, die für einen Einsatzauftrag wichtig sind, der von einem Jump Jet vom Deck eines Flugzeugträgers unternommen wird. Der Benutzer hat die Wahl zwischen folgenden Möglichkeiten:

- Abflug und Schweben über dem Landeplatz oder
- Leichte Zunahme der Flughöhe, Schweben über dem Flugzeugträger und Erternen, das Flugzeug über dem Landeplatz in Vorbereitung auf eine senkrechte Landung zu positionieren oder

- Verlassen der Flugzeugträger-Umgebung, um das Anfliegen zu üben, und
- Erhöhung der Fluggeschwindigkeit, zum Auslösen und Zerstören eines feindlichen Flugzeugs und Rückkehr zum Landen.

Ein erfolgreiches Landen des Jump Jets erfordert ein hohes Maß an Geschicklichkeit. Dieser Aspekt des Einsatzauftrags sollte so lange geübt werden, bis er ohne zu viel Brennstoffverbrauch durchgeführt werden kann; erst dann sollte der Pilot versuchen, die Umgebung des Flugzeugträgers zur Suche von Feinden zu verlassen. Es ist verhältnismäßig einfach, den Flugzeugträger nach dem Start zu verlassen; kann der Pilot jedoch nicht anfliegen, den Landen, so ist der Einsatzauftrag mißlungen und er erreicht keine Beförderung.

Ein Sea Harrier, voll beladen mit "6600 pounds" Brennstoff und dem dazugehörigen Arsenal an Raketen und Bomben, benötigt zum Abflug eine Gleitflughahn am Ende des Trägers. Dieses Programm wurde speziell modifiziert, um nur "5000 pounds" Brennstoff und vier Raketen mitzuführen. Daher ist ein Schwebenflug möglich, und er trägt zum Interesse des Benutzers bei. Alle Entfernungen und Geschwindigkeiten werden in nautischen Meilen und Knoten (nautische Meilen/Stunde) angegeben.

Das Programm besteht aus vier Geschicklichkeitsstufen und einer Übungsstufe, die beide am Anfang des Programms gewählt werden können. Der Pilot beginnt als ein "Flight Lieutenant" (Geschicklichkeitsstufe 2) und steigt zu den Rängen "Squadron Leader" und "Wing Commander" bis hin zum "Group Captain" auf (Geschicklichkeitsstufe 5). Zum Landen eines Jump Jets bei stürmischem Wind und bei orkanartigen Wellen ist eine beträchtliche Geschicklichkeit nötig. Auf der Übungsstufe wird das Flugzeug nach jeder Landung auf dem Landeplatz wieder aufgetankt.

Der Jump Jet ist ein sehr kompliziertes Flugzeug; es ist unmöglich, jeden Aspekt dieses einzigartigen Kampfflugzeuges in ein Computerprogramm mit begrenzter Speicherkapazität einzubeziehen.

#### FLUGTHEORIE

Bei einem konventionellen Düsenflugzeug mit festen, nach hinten zeigenden Düsen führt ein erhöhter Schub zu einer Geschwindigkeitserhöhung. Da der Auftrieb durch die Flügel geliefert wird, muß das Flugzeug eine bestimmte Geschwindigkeit erreichen, um genügend Auftrieb zu liefern, damit es abheben kann. Wenn es sich einmal in der Luft befindet, muß das Flugzeug die Geschwindigkeit beibehalten, um ein Durchsacken zu vermeiden. Die Fluglage des Flugzeuges während des Fluges kann durch normale Flügel- (Querruder) und Heck-Justierungen (Leitwerk) kontrolliert werden.

Der Jump Jet besitzt jedoch die Fähigkeit, den Winkel seiner Strahlröhren zu verändern. Nur wenn das Flugzeug mit einer Geschwindigkeit von mehr als 180 Knoten mit nach hinten zeigenden Düsen fliegt, wird sich der Jump Jet wie ein konventionelles Flugzeug verhalten und gegenüber Geschwindigkeit und Fluglagensteuerung normal reagieren.

