



MOVIE

Premiere



4 GAME
COMPILATION



Elite Systems Limited

Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, West Midlands, England, WS9 8PW

Tel: (0922) 55852

Fax: (0922) 743029

elite

MOVIE PREMIERE CONTENTS

ENGLISH

LOADING INSTRUCTIONS	1
BACK TO THE FUTURE PART II	3
GREMLINS 2	7
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	11
DAYS OF THUNDER	16
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	19

ITALIANO

CARICAMENTO	21
BACK TO THE FUTURE PART II	23
GREMLINS 2	27
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	31
DAYS OF THUNDER	36
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	40

PASSCODES

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	42
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE	44

BACK TO THE FUTURE PART II

CONTROLS

The Atari ST and Commodore 64 versions are controlled by joystick only. The Commodore Amiga version can be controlled by either Joystick or Mouse. The IBM PC, Spectrum and Amstrad versions can be controlled by joystick and also have a redefinable keyboard option.

Refer to the on-screen instructions for more details.

HERE'S WHERE YOU COME IN.....

Returning from the year 2015 on an innocent sightseeing tour, Doc has some very bad news for Marty. Unless he goes back to the future with him in order to change the course of history, the future of his family could be in danger. Now it's up to him - or rather you - to put things right.

BACK TO THE FUTURE PART II is not just one game - it's five separate games that each tell a chapter of the story, with you as the lead character, Marty McFly. If you've seen the movie you're bound to have some advantage as each of the levels is based directly on a specific scene from the film, but ultimately only quick reflexes and an even quicker mind will see you through safely. It's up to you now. Think about the future....

LEVEL 1

The object is to race through Hill Valley, and make it safely to the Town Hall, thus preventing a future disaster for your son. Your hoverboard is a nippy mover, but you'll have to move fast to avoid Griff and his gang.

The screen is divided into two areas. The larger portion at the top is the game area, while the lower section is the status area, which appears throughout the game. The status area displays everything you need to know, relevant to the current level, including the year you're currently in (in this case, 2015), your energy level (you start with a full bar, and this is depleted along the way), number of lives remaining and the time remaining, and your score.

To move around, steer yourself in the direction you wish to go. To accelerate push the device forward, and to brake, pull backwards. You can punch on-coming attackers by tapping the Fire Button but by holding it down, you will be able to jump over obstacles such as manholes, gratings, puddles of water and kerbs.

LEVEL 2

Your mission on this level is to get Jennifer out of the house without her bumping into any of its computer-controlled occupants, since this would not only cause severe damage to Jennifer's nervous system but also to the fabric of time itself.

All you have to do is get Jennifer safely out of the house's exit door without bumping into any of the future family. It's basically a logic puzzle so there are plenty of times when you'll have to sit back and think hard about where to move next. The key to success lies in not just watching Jennifer's movements but also the movements of the future family.

Viewing your home from above, you will see that Jennifer is in there along with 3 other occupants. Getting her out sounds simple but it's far from easy since as you don't actually control Jennifer directly. By moving the joystick in any one of its eight directions, you will flash two of the available doors. By pressing the Fire Button you will open the selected doors. If you are using a mouse, you will need to press the Left Hand mouse button while the mouse is in motion, to open the selected doors. When the doors have been opened the occupants of the connecting rooms will move from one to the other.

This is an intermission level. After a time-out, you may go straight onto the next level. You will not lose any lives, but will not be awarded the bonus life for completing the level.

LEVEL 3

Working out what has gone wrong with the time flow and correcting it may be the first thing on your mind but before you can do that, you've got to get back to the DeLorean alive - and with 1985 in the state it's in it's not easy!

This level is a right-to-left scrolling combat game, where the objective is to battle your way through Hill Valley and reach the DeLorean. In each of these areas you'll come up against a variety of undesirable local residents who are all out to get you - these are not nice people. To defend yourself you have a simple array of combat moves at your disposal (you may want more but remember, Marty is not Bruce Lee). The moves are as follows...

Walking left and right, crouching and jumping bit is pretty obvious, but kicking and punching is a little more complicated. Each combat move is slightly different (as you'll see when you play the game) and will therefore have a different effect on its victim - this also depends on exactly who you're trying to beat up.

