

# BEST OF ELITE VOL. 2



## PAPERBOY

Pick up your old Push Bike, put on your peaked cap and imagine yourself braving the streets of an American suburb. Only superb riding skills and a steady throwing arm can get you through your seven day week of hilarious action. Avoid cars, workmen, drunkards and lawnmowers all out to obstruct you in your pursuit of excellence. Score points by delivering to all your usual customers, but you can get sneaky bonuses by breaking the windows of non-subscribers. It's a difficult task but your employer believes that practice makes perfect and generously provides a practice track where you can score valuable extra points. Get ready for the ride of your life.

## LOADING INSTRUCTIONS

### Spectrum (Cassette)

LOAD"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Disc)

RUN"menu" then select game

### Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

### Commodore 64/128 (Disc)

LOAD"PAPER", 8,1

### Commodore C16 (Cassette)

LOAD"PAPER"

### BBC/Electron (Cassette)

CHAIN""

### BBC (Disc)

SHIFT & BREAK



## TEXT FACULTATIF

Enfourchez votre vieux vélo, mettez votre casquette et imaginez que vous êtes dans les rues d'une banlieue américaine. Seuls un don superbe d'équilibre pour rouler à vélo et un bras qui lance bien peuvent vous aider à passer sept jours rigolos. Evitez les voitures, les ouvriers, les ivrognes et les tondeuses à gazon qui sont tous décidés à vous mettre des bâtons dans les roues dans votre course à l'excellence. Marquez des points en livrant les journaux à vos clients habituels mais vous pouvez gagner des primes furtives en cassant les carreaux de ceux qui ne sont pas vos clients. Il s'agit d'une tâche difficile mais votre patron pense que c'est en forgeant qu'on devient forgeron et est assez généreux pour mettre à votre disposition une piste d'entraînement où vous pouvez marquer d'autres points précieux. Vous allez vivre une course inoubliable.

## MODE D'EMPLOI POUR LE CHARGEMENT

### Spectrum (Cassette)

LOAD"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Disquette)

RUN"menu" then select game

### Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

### Commodore 64/128 (Disquette)

LOAD"PAPER", 8,1

### Commodore C16 (Cassette)

LOAD"PAPER"

### BBC/Electron (Cassette)

CHAIN""

### BBC (Disquette)

SHIFT & BREAK



## PAPERBOY

Nimm Dein altes Fahrrad, setz Dir Deine Kappe auf und nimm einmal an, daß Du auf den Straßen einer amerikanischen Großstadt bist. Nur mit allergrößtem Geschick beim Radfahren und einem guten Wurfarm gelingt es Dir, durch eine sieben Tage lange Woche voll von Situationen zu kommen. Du mußt Autos, Arbeiter, Betrunkene und Rasenmäher vermeiden, die Dich alle irgendwie an der Erreichung Deines Zieles hindern wollen. Du gewinnst jedesmal Punkte, wenn Du alle Deine Kunden bedienst, aber Du kannst auch stille Bonuspunkte einheimsen, wenn es Dir gelingt, die Fenster von Leuten einzuschlagen, die nicht mitspielen wollen. Das ist natürlich nicht so einfach, aber Dein Arbeitgeber glaubt daran, daß Übung den Meister macht und stellt daher eine Teststrecke zur Verfügung, auf der Du weitere wertvolle Punkte gewinnen kannst. Mach Dich also für die Fahrt Deines Lebens fertig!

## HINWEISE FÜR DAS LADEN

### Spectrum (Cassette)

LOAD"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Diskette)

RUN"menu" then select game

### Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

### Commodore 64/128 (Diskette)

LOAD"PAPER", 8,1

### Commodore C16 (Cassette)

LOAD"PAPER"

### BBC/Electron (Cassette)

CHAIN""

### BBC (Diskette)

SHIFT & BREAK

## PLAYING INSTRUCTIONS

### Spectrum

Accelerate -Q

Brake -A

Turn left -O

Turn right -P

Throw Paper -N

### Amstrad/Schneider

Accelerate -User Definable

Brake -User Definable

Turn Left -User Definable

Turn Right -User Definable

Throw Paper -User Definable

### Commodore 16/64/+4/128

Joystick Port 2

### BBC/Electron

Accelerate -

Brake -?

