

TUG O'WAR

Use continuous left/right controls to increase the overall power and drag your adversary over the boundary!

LADEN

CPC 464 - RUN" tippen und dann die ENTER-Taste drücken.

CPC 664 und 6128 - | TAPE tippen und danach die ENTER-Taste drücken. Anschließend RUN" tippen und die ENTER Taste drücken.

BEDIENUNG

Das Spiel bedarf zur Steuerung einen Schneider-kompatibel Steuerknüppel. Das Tastenfeld kann nicht verwendet werden.

PISTOLENSCHIESSEN

Warten Sie, bis eines der sechs Ziele auf Sie zukommt. Mit Hilfe des Joysticks können Sie das Visier darauf zubewegen (1 vertikal, 1 horizontal) und auf das rote Kreuz im Zentrum Schießen.

RADFARHREN

Mit Hilfe des Joysticks können Sie jetzt in diesem Wettkampf gegen die Uhr die maximale Geschwindigkeit einstellen.

TRAMPOLINSPRINGEN

Drücken Sie den Schußknopf, wenn Sie bereit sind, auf dem Sprungbrett zu federn (um noch höher zu federn, müssen Sie den Schußknopf noch einmal drücken, sobald Sie das Brett berühren). Der Springer wird dreimal auf-und abspringen bevor er eintaucht. Wenn die Joystickbewegung wiederholt wird, wird er einen Salto schlagen.

RIESENTORLAUF

Sie haben ein kurzes Stück, um Ihre Geschwindigkeit zu beschleunigen, bevor Sie zum ersten Tor kommen (benutzen Sie abwechselnd die Links/Rechtssteuerung).

RUDERN

Benutzen Sie durchgehend Links-/Rechtsbewegung, um Ihre Geschwindigkeit zu erhöhen.

ELFMETERSCHIESSEN

Durch abwechselnde Links-/Rechtsbewegung können Sie seine Kraft für den Stoß erhöhen.

Wenn er den Ball erreicht, den Schußknopf drücken.

Die Schußrichtung ist vom Timing des Stoßes abhängig und der Winkel wird von der Zeitdauer in der Sie den Schußknopf drücken, bestimmt.

SKISPRINGEN

Sie müssen diese Zeit nutzen, um Ihre Energie zu steigern (durchgehende Links-/Rechtsbewegung) und eine lange Sprungzeit zu erzielen. Wenn Sie den Sprungtisch erreichen, müssen Sie den Schußknopf drücken, damit der Springer in die Luft springen kann.

Wenn Ihr Mann im Schnee aufspringt müssen Sie den Schußknopf noch einmal drücken.

TAUZIEHEN

Benutzen Sie durchgehend Links-/Rechtssteuerung, um Ihre Kraft zu erhöhen und Ihren Gegner über die Trennlinie zu ziehen.

©1985 Ocean Software Limited

The Hit Squad,

P.O. Box 350,

Manchester.

M60 2LX





**TOP
QUALITY
ACTION**

"An excellent game...
the best track 'n field
type game around...
a joy to play." AMITX
"A good,
addictive game."
SINCLAIR
USER

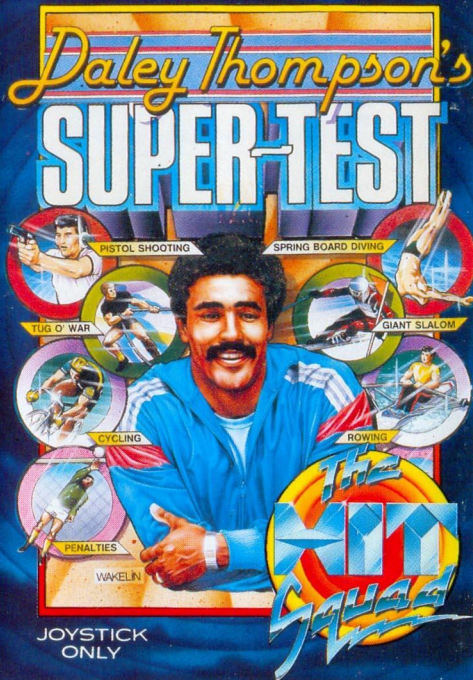
**BRILLIANT
CHART
TOPPER!**



Screen
shots taken from
various computer formats



**DALEY
THOMPSON'S
SUPER-TEST**



LOADING

CPC 464 - Type RUN" and then press ENTER key.

CPC 664 and 6128 - Type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

CONTROLS

The game requires an Amstrad compatible joystick for control. The keyboard cannot be used.

PISTOL SHOOTING

Wait until one of the six targets turns towards you, aim the sight using the joystick (one vertical, one horizontal), and fire at the red cross-wires at the centre.

CYCLING

Alternate the joystick for maximum speed in this sprint against time.

SPRING BOARD DIVING

When ready press the fire button to begin bouncing (to gain more height press again as you touch the board). The diver springs 3 times before diving off, when repeated the joystick movement will make him somersault. Cease movement when the diver is about to enter the water, head first for maximum score.

GIANT SLALOM

You have a short run to increase your speed until the first flag appears (use left/right control alternatively). Now press fire button to transfer control to skier's movement guiding him down the course, through the sets of flag poles.

ROWING

Use continuous left/right movement to increase your speed.

PENALTIES

Use alternate left/right movement to build up the power for the shot. When the ball is reached, press fire to kick. The direction of the ball is determined by the timing of the kick and the angle is altered by the length of time that the fire button is depressed.

SKI JUMP

Increase your energy store (continuous left/right movement) enabling the jump to be sustained for a longer time. As you reach the end of the slope press the fire button to enable the skier to leap into the air. As your man touches down on the snow press the fire button again.