LEVEL 4

Like the second level, this level is a logic puzzle, although this time you're more likely to be familiar with it. It's based on the 'sliding block' pocket puzzles where the idea is to slide the tiles in the correct order to make a complete picture.

In this game the picture you're presented with is an animated one of Marty playing the guitar at the dance. Or at least it would be if the tiles that make up the picture weren't horribly scrambled. Your job is to slide the tiles into the correct order to complete the picture before the time limit expires.

Moving the blocks is easy - making the picture isn't. You'll see that one space in the tile grid is always empty and this is the space that you can slide tiles into. Just select a tile, and move it into the relevant direction to fill the space - and create a new one. Once the picture is complete, you can proceed.

This is an intermission level. After a time-out, you may go straight onto the next level. You will not lose any lives, but will not be awarded the bonus life for completing the level.

LEVEL 5

Still in 1955, Marty has followed Biff from the Enchantment Under The Sea dance and is hotly pursuing his car through Hill Valley on his hoverboard (which he brought back from 2015). Biff still has the Almanac, and to stop time from going askew, Marty must retrieve it before Biff reaches his destination.

As before you have various enemies to contend with, including both you and old Biff, Biff's henchmen and the Hill Valley police - fortunately you can fight them off as before. You can also, as before, collect objects along the way for extra energy, points and power-ups (see LEVEL ONE for details).

(C) 1990 MIRRORSOFT LIMITED, (C) 1989 UCS + AMBLIN
PEPSI and PEPSI-COLA are registered trademarks used with the
permission of Pepsico Inc.

GREMLINS I

DEFAULT KEYS FOR IBM PC, SPEC AND AMSTRAD CPC

Q - JUMP A - CROUCH
 O - LEFT P - RIGHT
 SPACE - FIRE WEAPON

FUNCTION	AMIGA/ST	IBM PC	C64	SPEC/AMS
Pause	F1	F1	F1	H
Quit	F10	F10	F7	
Toggle Music	F2			

It been a number of years since the Gremlins night of carnage in the peaceful town of Kingston Falls, and Gizmo, the sweet Mogwai, is back under the protection of Mr. Wing, the old storekeeper in New York's Chinatown. Mr. Wing has been rejecting offers from Super tycoon Daniel Clamp to buy his store to clear the way for a huge real estate development, but the old man passes away and after a few months Clamp Plaza is now a reality.

Working in the complex, which contains shops, restaurant, a stock brokerage and cable TV. network, are Billy Pelzer, Gizmo's previous owner, and his girlfriend Kate. Now Billy is a commercial artist in the Clamp advertising department, and Kate is a tour guide for the complex.

Unbeknown to Billy and Kate, Gizmo is now a prisoner in Clamp's genetics laboratory, awaiting experimentation. But when Billy hears a messenger absentmindedly humming Gizmo's familiar song, he realises his Mogwai friend is nearby. Billy manages to find Gizmo and free him.

Billy leaves Gizmo in what he thinks is the safety of his desk drawer with instructions for Kate to pick up the Mogwai after work. However Gizmo decides to explore Billy's office and accidentally becomes wet as a maintenance man tries to fix a faulty drinking fountain. The four new Mogwais, Mohawk, Lenny, George and Daffy immediately dump Gizmo into a vent and head off into the vast Clamp Plaza to make mischief.

After a midnight feast the mischievous Mogwais re-appear the following morning as Gremlins with their own unique brand of humor and love of destruction. All hell breaks loose in Clamp Plaza as a fire sprinkler system produces Gremlins galore who then cause chaos trading stock, running the Cable TV. studio and drinking experimental liquids in the genetics lab, which produces wild and dangerous mutations.

Mayhem ensues, meanwhile Gizmo who has had enough of being pushed around, is preparing to fight back and Billy is making plans to dispose of the marauding Gremlins before nightfall when they will be able to run riot around New York.

Can you, as Billy, survive the journey through Clamp Plaza, combating the hordes of Gremlins on the loose, with occasional help from Gizmo, and collect all of the parts necessary for your plan to destroy the Gremlins for good.

CHARACTERS

These are some of the characters that appear in the game, watch out for the others:

DAFFY	150	He's dizzy and demented with a chaotic sense of fun! He curls up into a ball and will try to bowl you over.
MOHAWK	100	A new strain of badness - he's about as cuddly as a cockroach. He wrecks, he hurls and will pop up anywhere.
ELECTRIC	2500	He's a real livewire - A zillion watts of Gremlin power who's only wish is to light up your life. He'll burst out of main's sockets to try to Zap you. You're in for a shock as he's lightning fast.