Auftrieb wird durch nach unten zeigende oder angewinkelte Düsen geliefert. Wenn die Düsen vertikal nach unten zeigen, führt eine Zunahme des Schubs zu größerer Höhe. In diesem Stadium wird ein Zurückziehen des Steuerknüppels ein Hochziehen der Flugzeugnase bewirken; dies läßt das Flugzeug ruckwärts fliegen. Diese Eigenschaft wird im Schwebetrieb zum genauen Positionieren des Flugzeuges über dem Landeplatz genutzt. Dieses oben beschriebene Manöver kann jedoch zu einem Höhenverlust führen, dieser Verlust sollte durch genaue Schubkontrolle korrigiert werden.

Bei angewinkelten Düsen sorgt der vertikale Schubvektor für Auftrieb, der horizontale Schubvektor für die Vorwärtsbewegung. Zur Beschleunigung aus der Schwebestellung ist die Schubkraft in einem Winkel von 45° einzustellen. Bei niedrigen Geschwindigkeiten sind die normalen Höhensteuerungen (Querruder und Leitwerk) relativ wirkungslos. Die Steueranteile leiten einen bestimmten Schubanteil an kleine Düsen, welche "Puffer" genannt werden und an der Flugzeugnase, am Heck und an den Flügelenden angebracht sind. Die Puffer werden wie bei normalem Flug durch den Joystick gesteuert; ein Hochziehen der Nase zu diesem Zeitpunkt führt zu einem Geschwindigkeitsverlust des Flugzeuges und bewirkt schließlich, daß das Flugzeug rückwärts fliegt, worhin ein Herunterziehen der Nase die Geschwindigkeit erhöht. Die Düsen können nach hinten eingestellt werden, wenn die Geschwindigkeit mehr als "180 knots" beträgt. Der Jet verhält sich nun wie ein normales Flugzeug.

#### WAS SIE SEHEN WERDEN

Die Instrumententafel wird während des gesamten Programmablaufs sichtbar sein und der ständig durch das Cockpit-Fenster beobachtete Ablauf spiegelt die gerade auf der Instrumententafel erscheinenden Anzeigen wider.

Die erste Anzeige zeigt aus der Vogelperspektive einen auf dem Flugzeugträger stehenden Jump Jet.

Wenn der Jump Jet abhebt und an Höhe gewinnt, wird der Schatten des Flugzeuges der den großen werdenden Abstand über dem Landeplatz darstellt, kleiner. Wenn die Höhe mehr als "50 ft." beträgt, ändert sich die Ansicht zu einem geteilten Bildschirm; die linke Seite zeigt die Seitenansicht und die rechte Seite die Hinteransicht des Flugzeugträgers. Wenn der Jump Jet dann genau über dem Landeplatz positioniert ist und die Höhe unter "30 ft." verringert wird, ändert sich die Darstellung wieder zur ursprünglichen Vogelperspektive. Fliegt der Jump Jet dann jedoch höher als "200 ft." oder bewegt er sich außerhalb des geteilten Bildschirmbereichs, schaltet sich der Bildschirm auf den Blick aus dem Cockpit über, wie der Jet über das Meer, an Wolken und Wellen vorbei geflogen wird, deren relative Positionen wirklichen Annäherung an Benutzung der Radarnavigation zum Flugzeugträger zurückkehrt, kann er erwarten, daß er den am Horizont auftauchenden Flugzeugträger zuerst sieht, der mit der Annäherung des Flugzeuges immer näher heranrückt. Vorausgesetzt, der Flugzeugträger wird richtig angefliegen, kehrt das Bild zur geteilten Bildschirmansicht des Flugzeugträgers und Flugzeuges und schließlich zur Vogelperspektive zurück.

#### INSTRUMENTENTAFEL UND STEUERUNGEN

##### 1 RADAR

Nachdem der Pilot den Flugzeugträger verlassen hat und sich auf See befindet, zeigt das Radar die relativen Positionen des Trägers (Schiffssymbol) und des feindlichen Flugzeuges (Dreieck) an. Die vertikale Linie auf dem Radarkopf stellt die Flugrichtung des Flugzeuges mit dem Jump Jet auf dem Mittelkreis dar. Um sich einem Ziel direkt zu nähern, sollte der Jet daher so lange gedreht werden, bis das gewünschte Ziel unter der Linie liegt. Die Entfernung des Ziels vom Zentralkreis stellt die wirkliche Entfernung des Piloten zum feindlichen Flugzeug oder Flugzeugträger dar; bis zum äußeren Rand des Radarschirms sind es ungefähr "28 miles".