Turn Left -Z

Turn Right -X

Throw Paper -Return

### MSX

Accelerate -Cursor Up

Brake -Cursor Down

Turn Left -Cursor Left

Turn Right -Cursor Right

Throw Paper -Space Bar

## MODE D'EMPLOI POUR JOUER

### Spectrum

Accélérez -Q

Freinez -A

Tournez à gauche -O

Tournez à droite -P

Lancez journal -N

### Amstrad/Schneider

Accélérez -Adaptable par l'utilisateur

Freinez -Adaptable par l'utilisateur

Tournez à gauche -Adaptable par l'utilisateur

Tournez à droite -Adaptable par l'utilisateur

Lancez journal -Adaptable par l'utilisateur

### Commodore 16/64/+4/128

Orifice du Joystick 2

### BBC/Electron

Accélérez -

Freinez -?

Tournez à gauche -Z

Tournez à droite -X

Lancez journal -Retour

### MSX

Accélérez -Curseur en haut

Freinez -Curseur en bas

Tournez à gauche -Curseur à gauche

Tournez à droite -Curseur à droite

Lancez journal -Barre d'espacement

## SPIELANLEITUNG

### Spectrum

Schneller fahren -Q

Bremsen -A

Links abbiegen -O

Rechts abbiegen -P

Zeitung werfen -N

### Amstrad/Schneider

Schneller fahren -Definition belegen

Bremsen -Definition belegen

Links abbiegen -Definition belegen

Rechts abbiegen -Definition belegen

Zeitung werfen -Definition belegen

### Commodore 16/64/+4/128

Steuernüppchen Buchse 2

### BBC/Electron

Schneller fahren -

Bremsen -?

Links abbiegen -Z

Rechts abbiegen -X

Zeitung Werfen -Rückgang

### MSX

Schneller fahren -Cursor Nord

Bremsen -Cursor Süd

Links abbiegen -Cursor West

Rechts abbiegen -Cursor Ost

Zeitung werfen -Leertaste

## © - Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.,

Elite Systems Ltd.,

Anchor House,

Anchor Road,

Aldridge, Walsall,

WS9 8PW, England.

Telex: 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

## © - 1984 Atari Games, Inc. All rights reserved

## © - Elite Systems Ltd. - 1986

Tous droits réservés dans le monde entier. Toute reproduction, tout prêt, toute diffusion ou revente sont strictement interdits sans la permission expresse et par écrit de Elite Systems Ltd.

Ce logiciel a été soigneusement mis au point et fabriqué selon les exigences de la meilleure qualité. Veuillez lire attentivement le mode d'emploi ci-joint pour le chargement. Si pour une raison quelconque, vous avez des difficultés à passer le programme et croyez que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante.

Customer Services Dept.,

Elite Systems Ltd.,

Anchor House,

Anchor Road,

Aldridge, Walsall,

WS9 8PW, Angleterre.

Télex: 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement sans frais supplémentaire. Veuillez noter que cela n'affecte pas vos droits statutaires.

## © - 1984 Atari Games, Inc. Tous droits réservés

## © - Elite Systems Ltd - 1986

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Kopieren, Verleih, Sendung oder Wiederverkauf ohne vorherige ausdrückliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. streng untersagt.

Guarantee: Dieses Software-Produkt wurde aufs sorgfältigste entwickelt und nach strengsten Qualitätsnormen hergestellt. Bitte die beiliegenden Anweisungen für das Laden unbedingt beachten. Läuft das Programm aus irgend einem Grunde nicht und besteht der Verdacht, daß das Band fehlerhaft ist, bitte direkt an nachfolgende Anschrift einsenden:

Customer Services Dept.,

Elite Systems Ltd.,

Anchor House,

Anchor Road,

Aldridge, Walsall,

WS9 8PW, England.

Telex: 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung prüft das Produkt gerne durch und liefert unverzüglich kostenlosen Ersatz. Wir weisen darauf hin, daß Ihre gesetzlichen Rechte dadurch nicht eingeschränkt werden.