GEORGE	50	He's crabby and grim but enjoys a good Cigar. Smoking can be dangerous especially when George gets careless with his ash!
LENNY	100	He's George's dumb but loyal companion. This Gremlin has the I.Q. of a gate post, he'll throw anything at you that comes to hand!
SEXYGIRL	250	The Gremlin with a fatal attraction. She blows deadly kisses which are definitely passion killers! Not a girl to take to visit your parents.
POGO	75	This Gremlin is full of bounce. He jumps around unpredictably.
SKATEBOARD	75	Keep out of his way - he'll run you over. This Gremlin is rad and mad!

BONUS ICONS

L	Extra life
P	Bonus points (500 or 1000)
T	Increase/decrease level timer
M	Mystery - any of the above
R	Gizmo flies on and kills all Gremlins in his path

WEAPONS

Tomatoes	Genetically modified tomato
Telephones	Throw telephones
Frisby	Flys in a straight line
Boomerang	Flies forward and then comes back
Standard Torch	Single beam torch
2-Way Torch	Double beam torch, forward and back
Mega Torch	Super powered torch that fires three beams
2-Way Mega Torch	Three beams in front and behind

THE SHOP

This screen appears after the level and allows the player to buy weapons if they have sufficient credits. Credits are obtained by picking up bubbles that appear when some Gremlins are killed.

Use the Joystick or corresponding keys to highlight the desired weapon, press fire to select that weapon. This then becomes Billy's default weapon. (If Billy picks up any bonus weapons within a level then this weapon will only be useable for a limited time. When this time is up then Billy reverts to his default weapon (see shop).

GAME TIMER

Once this reaches zero then Billy will lose a life and the timer will then be incremented allowing Billy more time. This will continue until Billy has no more lives and the game will be over.

END OF LEVEL BONUS

Billy must collect a bonus item at the end of each level so that he can defeat all of the Gremlins at the end of the game and stop them leaving Clamp Plaza and taking over New York. Billy cannot leave a level until he has collected the bonus item for that level.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

DEFAULT KEYS FOR SPECTRUM AND AMSTRAD CPC

Q - Up A - Down
 O - Left P - Right
 SPACE - Fire

FUNCTION	KEY	SPEC/AMS
Pause	CTRL P	H
Music Toggle	CTRL B	
S/FX Toggle	CTRL E	
Save Game	CTRL S	
Quit	CTRL Q	H then Q
Select Weapon	SPACEBAR	S
Special Features	RETURN	SHIFT

PREPARE TO SHELL OUT SOME PUNISHMENT

Only hours ago, April O'Neil, was kidnapped from her mobile news van by the vile, ruthless, terrorist bully SHREDDER! He's a Slice-O-Matic crum, a villain more vicious than an army of mind-altered Bruce Lees.

The tearless foursome must concoct a way to rescue April before Shredder brainwashes her into joining his Ninjitsu Foot Clan. They'll combine this treacherous task with the mission they've been on since their mutated beginnings - to thrash Shredder and capture his Life Transformer Gun, the lone piece of technology that can turn their rat friend, Splinter, back into the man he used to be.

HOW TO PLAY

Your initial goal is to rescue the fair maiden, April, but your ultimate objective is to battle through the streets and sewers of New York until you score a victory at the TECHINODROME, home of evil Shredder and his Life Transformer Gun.

Once a turtle is captured, he is out of action until you find and rescue him. (Prisoners could be anywhere. To release them, simply touch their hand.)

At the end of each level (except Level 2) you'll unfortunately find a Karate Boss who is anxiously waiting to turn you into turtle soup.

A FINAL SLICE OF ADVICE:

Keep an eye out for weapons, ropes and life sustaining pizza pies as you go.

PSSST! HERE ARE THE PASSWORD INSTRUCTIONS

After the game has loaded, you will be asked to enter a password to start playing. Look up the four digit number in the password book by looking at the correct row number and column letter. Enter the password number and press RETURN to start your adventure.

