

TAKE 4 GAMES

TAKE 4 TAKE 4

TAKE 4 · TAKE 4 · AMSTRAD · TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4

Loading Instructions

Press CTRL and small ENTER together.
Press PLAY

Zum Laden

Gleichzeitig CTRL und kleine ENTER
Taste drücken. PLAY – Taste drücken.

Chargement

Appuyez simultanément sur CTRL et
sur la petite touche ENTER.
Appuyez sur PLAY (lecture).

AKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4
TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4 · TAKE 4 · TAK

GRUMPY GUMPHREY SUPERSLEUTH

Amstrad 39 Screens 4 Lives
Instructions to Play

Gameplan

You take the role of Gilbert 'Grumpy' Gumphrey, the ageing store detective who, as well as catching shoplifters, has lots of other tasks to fill his day. A scrolling message appears on screen to tell you what your next job is to be; it is then up to you to find the correct tools to enable you to complete the task. Eg: A gun located in the Managers office on the top floor to shoot the ducks (for hints on object selection – see 'How to Move'). Each job must be completed within the time limit (this varies for each task depending on the difficulty). Once the task has been completed within that time, a bonus is awarded, but be warned – if you should fail to finish it in time you will have to report to the Manager's office. Once there, a warning letter will be issued, and, failure to report to his office within half an hour will result in instant dismissal! When you get a message from the Manager, you must stop what you're doing and immediately do as he asks, only returning to your original task once he is happy, as long as you have not already run out of time for that task. You will become used to the daily routine; keep an eye on the digital clock on the screen so that you can be ready for your regular jobs! The store opens at 9 o'clock in the morning and you will

be told to be out of the store when it closes at 5.30. You will have about half an hour to leave but don't linger for too long otherwise you'll be sacked! However, you must use your common sense; for instance, if you're busy putting out a fire, you must stay and finish your task otherwise you'll be sacked for letting the store burn down! You just can't win! Watch the arrow at the bottom of the screen carefully; the more it decreases, the nearer you are to getting a warning letter – four of those and you're out of a job! If you should fail to complete your tasks on the first day, you will go on through the next few days until you manage to complete them all – or until you get sacked! On completion of all the tasks you have been set, you are given the option to end the game. Or perhaps you'll risk another day at the store...

How to Move

Q Left W Right P Up L Down
Space Fire D Drop/Pick Up
T Re-Read Message
S Scroll Objects

(Use this function to move the object you want to discard to the right of the 'Objects' box)

Joystick:

Keys 'D', 'S' & 'T' are still needed when using joystick.

Features

Ducks, Gorilla, Hippy, Policeman, Children, Old Women, Female Shoppers, Manager, Pipe Smoker, Lost Baby, Fires, Floods, Bugs, Thief, Toy Soldiers.

Useful Items

Toolbox, Castor, Lollipop, Tea Cup, Handcuffs, Skateboard, Banana, Gun, Glasses, Umbrella, Key, Aerosol Can, Money, Fire Extinguisher, Hammer, Fire Bucket, Cage, Wooden Box (can be stood on to reach certain items).

Scoring

Shooting ducks	250 points
Killing bugs	250 points
Picking up Object	100 points
Extinguishing fire	250 points
Completing a day	10000 points
Bonus points for completing task	

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or resale
by any means strictly prohibited.

Instructions to Play

Three-dimensional simulation of a boxing match. Fight against CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN SIND and FIGHTER BULL.

Finish the four rounds, and you will have won the WORLD CHAMPIONSHIP.

On the screen you will see your card, and your opponent's, showing the name, category and weight. There are also two indicators of strength.

To beat your opponent, you must knock him down three times this will happen when the strength indicator reaches zero.

Controls

N Left attack
Z Left defence
M Right attack
X Right defence

Joystick compatible

Produced by Dinamic Software
Gremlin Graphics Software Limited
1985, Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or resale
by any means strictly prohibited.

PROJECT FUTURE

Playing Instructions

Game Plan

The SS FUTURE is a vast Space Ship spread over 5 different decks. Hidden in the labyrinth are 8 destruct codes which must be collected before the SELF DESTRUCT SYSTEM can be activated. Once the S.D.S. of SS FUTURE has been activated you must escape before detonation.

Features:

Amazing Animation, Sound Effects/Tunes, Incredible Graphic Space Ship, Space Cadet, Defence Droids/Clones, Lasers, Hyperblasters, Space Scooters, Energisers, Internal Teleport System, Detonator, Destruct Codes, Air Locks, Status Display, On Screen Time, 100% machine code 8 Way Direction.