Jump Jet

## 2 RADAR-ENTFERNUNGSVERREGELUNG

Wenn die Taste R während des Fluges gedrückt wird, erscheint ein Zielvisier auf dem Radar. Wenn Sie dann durch den Joystick gesteuert werden kann. Durch das genaue Positionieren des Visiers über den Flugzeugträger oder den Feind und durch das Drücken des Feuerknopfes erscheint die exakte Entfernung zwischen Ihnen und dem Ziel. Das entsprechende Ziel wird auf dem Radar so lange aufblitzen bis es der Pilot durch ein weiteres Drücken der R-Taste aufhebt. Während der Joystick für die Steuerung der Radarverriegelung verwendet wird, wählen Sie daher das Ziel schnell. Die Entfernung auf 2 kann eine Entfernung größer als "28 miles" anzeigen, wenn sich das Ziel am Rande des Radars befindet. In diesem Falle stellt die Radarposition die letzte bekannte Zielposition, vor Verlassen der Radarreichweite dar. Wenn ein Fixierpunkt auf den Flugzeugträger genommen wird, bevor der Feind weiter verfolgt wird, wird seine Entfernung vom Piloten weiter auf dem Fenster 2 erscheinen, obwohl sich der Träger außerhalb der Radarreichte befindet. Diese Einrichtung ist notwendig, um den Flugzeugträger zu finden.

## 3 & 4 HOHE

Der Zeiger stellt 10, 100 oder 1000 "feet" (wie notwendig) dar. Das Fenster bei 4 zeigt die genaue Höhe, aufgerundet zum nächsten "foot".

## 5 BRENNSTOFF

Der erste Brennstoffvorrat zeigt "5000 pounds" an. Der Brennstoffvorrat beeinflusst weder Ihre Geschwindigkeit noch Leistung in irgendeiner bedeutenden Art und Weise.

## 6 ZEIT

Diese zeigt die Länge des Fluges an. Der geschickte Pilot wird diese Anzeige bei Brennstoff- und navigatorischen Berechnungen als Hilfsmittel heranziehen.

## 7 HDG

Dies zeigt den Kompaßkurs des Jump Jets zwischen 0° und 360° an. Dieser Kurs wird sich ändern, wenn das Flugzeug gedreht wird.

## 8 KÜNSTLICHER HORIZONT

Dieser zeigt die relative Position des Flugzeuges zum äußeren Horizont in Bezug auf Steigung und Schräglage an. Es weist nicht auf die Höhe hin. Die Stufen der Steigung und Schräglage werden durch den Joystick normal gesteuert.

## 9 KRAFT

Eine Thermometerskala mit neun Einteilungen zeigt die ausgewählte Leistung durch Verwendung von + und - auf der Tastatur an. Ungerade 75% der verfügbaren Kraft wird zum Beibehalten der Höhe beim auf-der-Stelle Schweben benötigt, wobei volle Kraft zum Ansteigen oder beschleunigten Abflug benötigt werden.

## 10 WARNLEUCHE

Die Warmluchte wird, zusammen mit einem starken, akustischen Signal, aufblitzen, falls irgendwelche der folgenden Bedingungen auftreten:

- Der Brennstoffvorrat fällt unter "3000 lbs".
- Die Höhe beträgt mehr als "5000 ft".
- Das Fahrgestell nicht herausgefahren ist, während der Jet sich auf dem Flugzeugträger befindet.
- Die Klappen zeigen beim Abflug oder Landen nicht nach unten.
- Sie fliegen den Flugzeugträger mit eingeschaltetem Geschwindigkeit an.
- Die Geschwindigkeit ist geringer als 180 Knoten und die Düsen sind nach hinten gerichtet.
- Die Fahrgestellklappen sind bei einer Geschwindigkeit von mehr als 300 Knoten immer noch aufgeklappt.