A game screen will appear requesting you to select one of the following:

START A NEW GAME

CONTINUE A SAVED GAME (n/a on the Spectrum/Amstrad versions)

ATTACK CONTROLS

Joystick Fire Button. Press and quickly release to fire active weapon. To jump, press and momentarily hold the Fire Button down.

TO SWIM

Use the joystick to manoeuvre underwater. To increase your swimming speed, press the Joystick Fire Button/Space Bar rapidly.

TO PARTY DOWN IN THE PARTY WAGON

To enter the Party Wagon, stand next to it and press the ENTER/SHIFT/TAB key. Once inside, use the joystick to cruise around. Press the SPACE BAR to toggle between Anti-Foot Clan Missiles and the Vulcan Cannon. Press the Joystick Fire Button to launch these weapons. To exit the Party Wagon, press the ENTER/SHIFT/TAB key.

SPLINTER'S MULTI-PURPOSE INFORMATION SCREEN

From the Information Screen you'll also choose the turtle you wish to guide. Move the joystick Up or Down to select a turtle, then press the Joystick Fire Button to lock in your identity. During play you can return to the Information Screen by pressing the RETURN key. This is crucial to remember since you'll gain important advantages by matching each turtle's strengths with those of the various enemies.

ENDING YOUR MISSION

When you are ready to sleaze-out of the sewer, quit (see controls) and you will then be asked whether you wish to START OVER or END. If you select START OVER you will restart the game at the beginning of the first level. If you select END you will have a last chance to save your game status before quitting.

HOW TO SAVE YOUR ADVENTURE FOR ANOTHER DAY (not available on the Spectrum and Amstrad versions.)

At any time during the game, you can use the SAVE GAME FEATURE by simultaneously pressing the CONTROL and the S key. The screen will briefly flash "SAVING GAME" to confirm your command.

You can use the SAVE GAME FEATURE at any time and as often as you wish, but only one game status is saved. Each time you save a game, the current game status replaces the last saved game.

PIZZA AND OTHER LIFE SUSTAINING GOODIES**The Party Wagon**

Boomerang	If you catch the boomerang on its return, you can use it again and again.
Mr Invincibility	Locate one of these and you'll find yourself indestructible for a limited period of time.
Whole Pizza	Totally revitalises your turtle.
Half Pizza	Restores a slice of life.
Anti-Foot Clan Missile	Perfect for demolishing enemy barricades in Level 3.
The Rope	Use in Levels 3 and 4 to leap from building to building.
Kiai	When thrown, it travels in a straight line, decimating enemies in its path.
Single Shuriken	Hurl these gruesome weapons one by one.
Triple Shuriken	Toss in trios.

THE TURTLES

The fab four of Karatedom await your beck and call. These jammin' dudes, stars of stage, screen and comic books, are pumped full of pizza power. Each has a different skill and a unique personality. You must decide when is the best time to control each turtle.

Return to the Info Screen to switch turtles from situation to situation. Remember: these Samurai sidekicks are only as gifted in the ancient art of warfare as you.

LEONARDO TM

Leonardo's primary weapon is the hair-splitting Katana Blade. He's most effective when attacking sewer enemies, especially ones that lurk.

RAPHAEL TM

The needle-tipped Sai is Raphael's preferred attack tool. The speed and grace of his strikes are what he prides himself on.

MICHAELANGELO TM

Compared to his comrades, Michaelangelo's power is only average. However enemies around his feet usually fall prey to his Nunchukus onslaught. His courage will also amaze you.

DONATELLO TM

The dreaded Bo (not to be confused with everyone's favorite Halfback/Left Fielder) is Donatello's form of amusement. Don't be fooled by the fact that it looks like a simple stick, because this baby can take out enemies from both above and below.

Teenage Mutant Hero Turtle TM, April O'Neil TM, Shredder TM, Heroes in a Half Shell TM, Foot Clan TM, Mouser TM, Bebop TM and Rocksteady TM are registered trademarks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED. Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird.

(C) 1990 Mirage Studios, USA

Published under licence from Mirrorsoft Ltd, under sub-licence from Konami (R) and under sub-licence from Mirage Studios, USA.

Konami (R) is a registered trade mark of Konami Industry Co Ltd.

(C) 1989 Konami

(C) 1990 Mirrorsoft Ltd.