## © - 1984 Atari Games, Inc. Alle Rechte vorbehalten



Watch Out! Jack's back! Our superhero Bombjack is here again in comic caper of the tactical kind! This time, armed and deadly - ready for combat. Use the stab key to fight your way through the reptile infested lava pit and on into outer-space. Have you got what it takes? Have you got the mental agility to outwit the enemies and collect the treasure in over 40 fiendishly complicated settings? Collect them in the right order and get a bonus Jack.

## LOADING INSTRUCTIONS

### Spectrum (Cassette)

LOAD"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Disc)

RUN"menu" then select game

### Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

### Commodore 64/128 (Disc)

LOAD"BJACK2", 8,1

### Commodore C16 (Cassette)

LOAD"BOMB"

### BBC/Electron (Cassette)

CHAIN""

### BBC (Disc)

SHIFT & BREAK



Tenez-vous sur vos gardes car Jack est de retour! Notre super héros Bombjack va encore faire des siennes en adoptant cette fois une tactique comique! Mais il est maintenant armé et dangereux - prêt au combat. Servez-vous de votre clé-poignard pour lutter contre les reptiles qui infestent le puits de lave et gagner d'autres espaces.

Etes-vous capable de réussir? Arrivez-vous à vous montrer plus malin que vos ennemis et à amasser le trésor dans plus de 40 décors diaboliquement compliqués? Vous devez les ramasser dans l'ordre pour obtenir une vie supplémentaire.

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Spectrum (Cassette)

LOAD"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Disquette)

RUN"menu" then select game

### Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

### Commodore 64/128 (Disquette)

LOAD"BJACK2", 8,1

### Commodore C16 (Cassette)

LOAD"BOMB"

### BBC/Electron (Cassette)

CHAIN""

### BBC (Disquette)

SHIFT & BREAK



Jetzt heißt es aufgepaßt! Jack ist zurück! Unser Superheld Bombjack ist wieder hier - diesmal mit einer Eskapade taktischer Art! In voller Bewaffnung und einsatzbereit! Bahne Dir einen Weg durch den schrecklichen, reptilienverseuchten Lavakrater, auf und davon in die entfernten Gegenden des Universums.

Hast Du das nötige Kaliber? Bringst Du die geistigen Voraussetzungen mit, den Feinden ein Schnippchen zu schlagen und die Schätze in den 40 wahnwitzig komplizierten Spielszenen aufzuspüren? Wenn es Dir gelingt, sie in der richtigen Reihenfolge zu sammeln, dann kriegst Du eine Prämie!

## LADEANLEITUNGEN

### Spectrum (Cassette)

LOAD"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Cassette)

RUN"" at correct counter position

### Amstrad/Schneider (Diskette)

RUN"menu" then select game

### Commodore 64/128 (Cassette)

SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

### Commodore 64/128 (Diskette)

LOAD"BJACK2", 8,1

### Commodore C16 (Cassette)

LOAD"BOMB"

### BBC/Electron (Cassette)

CHAIN""

### BBC (Diskette)

SHIFT & BREAK

## PLAYING INSTRUCTIONS

### Spectrum

Up -Q

Down -A

Left -N

Right -M

Stab -X

Joysticks

Kempston

Interface II

Cursor

### Commodore 64/128

Up -Q

Down -A

Left -N

Right -M

Stab -X

Or

Joystick

Port 2

### Amstrad/Schneider

Up -Q

Down -A

Left -N

Right -M

Stab -X

Or

Joystick

### Commodore 16

Joystick Port 1

Pause -F1

## © - Elite Systems Ltd. - 1986

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

Guarantee: This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.

Elite Systems Ltd.,

Anchor House,

Anchor Road,

Aldridge, Walsall,





### Ghosts 'n' Goblins

#### Introduction & Scenario

Ghosts 'n' Goblins is the authentic home computer version of the classic coin-operated arcade game from Capcom, authors of best sellers including the world beating Commando and 1942.

Ghosts 'n' Goblins is the classic fighting fantasy story, heroic knight to rescue beautiful maiden from clutches of demonic Overlord. Featuring some stunning effects and graphics, this technically excellent game is clearly another winner from the Elite/Capcom stable.