How to Move:

A Up Z Down ? Left / Right
Space Fire or Joystick Port 2

Gremlin Graphics Software Limited
1985, Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or resale
by any means strictly prohibited.

THING ON A SPRING

Instructions to Play

The evil goblin is wreaking havoc on an unsuspecting world, casting spells and banishing its treasures to his underground factory deep in the bowels of the earth.

How can he be stopped? What can we do? Who can do it? There's only one saviour – our hero – Thing on a Spring! Our hero has infiltrated the Goblin's factory. He doesn't know what to expect or where to go. All he knows is that there are nine pieces of jigsaw he must collect so that when they're put together, he will have a clue as to how he can kill the evil Goblin.

The Goblin has laid many traps and has forbidden his guards and ghouls that an unwelcome visitor could soon be in their midst. All THING needs to keep going is oil for his spring, which can be found in the factory complex, but beware – as the ghouls and guards are intent on seeing THING seize up and rust!

The Goblin has disguised 5 switches which control gadgets that you must use to explore the whole complex and ensure the demise of the Goblin. Good luck!

Scoring

Collect Jigsaw	400 points
Oil	100 points

Switch	200 points
Kill Goblin + Time	
Related Bonus	1000 points
Re-Start Game: ESC You'll find it necessary. Music – ON/OFF F1	
Pause on F2 Pause off F3	

How to Move

Joystick
Keyboard
Left Z Duck & Leap ?/ Right X
Somersault Space

To Re-Define Keys

Press R when on Title Page.
When on Lift screens, press Space or Fire button to stop lift. Move right to exit at next floor.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or resale
by any means strictly prohibited.

GRUMPY GUMPHREY SUPERSLEUTH

Schneider 39 Screens 4 Leben Spielanleitung

Szenario:

Sie schlüpfen in die ausgelatschten Schuhe von Gilbert 'Grumpy' Gumphrey, der ergrauten Ladendetektiv, der nicht nur hinter Ladendieben her ist. Über die Mattscheibe rollt eine Meldung mit Ihrem nächsten Auftrag. Die richtigen Werkzeuge dafür müssen Sie sich selbst besorgen, z.B. eine Flinte aus dem Chefbüro im obersten Stock, um Enten zu schießen. Die Zeit, in der ein Auftrag abgewickelt werden muß, ist von Fall zu Fall verschieden und variiert mit dem Schwierigkeitsgrad. Termingerech abgeschlossene Jobs werden mit einer Prämie belohnt; bei Überschreitung der Zeit müssen Sie beim Chef versprechen, der Ihnen eine Verwarnung verpaßt. Sollten Sie es versäumen, innerhalb von 30 Min. bei ihm aufzukreuzen, droht Fristlose Entlassung. Wenn der Chef eine Anweisung erteilt, muß alles andere stehen und liegen gelassen werden. Erst wenn er zufrieden ist, können Sie sich wieder an Ihre Aufgabe machen, es sei denn, die Zeit dafür ist mittlerweile abgelaufen. Tja, Sie werden sich schon an die Routine gewöhnen; behalten Sie die digitale Uhr im Auge, damit Ihnen die alltäglichen Jobs nicht über den Kopf wachsen. Der Laden öffnet morgens um 9; bei Ladenschluß um 5.30 abends

müssen Sie draußen sein. Etwa eine halbe Stunde haben Sie Zeit, sich zu verkümmeln, aber trödeln Sie nicht zu lange, sonst sind Sie den Job los. Dabei müssen Sie jedoch Ihren gesunden Menschenverstand walten lassen und angefangene Dinge zu Ende führen, z.B. das Kaminfeuer ganz ausmachen, wenn Sie schon dabei sind, denn wenn der Laden eingeschert wird, dann stehen Sie auch auf der Straße. Der schrumpfende Pfeil am unteren Bild scim rand signalisiert eine bevorstehende Verwarnung – vier davon und Sie können Ihren Job an den Nagel hängen. Aufträge, die Sie am ersten Tag nicht schaffen, müssen Sie an den folgenden Tagen in Angriff nehmen, bis Sie alle erledigt haben (wenn Sie nicht vorher entlassen werden). Wenn Sie Ihre Pflicht getan haben, können Sie in Ruhestand treten, oder... wie wär's mit einem weiteren Tag als Ladendetektiv?

Steuerung

Q Links W Rechts P Auf L Ab
Leertaste Feuer D Ablegen/Aufnehmen
T Nachricht nochmals lesen S Objekte
scrollen (Mit dieser Option das Objekt,
das abgelegt werden soll, rechts neben
das 'Objects' – Feld plazieren)

Joystick:

Die Tasten 'D', 'S' und 'T' werden auch in
Kombination mit dem Joystick gebraucht.