14

## 11 ANZAHL DER GESAMMELTEN WARNUNGEN PRO FLUG

Wenn Sie die Anzahl der für jede Stufe zugewiesenen Warnungen überschreiten, werden Sie keinen höheren Rang erzielen.

STUFE	RANG	ERLAUBTE WARNUNGEN
1	Übungsstufe	-
2	Fight Lieutenant	9
3	Squadron Leader	7
4	Wing Commander	5
5	Group Captain	3

## 12 & 13 LUFTGESCHWINDIGKEIT

Der Zeiger gibt die Luftgeschwindigkeit in nächster Annäherung auf 10 oder 100 Knoten und in Übereinstimmung mit der genauen in Fenster 13 dargestellten Geschwindigkeit an. Negative Geschwindigkeiten (Rückwärtsflug) werden nur in Fenster 13 gezeigt.

## 14 RAKETEN

Die Anzahl der noch vorhandenen Luft-Raketen wird in Fenster 14 angezeigt. Das Zielvisier wird auf der Tastatur durch die Taste M ausgewählt. Für jeden Flug sind 4 Raketen erlaubt.

## 15 VTA

Dies zeigt den Winkel des vertikalen Schubs an, welche wie folgt gewählt werden:

- Taste 1 - Rückwärtsschub
- Taste 2 - 45° Schub
- Taste 3 - Vertikalschub
- Taste 4 - Vorwärtsschub

## 16 FAHRGESTELL

Die Position des Fahrgestells - ausgefahren (grün) oder eingefahren (rot) - wird auf der Tastatur durch die Taste U gesteuert. Es sollte eingefahren sein, bevor der Jet eine Geschwindigkeit von 300 Knoten überschreitet, um eine weitere Warnung zur Gesamtanzahl zu vermeiden. Das Fahrgestell kann bei einer Geschwindigkeit von weniger als 300 Knoten ausgefahren werden.

## 17 KLAPPENSTELLUNG

Die Klappenstellung, entweder oben oder unten, wird auf der Tastatur durch die Taste F gewählt. Damit Sie mit dem Schweben beginnen können, müssen vor Anwendung des Vertikalschubs die Klappen unten sein. Vor dem Überschreiten von "300 knots" müssen die Klappen oben, und bevor die Geschwindigkeit weniger wie "180 knots" beträgt, unten sein.

## FLUGANWEISUNGEN

### ABFLUG

Um Abzfliegen ist es wichtig, daß die Klappen nach unten (F), Vertikalschub (3) und die Kraft auf das Maximum (+) gewählt werden.

### SCHWEBEN - SZENE 1

Ist das Flugzeug einmal in der Luft, führt eine Verringerung der Leistung auf ¾ des Maximums zum Beibehalten der Höhe. Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen werden durch den Gebrauch des Joysticks gesteuert. Wenn der Jet in Schräglage gebracht wird, wird eine Seitenbewegung ausgeführt. Das Manövrieren verursacht einen Höhenverlust, daher kann es sein, daß mehr Kraft benötigt wird.

15

Handwritten signature or mark at the bottom left of the page.

## SCHWEBEN ÜBER DEM FLUGZEUGTRÄGER – SZENE 2

Die Bildschirmanzeige durch das Cockpit-Fenster verändert sich von der Vogel- zur geteilten Bildschirmanzeige, wenn man über "50 ft." ansteigt; die Steuerung des Jump-Jets bleibt jedoch gleich. Eine Warnung wird ertönen, falls das Flugzeug nicht genau über dem Landeplatz positioniert ist, noch bevor Sie unter "20 ft." zu kommen versuchen. Die Anzeige wird sich zur Vogelperspektive verändern, wenn Sie richtig positioniert sind und sich unter "30 ft." befinden. Wenn Sie richtig positioniert sind, wird sich die Anzeige zur Vogelperspektive verändern, sobald Sie unter die "30 ft." Marke gelangen. Vergrößern Sie die Höhe und positionieren Sie das Flugzeug erneut genau über dem Landeplatz.

## LANDUNG

Um auf dem Landeplatz zu landen, manövrieren Sie das Flugzeug über die Mitte des Platzes und verringern dabei die Kraft (damit die Höhe niedriger wird). Bei höheren Geschwindigkeitsstufen erfordern Wind und ankommende See eine schnelle Landung; damit im Verhältnis zum Flugzeugträger eine Nullbewegung erreicht wird.