#### LOADING INSTRUCTIONS

System	Format	Instruction
Amstrad/Schneider	Cass	Run"" at correct counter position
	Disc	Run""menu"" then select game
Spectrum	Cass	Load"" at correct counter position
Commodore 64/128	Cass	Shift & Run/Stop at correct counter position
	Disc	Load"G+G",8,1
Commodore 16		Load"Ghosts"
BBC/Electron	Cass	Chain""
	Disc	Shift & Break

#### PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum		= 0
Right		= 9
Left		= 2
Up		= W
Down/Crouch		= M
Fire		= X
Jump		= M

or redefine keys, or use Kempston or Sinclair Joystick Interfaces.

### Amst-ad/Schneider

Abort	= ESC
Right	= User definable
Left	= User definable
Up	= User definable
Down/Crouch	= User definable
Fire	= User definable
Jump	= User definable
Hold	= User definable

### Commodore 64/128

Use joystick only.

### Commodore C16

Use joystick only.

© Copyright - Elite Systems Ltd. - 1985  
All Rights Reserved Worldwide.  
Unauthorized copying, lending, broadcasting or resale without express written permission from Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

**Guarantee:** This software tape has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
England.

Consumer Hot line:  
(0922) 59165  
Telex: 335622  
SPETEL G

Our Quality Control Department will test the product, and supply an immediate replacement, at no charge. Please note that this does not effect your statutory rights.

### Ghosts 'n' Goblins

#### Introduction et scénario

Ghosts 'n' Goblins originale pour micro du jeu d'arcade bien connu réalisé par Capcom, auteurs des best sellers: "Commando" et "1942". Deux des jeux les plus appréciés du monde de la micro informatique.

Ghosts 'n' Goblins est tiré d'une conte classique dans lequel un preux chevalier doit arracher une belle demoiselle des griffes d'un seigneur démoniaque... ce jeu excellent du point de vue technique, contient des effets et des graphismes époustouflants.

C'est un autre grand succès des créateurs d'Elite/Capcom.

Pour charger le jeu utiliser les instructions suivant.

#### POUR CHARGER

Système	Format	Instructions
Amstrad/Schneider	Cass	Run"" at correct counter position
	Disque	Run""menu"" then select game
Spectrum	Cass	Load"" at correct counter position
Commodore 64/128	Cass	Shift & Run/Stop at correct counter position
	Disque	Load"G+G",8,1
Commodore 16		Load"Ghosts"
BBC/Electron	Cass	Chain""
	Disque	Shift & Break

#### Spectrum:

Droite	= 0
Gauche	= 9
Bas/S'accroupir	= 2
Tir	= M
Saut	= X

Vous pouvez également redéfinir les touches ou utiliser les interfaces de joystick Kempston ou Sinclair.

### Amstrad/Schneider:

Abandon	= ESC
Droite	= a définir par le joueur
Gauche	= idem
Haut	= idem
Bas/S'accroupir	= idem
Tir	= idem
Saut	= idem
Maintien	= idem

il est possible d'utiliser un joystick.

### Commodore 64/128:

Commande au joystick uniquement.

### Commodore C16:

Commande au joystick uniquement.

© Copyright - Elite Systems Ltd. - 1985

Tous droits réservés dans le monde entier. Copie, location, diffusion ou revente strictement interdites sauf sur autorisation écrite expresse préalable de Elite Systems Ltd.

**Garantie:** Ce logiciel a été mis au point et fabriqué avec soin, selon les normes de qualité les plus rigoureuses. Veuillez lire attentivement les instructions de chargement ci-jointes. Si, pour une raison quelconque, vous avez de la difficulté à faire jouer le programme et qu'il vous semble que la bande est défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
Angleterre.

Service "urgences-clients":  
Appelez (0922) 59165  
Télécrivez-nous: 335622 SPETEL G

Notre service de contrôle de la qualité inspectera le programme et vous fournira immédiatement et gratuitement un logiciel de rechange. Nous précisons que ceci ne porte aucunement préjudice à vos droits légaux.

### Ghosts 'n' Goblins

#### Einführung und Spielbeschreibung

Ghosts 'n' Goblins ist das authentische Heim-computervideo des klassischen münzen-betriebener Arkadenspiels von Capcom, dem Autoren von berühmten Spielhits wie die weltführenden Programme 'Commando' und '1942'.