Was es alles gibt

Enten, Gorilla, Hippy, Polizist, Kinder, alte Damen, Kundinnen, Manager, Pfeifenraucher, verlorener Säugling, Feuer, Überschwemmung, Wanzen, Dieb, Biebsoldaten.

Nützliche Objekte

Werkzeugkasten, Streuer, Lutscher, Teetasse, Handschellen, Skateboard, Banane, Flinte, Gläser, Regenschirm, Schlüssel, Sprühdose, Geld, Feuerlöscher, Hammer, Wasserkessel, Käfig, Holzkiste (dient als Schermel, um etwas herunterzuholen).

Punkte

Enten schießen	250 Punkte
Wanzen vernichten	250 Punkte
Objekt auflösen	100 Punkte
Feuer löschen	250 Punkte
Einen Tag hinter sich bringen	10000 Punkte
Bonuspunkte für abgeschlossene Aufgaben	

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

© 1985 Alle Rechte vorbehalten.
Kopieren und Verbreitung jeglicher Art,
einschl. Verleih und Wiederverkauf, sind
ohne Genehmigung strengstens
untersagt.

PROJECT FUTURE

Schneider Spielanleitung

Spielplan

Das SS FUTURE ist ein gewaltiges Raumschiff mit 5 verschiedenen Decks. Im Labyrinth versteckt sind 8 Codes, die eingesammelt werden müssen, um das SELBSTZERSTÖRUNGSSTERN zu aktivieren. Und wenn das geschehen ist, dann müssen Sie sich schleunigst in Sicherheit bringen, bevor es knallt!

Merkmale

Tolle Animation, Töneffekte/Melodien, Fantastische grafische Realisierung des Raumschiffs, Weltraumkadett, Verteidigungs-Droiden/Klone, Laser, Hyperknaller, Raum-Mofas, Energizers, Internes Teleportsystem, Sprengkörper, Zerstörungscodes, Luftsperrern, Statusanzeige, Chronometer, 100% Maschinencode, 8 Steuerrichtungen.

Manövrieren

A Auf Z Ab ? Links / Rechts
Leertaste Feuer oder Joystick in Port 2

Publiziert von Dinamic Software.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

© 1985 Alle Rechte vorbehalten.
Kopieren und Verbreitung jeglicher Art,
einschl. Verleih und Wiederverkauf, sind
ohne Genehmigung strengstens
untersagt.

ROCCO

Schneider Spielanleitung

3-dimensionale Boxkampf-Simulation.
Ihre Gegner sind keine andern als
CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN
SIND und FIGHTER BULL.

Wer erfolgreich über die vier Runden
kommt, gewinnt die
WELTMEISTERSCHAFT.

Der Bildschirm zeigt Ihre eigene und die
Karte Ihres Kontrahenten, mit Name,
Kategorie und Gewicht. Außerdem gibt
es zwei Indikatoren für die
Stärke/Kondition.

Um die Oberhand zu gewinnen, müssen
Sie den andern Boxer dreimal
niederschlagen, und das ist erst zu
schaffen, wenn seine Stärke auf Null
gefallen ist.

Steuerung

N Linker Angriff M Rechter Angriff
Z Linke Verteidigung
X Rechte Verteidigung
Kann auch mit Joystick gespielt werden.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

© 1985 Alle Rechte vorbehalten.
Kopieren und Verbreitung jeglicher Art,
einschl. Verleih und Wiederverkauf, sind
ohne Genehmigung strengstens
untersagt.

THING ON A SPRING

Schneider Spielanleitung

Der Böse Gnom verwüstet die heile
Welt mit seinem Hokuspokus und
hordet alle Schätze tief im Erdinneren in
seiner Fabrik.

Wie kann man ihm Einhalt gebieten?
Was tun? Und wer? Es gibt nur eine
Rettung – THING ON A SPRING.
Unser Held, das DING, ist in die
Gnomenfabrik eingedrungen. Er weiß
nicht, was seiner harrt, noch wohin er
sich wenden soll. Er weiß nur, daß er aus
9 Steinen ein Puzzle zusammensetzen
muß, um herauszufinden, wie er den
Bösen Gnom umbringen kann.

Der Gnom hat viele Fallen gestellt und
seine Leibwächter und Gespenster
informiert, daß sich bald ein
unliebsamer Besucher einschleichen
könnte. Unser DING braucht nichts
weiter, als Öl für seine Feder, und davon
gibt's genug in der Fabrik... aber
bedenke – das DING hat Feinde, die
nur darauf warten, daß es elende
verrostet und verschrottet.