## BESCHLEUNIGUNG

Wenn der Jump Jet in einer Höhe von über "200 ft." geflogen oder aus dem Bereich der geteilten Bildschirmanzeige herausmanövriert wird, ändert sich die Szene auf dem Bildschirm zu einer See- und Himmelsumgebung, und der Radar zeigt die relativen Positionen des Flugzeugträgers und des feindlichen Flugzeuges an. Durch Schutzwahl bei einem Winkel von 45° kann das Flugzeug auf die normale Fluggeschwindigkeit beschleunigt werden. Beachten Sie, daß Sie nicht den Rückwärtschub auswählen, bevor eine Geschwindigkeit von mindestens 180 Knoten erreicht ist, und daß Sie das Fahrgestell ein- und die Klappen hochfahren müssen, bevor eine Geschwindigkeit von mehr als 300 Knoten erreicht wird, um weitere Warnungen zu vermeiden.

## FLUG ÜBER DEM MEER

"400 knots" ist die ungefähre benötigte Geschwindigkeit, für einen kraftstoffsparenden Tiefflug mit Normalgeschwindigkeit. Bei längeren Einstellungen mit hoher Kraft wird zu viel Brennstoff verbraucht. Falls Sie auf eine Höhe von "5000 ft." oder darüber ansteigen, sind Sie dem feindlichen Radar und Raketenangriff ausgesetzt (und sammeln Warnungen).

## FEINDLICHER ANGRIFF

Wählen Sie M, um das Zielvisier zu aktivieren und die Raketen scharf zu machen. Drehen Sie den Jump Jet, um das feindliche Flugzeug auf die Linie des Radars zu bringen. Wenn Sie sich näher als "five miles" zum Feind befinden, ändert sich die Anzeige: der Feind wird vom Radar verschwinden und in den Sichtbereich des Piloten gelangen. Zu diesem Zeitpunkt haben Sie keine Wahl sich abzusetzen, Sie müssen entweder kämpfen oder werden zerstört. Wenn Sie den Feind einmal erblickt haben, manövrieren Sie den Jet, so daß Sie ihn in das Zielvisier bringen; leuern Sie die Rakete nur dann ab, wenn ein Teil des feindlichen Flugzeuges im Visier ist. Sie müssen genau schießen, bevor die Entfernung zum Feind weniger als "2 miles" beträgt, sonst werden Sie zerstört. Die genaue Entfernung des Jets vom Ziel kann durch Verwendung der Radarfeststellung überwacht werden. Wenn ein feindliches Flugzeug zerstört ist, erscheint ein anderes auf dem Radar. Sie haben die Wahl, die Verfolgung aufzunehmen oder zum Flugzeugträger zurückzukehren.

## NAVIGATION

Behalten Sie Ihren Brennstoffvorrat im Auge und benutzen Sie den Radar, um die Entfernung zum Flugzeugträger abzuschätzen. Der Radar kann jedoch die letzte bekannte Position der Trägeranzeigen, bevor der Flugzeugträger aus dem Radarbereich verschwand. Sie werden vielleicht den Träger neu ausfindig machen müssen, indem Sie mit einer Rechecksuche beginnen. Dies wird durch ein zeitweiliges Fliegen in eine Richtung erreicht; dann verändern Sie die Richtung, bis Sie merken, daß sich die Entfernung vom Jet zum Flugzeugträger verringert. Nehmen wir beispielsweise an, daß die Trägerposition 4 Uhr ist und außerhalb der Radarreichweite liegt, so wird der Flug in Richtung 6 Uhr die Entfernung verringern und von den Radaranzeigen in Fenster 2 bestätigt. Die Abnahme wird langsamer sein als wenn die gewählte Richtung 4 Uhr gewesen wäre. Ein erfahrener Pilot wird die Beziehung zwischen der Abnahme, Luftgeschwindigkeit und Zeit erkennen.