Ghosts 'n' Goblins ist eine klassische Gefechtsfantasie, in der ein heldenhafter Ritter die schöne Jungfrau aus den Klauen des bösen Herrschers retten muß. Dieses technisch hervorragende Spiel mit verblüffenden Effekten und erstaunlicher Grafik ist ganz eindeutig ein neuer Hit aus dem Hause Elite/Capcom.

#### LADEANLEITUNG

System	Format	Anleitung
Amstrad/Schneider	Kassette	Run"" at correct counter position
	Diskette	Run""menu"" then select game
Spectrum	Kassette	Load"" at correct counter position
Commodore 64/128	Kassette	Shift & Run/Stop at correct counter position
	Diskette	Load"G+G",8,1
Commodore 16		Load"Ghosts"
BBC/Electron	Kassette	Chain""
	Diskette	Shift & Break

#### SPIELANLEITUNG

Spectrum:		= 0
Rechts		= 9
Links		= 2
Auf		= W
Ab/Hocke		= M
Feuer		= X
Sprung		= X

oder neu definierte Tasten, oder mit Kempston oder Sinclair Steuerknüppel-Schnittstellen.

### Amstrad/Schneider:

Abbruch	= ESC
Rechts	= vom Anwender definierbar
Links	= vom Anwender definierbar
Auf	= vom Anwender definierbar
Ab/Hocke	= vom Anwender definierbar
Feuer	= vom Anwender definierbar
Sprung	= vom Anwender definierbar
Halt	= vom Anwender definierbar

### Commodore 64/128

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

### Commodore C16

Nur mit einem Steuerknüppel einsetzen.

© Copyright - Elite Systems Ltd. - 1985

Alle weltweiten Rechte vorbehalten. Unerlaubte Vervielfältigung, Verleihung, Übertragung und Weiterverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Elite Systems Ltd. streng verboten.

**Garantie:** Bei der Entwicklung und Produktion dieses

Programmbands wurden höchste Qualitätsmaßstäbe angelegt. Lesen Sie bitte die Beiliegenden Ladeanleitungen aufmerksam durch. Wenn Sie aus irgend einem Grund Schwierigkeiten haben, das Programm laufen zu lassen, und der Überzeugung sind, daß das Band fehlerhaft ist, schicken Sie es bitte umgehend an die folgende Adresse zurück:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge, Walsall,  
England.

Verbraucherberatung:  
(0922) 59165  
Telex: 335622 SPETEL G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt prüfen und umgehend einen kostenlosen Ersatz liefern. Die gesetzlichen Rechte des Verbrauchers werden davon nicht berührt.

## C16 ONLY



#### Scenario and Introduction

Stringfellow Hawke - along with his super new helicopter, Airwolf 2 - has been given a mission to destroy an alien craft which is threatening civilisation. By collecting and using sophisticated new weaponry you must overcome the many perils facing you along the route and, more importantly, destroy the craft.

#### Scenario et Introduction

Stringfellow Hawke - et son super hélicoptère tout neuf l'Airwolf 2 - a reçu pour mission de détruire un vaisseau ennemi menaçant notre civilisation. En ramassant et utilisant les nouvelles armes sophistiquées, vous devez venir à bout des nombreux périls vous menaçant au cours de votre mission et, surtout, détruire le vaisseau ennemi.

#### Szenario und Einführung

Stringfellow Hawke mit seinem neuen Superhelikopter, Airwolf 2, hat soeben den Auftrag zur Zerstörung eines außerirdischen Raumschiffs erhalten, das die gesamte irdische Zivilisation bedroht. Zum Glück liegen überall verstreut hochmoderne Waffen, mit denen man die vielen Hindernisse meistern und das Schiff der Aliens in Hunderttausend Stücke ballern kann.

#### LOAD"AIr"

#### Joystick Only

© 1984 Universal City Studios, Inc.  
All rights reserved.