DAYS OF THUNDER

(NOT AVAILABLE ON AMSTRAD CPC)

GAME CONTROLS

To go faster push forward on the joystick or 'UP' on the keyboard. To brake or slow down, pull back on the joystick or 'DOWN' on the keyboard. To change gear up or down, press the Fire button or 'FIRE' on the keyboard and move up or down depending on whether you want to change up or down a gear. Release the fire button to release the clutch and engage the gear.

FUNCTION	IBM PC	AMIGA/ST	C64	SPEC
KEYBOARD	YES			YES
JOYSTICK		YES	YES	SINCLAIR/ KEMPSTON
PAUSE	P	P	F7	F
QUIT	ESC	ESC	RUN/STOP	R
EXIT QUALIFYING	Q		RUN/STOP	

IBM PC

Keyboard operation (on Numeric Keypad) 4,6,8,2,SPACE for Left, Right, Accelerate, Reverse Gear and Brake.

ENTER Unpause / selects icon during Pitstop

ESC exit Pitstop

S Sound toggle

NUM LOCK Control mode/View mode toggle

+ / - zoom in/out

INSIDE VIEW

(Numeric Keypad)

- 0 Toggle view
- 1
- 2 Out of the back window
- 3
- 4 Out of the left window
- 6 Out of the right window
- 7
- 8 Out of the front window
- 9

COMMODORE AMIGA / ATARI ST

- RETURN Overlays a race summary
- F10 Overlays lap information
- I Instant replay
- F1 - F9 Selectable viewpoints

SPECTRUM

Default keys, QAOP and SPACE for Up/Down/Left/Right and Fire

BACKGROUND

Mindscape brings you true 'Days of Thunder' excitement straight from the incredible Paramount Pictures film. All the fast-packed movie action comes right into your living room on your home computer.

Take the wheel in your very own 200 mph+ stock car! As you shift into high gear, you'll watch every other driver slip into your rear view mirror... or will you? Test your driving skill and see if you have a chance to bring home Daytona. Give everything you've got and go for the Championship!

OUTSIDE VIEW

(Numeric Keypad)

- Toggle view
- From the back of the car
- From the south end of the track
- From the outside of your car
- Airship view of the track
- From the grandstand
- From the front of the car
- From the north end of the track
- From the inside of the track

In order to take part in a race you must face a few laps on an empty track to get a qualifying grid position. As you go from track to track your ultimate aim is to be good enough to get a shot at the last race of the season at Daytona - the Championship race. Good Luck!

PITSTOP

At any time during the race the player may enter the pits to make changes to the car in order to increase performance or repair damage. Make sure that you don't enter the pits too fast or you'll never stop in time!

STOCK CAR RULES

Throughout the game the official Stock Car rules of racing have been adhered to:

The yellow flag condition warns of an incident ahead and is also used during the rolling start. You will be disqualified for changing position under the yellow flag condition. Drivers are disqualified for wasting time. You must reverse in the pit lane. You must not go the wrong way down the pitlane.

DRIVING HINTS

Good drivers don't hit other cars - so try and overtake your opponents without too much damage, after all it will probably be you who loses out most. Each track requires it's own distinct driving style to win. Learn the correct gear and speed required to keep your racing line on the banked curves. The key to success is a good qualifying position, so give it all you've got and go for pole.

(C) 1990 Paramount Pictures. All right reserved.

(C) 1990 Mindscape International Limited

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (AMSTRAD CPC ONLY)

GAME CONTROLS

Q - Up A - Down
O - Left P - Right
SPACE - Fire
DEL - Pause Shift/ESC - Quit

GAMEPLAY

Indiana Jones and the Last Crusade is an exciting multi level game in which you control Indy in his search for various artifacts. There is an important artifact on each level. The objective of the game is to fight your way through each level and collect the artifact. Once the artifact is collected then you will need to fight your way to the end of the level.

Each level presents a different challenge and tasks. On level 1 you need to collect the Cross of Coronado but remember to collect the torches or it will get dark and difficult to see your way around the caves. Once you have the Cross you need to escape over the top of the train.