5 Schalter, die der Gnom getarnt hat,
müssen aufgefunden gemacht werden, um
die Objekte zur Erkundung des
Komplexes und zur Vernichtung des
Gnom zu verwenden.
Na dann, viel Glück!

Punkte

Puzzle Finden 400 Punkte
Öl 100 Punkte
Schalter 200 Punkte

Gnom töten und Zeitbonus 1000 Punkte
Spiel neu starten ESC (werden Sie
bestimmt brauchen)
Musik EIN/AUS F1 Pause ein F2
Pause aus F3

Bewegungssteuerung

Joystick
Tastatur
Links Z Rücken/Springen ?/
Rechts X Salto Leertaste

Neudefinition der Tasten

Auf der Titelseite R drücken.
In den Liftszenen mit der Leertaste
bzw. dem Feuerknopf den Lift anhalten.
Zum Aussteigen im nächsten Stockwerk
nach rechts bewegen.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

© 1985 Alle Rechte vorbehalten.
Kopieren und Verbreitung jeglicher Art,
einschl. Verleih und Wiederverkauf, sind
ohne Genehmigung strengstens
untersagt.

ROCCO

Règles du jeu

Simulation d'un match de box en trois
dimensions. Vous devez vous mesurer à
CIMBEL-LIN, TED MATARE, JANSEN
SIND et FIGHTER BULL. Si vous
remportez les quatre rounds, vous
devenez CHAMPION DU MONDE.

Votre Fiche et celle de votre adversaire
s'affichent sur l'écran. Elles contiennent
les noms, poids et catégories. Deux
indicateurs de force s'affichent
également.

Pour vaincre votre adversaire, vous
devez réussir à le mettre trois fois K.O.
Son indicateur de force atteint alors
zéro.

Commandes

N Attaque à gauche M Attaque à droite
Z Défense à gauche X Défense à droite
Compatible avec manette de jeux

Publié par Dinamic Software.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

© 1985. Tous droits réservés.
Tout copie ou revente ou tout prêt par
des moyens quelconques sont
strictement interdits.

PROJECT FUTURE

Règles du jeu

But du jeu

Le SS FUTURE est un immense vaisseau
spatial contenant 5 ponts différents.
Dans le labyrinthe sont cachés 8 codes
de destruction qui doivent être
retrouvés avant d'activer le SYSTÈME
AUTO-DESTRUCTEUR. Après avoir
activé ce système, vous devez vous
enfuir très vite pour éviter l'explosion.

Particularités

Remarquable animation, effets
sonores/musicaux, vaisseau spatial aux
graphiques impressionnants, élève
officier, robots/clones défenseurs,
lasers, systèmes destructeurs, scooters
spatiaux, moteurs, système de
téléportage interne, détonateur, codes
destructeurs, sas pneumatiques,
affichage de condition. Horloge, 100%
code machine, 8 directions.

Comment se déplacer:

A vers le haut Z vers le bas
? vers la gauche / vers la droite
Barre d'espacement pour tirer ou
manette de jeux connectée au port 2

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

© 1985. Tous droits réservés.
Tout copie ou revente ou tout prêt par
des moyens quelconques sont
strictement interdits.

GRUMPY GUMPHREY SUPERSLEUTH

Amstrad 39 écrans et 4 vies Règles du jeu

But du jeu

Vous êtes Gilbert 'Grumpy' Gumphrey,
un agent de sécurité dans un grand
magasin et vous commencez à prendre
de l'âge. Vous devez intercepter les
voleurs de grand magasin tout en
accomplissant d'autres tâches de
routine. Un message défille sur l'écran
pour vous informer de la prochaine
tâche à remplir. A vous de trouver les
outils nécessaires pour la mener à bien.
Ex.: le revolver dans le bureau du
directeur, à l'étage supérieur, pour
abattre les canards (pour savoir quel
objet choisir – voir la section 'Comment
manoeuvrer Grumpy Gumphrey').
Chaque tâche doit être terminée dans
les délais impartis (qui varient selon la
difficulté de la tâche). Si vous réussissez
votre tâche dans les temps, vous
recevez un bonus. Sinon, allez trouver le
directeur dans son bureau. Une lettre
d'avertissement vous y attend, et si
vous ne vous rendez pas dans son
bureau dans la demi-heure qui suit, c'est
la porte. Lorsque vous recevez un
message du directeur, arrêtez ce que
vous faites pour obéir à ses ordres.
Vous ne pouvez reprendre la tâche
initiale qu'une fois le directeur satisfait
du résultat – si l vous reste assez de
temps. Vous finirez bien par vous
habituer à la routine quotidienne, mais
gardez l'oeil sur l'horloge numérique
affichée sur l'écran pour vous tenir prêt