## NOT ON C16



#### BATTLESHIPS

##### Scenario

The cold morning air chills your bones as you, the admiral of your country's naval forces, look out from the bridge into the dense blanket of fog lying on the ocean's surface. "Where are they?" you ask yourself with the sudden realisation that you alone must seek and destroy the enemy fleet before they find yours. Have you the nerve to face the ultimate naval challenge and bring victory home to your country?

##### Playing Instructions

On loading you are presented with a menu of options. Selection of these is either by pressing the relevant key or moving the cursor to the correct option and pressing fire.

##### The options are:

- 1) A one player game against the computer
  - 2) A two player game with a friend
  - 3) A multiplayer tournament between two or more players. Two play at any one time; the winner can then take on a challenger and by repeated wins against "all comers" can build up a high score.
  - 4) Salvo - fire gives you 4 shots per ship remaining.
- On starting the game you will be asked to set the positions of your ships on the map grid. If you are playing a human opponent, make sure your moves are made secretly. Move the cursor over the graphic of a ship around the map. Press fire again to set the ship's position. Ships may be rotated by selecting the Rotate icon ON and pressing fire over the relevant ship. Move left and right to rotate, then press FIRE to set. When all ships have been positioned and relative to your satisfaction, move the cursor over the END icon and press fire. Your opponent must now position his ships, in complete secrecy of course! Now the game commences proper with each player asked in turn to shoot at the grid and pressing fire to select a target. Be careful not to waste shots on already destroyed targets or definite misses! If you position a target incorrectly you can delete it by moving the sight over the incorrect target and pressing fire once more. On selection of the last target the screen will flip to a graphic representation of the fleet at sea. Missiles will be fired from your ship as aircraft fly overhead, and the progressive destruction of your enemy will be shown.

Enter battle with caution and strategy. Admiral! What fate awaits you - the glory and honour of a victory sail past, or the complete annihilation of your fleet?

##### Loading Instructions

##### Commodore 64

Cassette: Press SHIFT & RUN/STOP keys simultaneously at correct counter position

Disc: LOAD"BATTLE",8,1

##### Spectrum

Cassette: Load"" at correct counter position

##### Amstrad CPC

Cassette: RUN"" at correct counter position

Disc: RUN""menu"" then select game

##### Playing Instructions

##### Commodore 64

Your cursor is controlled by a joystick in port 2.

##### Spectrum

Your cursor is controlled by definable keys or by any popular joystick, selectable via the CONTROLS option on the main menu.

##### Amstrad CPC

Your cursor is controlled by definable keys or by any popular joystick, selectable via the CONTROLS option on the main menu.

##### © 1987 Elite Systems Ltd.

All rights reserved worldwide. Unauthorized copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission from Elite Systems Ltd. is strictly prohibited.

**Guarantee:** This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the tape is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge,  
Walsall WS9 8PW  
England  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: +44 922 743925

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

#### BATTLESHIPS

##### Règles du jeu

Lors du chargement, on vous présente un menu d'options que vous sélectionnez soit en appuyant sur la touche correspondante ou en déplaçant le curseur sur l'option correcte et en appuyant sur le bouton de commande.

##### Les options sont les suivantes:

- 1) Un seul joueur contre l'ordinateur
  - 2) Jeu à deux avec un ami
  - 3) Tournoi entre deux ou plusieurs joueurs: dans ce cas, les deux premiers joueurs jouent puis le gagnant joue contre un autre adversaire; avec des victoires répétées contre des adversaires tout venant, il peut constituer un score élevé.
  - 4) En lançant une salvo, vous disposerez de 4 coups par navire toujours en jeu.
- Au commencement du jeu, on vous demandera de disposer vos bâtiments sur la grille de la carte. Si vous jouez contre un autre joueur, faites en sorte que vos coups soient préparés secrètement. Déplacez le curseur sur le graphique d'un navire en bordure puis appuyez sur le bouton de commande. Vous serez alors en mesure de déplacer ce bâtiment à l'intérieur de la carte. Appuyez de nouveau sur le bouton de commande pour établir la position du navire. On pourra faire tourner les navires en sélectionnant l'icône de rotation ON puis en appuyant sur le bouton de commande sur le navire correspondant. Déplacez à gauche et à droite pour la rotation puis appuyez sur le bouton de commande pour fixer. Lorsque tous les bâtiments sont positionnés et tournés de façon satisfaisante, déplacez le curseur sur l'icône END et appuyez sur le bouton de commande. Votre adversaire doit alors positionner ses bâtiments, dans le plus grand secret, bien entendu! Le jeu proprement dit commence alors, chaque joueur devant tirer à tour de rôle sur la flotte de son adversaire. Pour cela on déplace le dispositif de visée sur la grille de la carte et on appuie sur le bouton de commande pour sélectionner une cible. Attention à ne pas gaspiller vos munitions en tirant sur des unités déjà détruites ou en manquant votre cible! Si vous positionnez une cible de façon erronée, vous pouvez l'effacer en déplaçant le dispositif de visée sur la cible ennemie et en appuyant de nouveau sur le bouton de commande. Lors de la sélection de la dernière cible, l'écran passera en représentation graphique de la flotte en mer. Des missiles seront lancés de votre navire vers des avions qui vous survolent et la destruction progressive de l'ennemi est indiquée.