Level 2 takes you deep within the catacombs. When the catacombs were built, secret archways were constructed to hinder false searchers. Presented with 6 arches, the true searchers finds the correct arch and continues on his search. The false searchers unable to choose the right arch is doomed to wander the catacombes in vain, unable to find the Crusader's Shield that lies there. When beginning this level you will see the arches, and above each arch is a coded hieroglyphic. These change daily and the date is shown above the arches. To find the correct arch, look up the date on the grid shown on the back page of the Byzantine Crusader and enter through the arch that matches the code you find.

Once you have found the shield, you will need to scale the castle wall, but beware of the lightning.

Level 3 and the game moves onto the airship. Search for the Grail Diary that Indy's father has lost here. Be careful to pick up the passes as you move. They are made from flimsy paper and fall apart after a short time. If Indy does not have a pass the alarm will be raised making your task more difficult.

And finally to Level 4. Dr. Jones Snr. has been shot and his only hope is that Indy can get to the Holy Grail in time. With dad's heart gradually turning to stone, you must guide Indy quickly, but safely past the traps set by the Crusade knights. Time is your enemy and only the brave will make it in time.

TM & (C) 1989 Lucasfilm Limited. Indiana Jones, Indy and Lucasfilm
Games are trademarks of Lucasfilm Ltd

All rights reserved.

Published under licence from U.S. Gold Limited

CARICAMENTO

COMMODORE AMIGA

Accendi il computer e quando appare il sollecito Workbench inserisci il dischetto nel drive incorporato ed il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

ATARI ST

Inserisci il dischetto nel drive incorporato e accendi la macchina. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

IBM PC E 100% COMPATIBILI.

Accendi il computer e carica il DOS 2.0 o più. Quando appare il sollecito del sistema, inserisci il dischetto del programma 1 nel drive "A". Ora registra sul drive "A" battendo "A" seguito da RETURN, ora batti

"BTTF2"	BACK TO THE FUTURE PART II
"GREMLINS"	GREMLINS
"TMHT"	TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
"DOT"	DAYS OF THUNDER

seguito da RETURN. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

COMMODORE 128

Digita G064 e poi premi RETURN. Quando appare il sollecito, premi Y seguito da RETURN e quindi segui le indicazioni appropriate al Commodore 64.

COMMODORE 64 CASSETTA

Inserisci la cassetta nel registratore. Tieni schiacciato SHIFT e premi RUN/STOP. Premi PLAY e il gioco si caricherà e scorrerà.

COMMODORE 64 DISCO

Inserisci il dischetto nel drive e digita LOAD* * *,8,1. Il gioco si caricherà e scorrerà.

AMSTRAD CPC CASSETTA

Inserisci la cassetta nel registratore. Tieni schiacciato CTRL e premi INVIO sul tastierino numerico. Il gioco si caricherà e scorrerà.

AMSTRAD CPC DISCO

Inserisci il dischetto nel drive e batti RUN "DISK". Il gioco si caricherà e scorrerà.

ATTENZIONE UTENTI CON VERSIONE CASSETTA:

Poiché il programma si compone di diverse parti, occorre fermare e avviare la cassetta secondo le istruzioni che appaiono sullo schermo. Quando il gioco è completamente caricato, dovresti regolare il contatore del registratore poichè in futuro potresti avere bisogno di riavvolgere la cassetta fino a questa posizione.

BACK TO THE FUTURE PART II

CONTROLLI

Le versioni Atari ST e Commodore 64, si controllano solo con joystick. La versione Commodore Amiga può essere controllata sia con il joystick che con il mouse. Le versioni IBM PC e Amstrad, si controllano con il joystick ma dispongono anche di un'opzione tastiera ridefinibile. Per maggiori dettagli, riferisciti alle istruzioni sullo schermo.

E QUI TOCCA A TE...

Tornato da un'innocua perustrazione dell'anno 2015, il Doc ha portato brutte notizie a Marty. Se egli non va con lui nel futuro per cambiare il corso della storia, l'avvenire della sua famiglia potrebbe essere in pericolo. Adesso tocca a lui - o meglio, a te - rettificare le cose.

BACK TO THE FUTURE PART II non è un gioco unico - sono cinque giochi separati, ognuno dei quali racconta un capitolo della storia, con te come Marty McFly, il protagonista. Se hai visto il film, parti avvantaggiato, dato che ogni livello è basato direttamente su una scena specifica del film, ma alla fine, solo riflessi pronti e una mente ancora più rapida potranno salvarti. Adesso tocca a te. Pensa al futuro...