## RÜCKKEHR ZUM LANDEN

Wenn der Flugzeugträger vom Radar einmal aufgefunden wurde, müssen Sie ihn ansteuern, bis er mit einer Entfernung von "5 miles" auf dem Horizont erscheint; zu diesem Zeitpunkt um die Nahaufnahme der Landungsszene zu erreichen, müssen Sie eine Entfernung von weniger als "2 miles" haben, auf einer Höhe zwischen "50 ft." und "200 ft." sein und mit einer Geschwindigkeit von weniger als 20 Knoten fliegen; Sie müssen weniger als "30 ft." Höhe haben und sich direkt über dem Landeplatz befinden, bevor der Jump Jet in die endgültige Landeszene eintritt.

## GESCHICKLICHKEITSTUFEN

Es gibt vier Geschicklichkeitsstufen. Die Geschicklichkeitsstufe wird am Beginn des Programms ausgewählt. Ihr Rang wird durch die ausgewählte Geschicklichkeitsstufe und durch das erfolgreiche Abschließen der folgenden Aufgabe angezeigt. Mit höherem Rang müssen Sie eine größere Anzahl an feindlichen Flugzeugen zerstören und mit sich verschlechternden Weiterbedingungen fertig werden.

STUFE	RANG	AB-	SEE-	WETTER	FEINDLICHE
1	Übungsstufe	Ruhig	Ruhig	Ruhig	-
2	Flight Lt.	Ruhig	Ruhig	Ruhig	1
3	Squad Leader	Leite Dünnung	Frisch	Schwere Dünnung	2
4	Wing Commander	Schwere Dünnung	Böig	Haus hohe Wellen	3
5	Group Captain	Haus hohe Wellen	Stürmisch		4

Sie müssen den taktischen Einsatz erfolgreich beenden, um den ausgewählten Rang zu erreichen. Zur Rangbeförderung ist eine zunehmende Geschicklichkeit beim Schweben mit der Höhen- und Fluglagenregelung nötig, insbesondere erfordern der Einfluß des Winds auf dem Jump Jet und der See auf dem Flugzeugträger eine beträchtliche Geschicklichkeit, wenn Sie den Flugzeugträger anliegen und eine erfolgreiche Landung durchführen wollen.

## PROGRAMMIERANWEISUNGEN

- CBM 64, C16 und VIC 20
- AMSTRAD / SCHNEIDER
- SPECTRUM
- BBC
- © 1985 ANIROG SOFTWARE

**HINWEIS:** Es ist eine Verkaufsbedingung, daß dieses Programm nicht ausgeliehen oder vermietet wird. Weder Teile des Programms, der Gestaltungsarbeit noch der Dokumentation dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Anirog Software auf irgendeine Art und Weise oder in irgendeiner Form vervielfältigt, kopiert oder reproduziert werden.

- 'LOAD' eingeben und RETURN drücken
- 'RUN' eingeben und ENTER drücken
- 'LOAD' eingeben und ENTER drücken
- 'CHAIN' eingeben und RETURN drücken

Jump Jet



# JUNGLE JANE T e r r a

The story so far...  
 Jungle Jane must protect herself from the stoned  
 peopos by throwing hot bananas. Sweeping back and  
 forth she must also avoid the bombarding crocodiles.  
 Gain extra lives by leaping from the hotdog spot and  
 grabbing hold of the giant conch!

Follow screen instructions  
 Keyboard - Large Enter/(66)/Return (R128)  
 Joystick - Fire

Please tape in datecode. Revised tape. Press 'CTRL'  
 and the small 'ENTER' keys simultaneously. Follow the  
 prompts on the screen.

The program code, graphics and artwork are the property  
 of Bug-Byte and may not be reproduced, stored,  
 leased or transmitted in any form whatsoever without the  
 written permission of Bug-Byte. All rights reserved.

For more BITEWARE Bug-Byte brings you yellow, feature (S/  
 (M) send £3 and save, hurry, they are really p-r-o-u-d!

MINIPUZE 1986



BUG-BYTE

MINIPUZE 1986

Amstrad 464

BBA 088

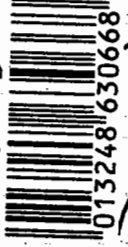


MINIPUZE 1986



BUG-BYTE

Victory House, Lechliffe Place  
 London WC2H 7JH  
 Telephone 01-460 0686



5