Entrez dans la bataille avec prudence et stratégie. Amiral, quel est votre destin? La gloire et l'honneur de la victoire ou l'anéantissement de votre propre flotte?

##### Scénario

Dans l'air froid du matin, vous êtes transi de froid alors que vous essayez de percer le brouillard épais qui couvre la surface; vous êtes l'amiral des forces navales de votre pays et vous vous demandez: "Mais où sont-ils?" en vous apercevant soudain que vous devez, à vous seul, trouver et anéantir la flotte ennemie avant que ce soit l'ennemi qui vous trouve. Avec vous suffisamment de courage pour affronter cette bataille navale décisive et remporter une victoire pour votre pays?

##### Instructions de chargement

##### Commodore 64

Cassette: Appuyez sur les touches SHIFT & RUN/STOP at correct counter position

Disquette: LOAD"BATTLE",8,1

##### Spectrum

Cassette: Load"" at correct counter position

Amstrad CPC

Cassette: RUN"" at correct counter position

Disquette: RUN""menu"" then select game

##### Règles du jeu

##### Commodore 64

Contrôle du curseur par une manette de jeu branchée sur le port 2

manette de jeu - faites votre sélection dans le menu principal.

##### Spectrum

Contrôle du curseur par le clavier (touches définissables) ou par une manette de jeu - faites votre sélection dans le menu principal.

##### Amstrad CPC

Contrôle du curseur par le clavier (touches définissables) ou par une manette de jeu - faites votre sélection dans le menu principal.

##### © 1987 Elite Systems Ltd.

Tous droits réservés mondialement. Il est strictement interdit de copier, prêter, diffuser ou revendre ce produit sans le consentement formel par écrit d'Elite Systems Ltd.

**Garantie:** Ce logiciel a été créé et produit selon des normes de qualité extrêmement rigoureuses. Veuillez lire attentivement les instructions de chargement fournies avec ce produit. Si vous éprouvez des difficultés à exécuter le programme à cause d'une cassette défectueuse, veuillez la renvoyer directement à l'adresse suivante:

Customer Services Dept.,  
Elite Systems Ltd.,  
Anchor House,  
Anchor Road,  
Aldridge,  
Walsall WS9 8PW  
England  
Telex: 336130 ELITE G  
Fax: +44 922 743925

Notre service de contrôle de la qualité testera le produit et fournira immédiatement un remplacement gratuit. Cette clause n'affecte pas vos droits légaux.

#### BATTLESHIPS

##### Spielanleitung

Nach der Lade-prozedur wird ein Menü mit den Spieloptionen präsentiert, welche Sie wählen, indem Sie den entsprechenden Buchstaben eingeben oder den Cursor auf die betreffende Option fahren und dann den Feuerknopf drücken.

##### Die Optionen:

- 1) 1-Spieler-Version gegen den Computer
- 2) 2-Spieler-Version gegen einen Freund
- 3) Ein Turnier mit 2 oder mehr Teilnehmern. Dabei spielen jeweils zwei gleichzeitig, der Gewinner stellt sich dann einem Herausforderer. Auf diese Weise kann durch mehrere Gewinne ein High Score aufgebaut werden.
- 4) Salvo - Feuer gibt Ihnen 4 Schüsse je übrig gebliebenes Schiff.