à accomplir vos travaux réguliers. Le
magasin ouvre à 9 heures le matin et
vous devez en sortir à 17h30, heure de
fermeture. Vous avez une demi-heure
pour partir. Ne restez pas trainer trop
longtemps si vous ne tenez pas à être
mis à la porte. Faites appel à votre bon
sens. Par exemple, si vous êtes occupé
à éteindre un incendie, terminez votre
tâche sinon vous serez mis à la porte
pour avoir laissé brûler le magasin! Vous
perdez sur tous les plans! Gardez un oeil
sur la flèche au bas de l'écran: plus elle
raccourcit, et plus la lettre de mise en
garde approche – quatre d'entre elles
et vous pouvez vous inscrire au
chômage! Si vous n'arrivez pas à tout
faire le premier jour, poursuivez les jours
suivants – ou jusqu'à ce qu'on vous
mette dehors! Une fois toutes les
tâches terminées, vous pouvez arrêter
le jeu ou décider de braver une autre
journée au magasin...

Comment manoeuvrer

Q vers la gauche W vers la droite
P vers le haut L vers le bas BARRE
D'ESPACEMENT pour tirer D pour
jeter/ramasser T pour relire le message
S pour faire défiler les objets (Served
vous de cette fonction pour placer
l'objet dont vous voulez vous
débarrasser à droite de la boîte à objets).

Manette de jeux

Compatible avec manette de jeux
Kempton et Interface II – elles sont
sélectionnées automatiquement

lorsqu'elles sont connectées. Il faut
toutefois continuer à se servir des
touches 'D', 'S' et 'T' pour jouer.

Particularités

Canards, gorille, hippy, agent de police,
enfants, vieille femme, clientes,
directeur, fumeur de pipe, bébé perdu,
incendies, inondations, punaises, voleur,
soldats de plomb.

Objets utiles

Boîte à outils, castor, sucette, tasse de
thé, menottes, planche à roulettes,
banane, revolver, lunettes, parapluie,
clé, bombe aérosol, extincteur,
marteau, seau d'eau, cage, caisse en
bois (pour monter dessus et atteindre
d'autres objets)

Score:

Canards abattus 250 points
Punaises écrasées 250 points
Objet ramassé 100 points
Incendie éteint 250 points
Journée terminée 10000 points
Points de bonus lorsque vous terminez
une tâche.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

© 1985. Tous droits réservés.
Tout copie ou revente ou tout prêt par
des moyens quelconques sont
strictement interdits.

THING ON A SPRING

Règles du jeu

Un lutin malveillant sème la terreur
sans en avoir l'air, en jetant des sorts et
en volant les trésors qu'il cache dans
son repère au plus profond de la terre.
Comment l'arrêter? Que faire? Il
n'existe qu'une seule solution: notre
héros 'Thing on a Spring'.

Il a réussi à s'infiltrer dans le repère du
lutin. Mais il ne sait pas ce qu'il faut
faire. Il n'a qu'un seul indice: les neuf
morceaux du puzzle qu'il faut
rassembler pour savoir comment se
débarrasser du lutin.

Le lutin a posé de nombreux pièges et a
prévenu ses gardes et ses vampires
qu'un intrus risque de s'immiscer parmi
eux. Pour pouvoir remplir sa mission,
THING a besoin d'huile son ressort.
Vous trouverez de l'huile dans le repère,
mais faites bien attention car les
vampires et les gardes ont bien
l'intention de transformer THING en
tas de ferraille rouillée!

Le lutin a déguisé les 5 interrupteurs
contrôlant les gadgets dont vous aurez
besoin pour explorer le complexe et
venir à bout du lutin.
Bonne chance!

Scores

Puzzle 400 points
Huile 100 points
Interrupteur 200 points
Destruction du lutin et
bonus en fonction du temps qu'il
vous reste 1000 points

ESC: pour redémarrer le jeu (vous en
aurez besoin)
F1: pour activer/couper le son F2: pour
suspendre le jeu F3: pour le reprendre.

Comment manoeuvrer Thing

Manette de jeux Clavier
Z vers la gauche ?/ esquivier et bondir
X vers la droite
Barre d'espacement cultube

Pour redéfinir les touches

Frappez R lorsque l'écran de
présentation est affiché.
Dans l'ascenseur, frappez la barre
d'espacement ou le bouton de tir pour
arrêter l'ascenseur. Déplacez-vous vers
la droite pour sortir à l'étage suivant.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS

© 1985. Tous droits réservés.
Tout copie ou revente ou tout prêt par
des moyens quelconques sont
strictement interdits.