Nach dem Starten des Spiels werden Sie aufgefordert, die Positionen Ihrer Schiffe auf der Karte zu bestimmen. Wenn Sie gegen einen menschlichen Kontrahenten antreten, sollten Sie Ihre Flottenbewegungen unter strengster Geheimhaltung vornehmen. Fahren Sie den Cursor über das Abbild eines Schiffs im Randbereich und drücken Sie FEUER. Auf diese Weise kann das Schiff auf der Karte umherbewegt werden; erneutes Drücken von FEUER legt die Position fest. Für eine Drehung des Schiffes das Rotier-Icon wählen und FEUER drücken. Zum Rotieren nach links und nach rechts bewegen und zum Anhalten FEUER drücken. Nach Wahl des letzten Ziels schaltet in der gewünschten Richtung stehen, fahren Sie den Cursor auf das END-Icon und drücken den Feuerknopf. Nun bringt der Gegner seine Schiffe in Position - selbstverständlich unter absoluter Geheimhaltung.

Und dann geht es richtig los! Die Spieler eröffnen abwechselungsweise das Feuer auf die feindliche Flotte. Zu diesem Zweck bewegt man das Visier auf der Karte und wählt mit dem Feuerknopf ein günstiges Ziel an. Verpöbten Sie Ihre Munition nicht vorzeitig! Schießen Sie nicht auf bereits zerstörte Ziele oder auf solche, die außerhalb Ihrer Reichweite liegen. Wenn Sie ein Ziel falsch anvisiert haben, können Sie es annullieren, indem Sie das Visier darüber legen und dann nochmals FEUER drücken. Nach Wahl des letzten Ziels schaltet der Bildschirm auf eine grafische Darstellung der Flotte auf hoher See um. Von Ihrem Schiff gehen Raketen ab, sobald es unter Attacke aus der Luft kommt, und es zeichnet sich die allmähliche Vernichtung Ihres Feindes ab! Beginnen Sie die Schlacht mit Voraussicht und Strategie - Herr Admiral. Wer weiß, was das Schicksal im Sinne hat: Ruhm und Glorie eines tapferen Sieges oder die komplette Vernichtung Ihrer stolzen Flotte?

##### Scénario

De kühle Morgenluft fährt Ihnen in den Knochen, als Sie, Admiral der Seestreitmächte, von der Brücke in den undurchlässigen Nebel starren, der über dem Ozean liegt. "Wo sind sie denn nur?" ist die Frage, die Sie sich stellen in der plötzlichen Gewissheit, daß Sie die feindliche Flotte finden und versenken müssen, bevor das Visier dieses Schicksals wiederfährt. Haben Sie die Nerven, diese größte Herausforderung mit Mut zu bestehen und den Sieg davonzutragen?

##### Ladeanleitung

##### Commodore 64

Cassette: SHIFT & RUN/STOP drücken at correct counter position

Diskette: LOAD"BATTLE",8,1

##### Spectrum

Cassette: Load"" at correct counter position

##### Amstrad CPC

Cassette: RUN"" at correct counter position

Diskette: RUN""menu"" then select game

##### Spielanleitung

##### Commodore 64/128

Cursor-Steuerung über den Joystick in Steckplatz 2

manette de jeu - faites votre sélection dans le menu principal.

##### Spectrum

Cursor-Steuerung über neu definierbare Tasten oder mittels eines beliebigen Joysticks. Die Einstellung erfolgt über die CONTROLS-Option im Hauptmenü.

##### Schneider CPC

Cursor-Steuerung über neu definierbare Tasten oder mittels eines beliebigen Joysticks. Die Einstellung erfolgt über die CONTROLS-Option im Hauptmenü.

##### © 1987 ELITE SYSTEMS LTD.

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung, der Weitergabe, des Verleihs, Weiterverkaufs oder anderweitiger Verbreitung ohne die ausdrückliche schriftliche Zustimmung von Elite Systems Ltd. ist streng untersagt.

**Garantie:** Das vorliegende Software-Produkte wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die beigefüg