LIVELLO UNO

L'obiettivo è di correre per Hill Valley cercando di raggiungere in salvo il Municipio, prevenendo così un futuro disastroso per tuo figlio. La tua tavola flottante si muove con destrezza, ma dovrai fare alla svelta per evitare Griff e la sua banda.

Come puoi vedere lo schermo è diviso in due aree. Quella più grande, in alto, è la zona del gioco, mentre quella in basso è la zona delle situazioni che appare per tutta la durata del gioco. Nella zona delle situazioni, appare tutto quello che ti serve, relativo al livello in corso, compreso l'anno in cui ti trovi (in questo caso, il 2015, il tuo livello di energia, inizi con una striscia piena che si consuma col procedere), il numero di vite, il tempo che ti rimane e il punteggio. Per muoverti intorno vai sulla direzione che desideri, per accelerare, spingi il dispositivo in avanti e per frenare, spingelo indietro. Con un colpetto al pulsante di selezione puoi tirare pugni agli aggressori che si stanno avvicinando mentre se lo tieni schiacciato puoi saltare ostacoli quali tombini, grate, pozzanghere e cordoli dei marciapiedi.

LIVELLO 2

In questo livello la tua missione è di portare Jennifer fuori dalla casa senza farle toccare alcuni degli occupanti controllati dal computer, dal momento che questo provocherebbe non solo gravi danni al sistema nervoso di Jennifer ma anche alla consistenza del tempo stesso.

Tutto quello che devi fare, è di portare Jennifer fuori dalla porta della casa, sana e salva e senza che sia stata toccata dai componenti della famiglia del futuro. Essenzialmente si tratta di un rompicapo logico, per cui ci sono diversi momenti in cui devi solo stare fermo e pensare con attenzione alla prossima mossa. La chiave del successo sta nell'osservare non solo i movimenti di Jennifer ma anche quelli della famiglia del futuro.

Vedendo la tua casa dall'alto, vedrai che Jennifer è lì con altri tre occupanti. Portarla fuori sembra semplice, ma non lo è visto che non puoi controllare direttamente Jennifer. Muovendo il joystick in uno delle otto direzioni, farai lampeggiare una delle porte disponibili. Premendo il pulsante Fire aprirai la porta selezionata. Per aprire la porta selezionata con il mouse, avrai bisogno di premere il pulsante Sinistro del mouse mentre è in movimento. Quando le porte sono aperte gli occupanti delle stanze adiacenti possono muoversi liberamente tra una stanza e l'altra.

Questo è un livello di intermissione. dopo una pausa andrai direttamente sul prossimo livello. Per il completamento del livello non perderai vite ma non guadagnerai bonus-vita.

LIVELLO 3

Scoprire e rimediare cosa non ha funzionato nel flusso del tempo potrebbe essere la tua prima preoccupazione ma prima di eseguirlo devi riprenderti la DeLorean e rimanere in vita - e nello stato in cui si trova, il 1985 non è una cosa semplice.

Questo livello è un combattimento che scorre da destra a sinistra dove l'obiettivo è di attraversare Hill Valley, combattendo, per arrivare alla DeLorean. In ognuna di queste zone affronterai una serie di abitanti locali indesiderabili che sono fuori con l'intento di catturarti - non sono delle persone molto gentili. Per difenderti puoi solo contare su una serie di mosse di lotta (forse vorresti qualcosa di più ma ricordati che Marty non è Bruce Lee. Le mosse sono le seguenti...

Camminare a sinistra e a destra, abbassarsi e saltare sono abbastanza ovvie, ma tirare calci e pugni è un tantino più complicato. Ogni mossa è leggermente diversa (come vedrai durante il gioco), e pertanto avrà un effetto diverso sulla vittima - questo dipende anche da chi esattamente stai affrontando.

LIVELLO 4

Come nel secondo livello, anche questo è un rompicapo logico, anche se stavolta ti sarà più familiare. Esso è basato sui rompicapo da tasca "tasselli da comporre", dove lo scopo è di comporre i tasselli nel corretto ordine per far uscire fuori una figura.

In questo gioco, la figura è una animazione di Marty che suona la chitarra nel locale o, per lo meno questa è l'intenzione, se i tasselli che la compongono non fossero tutti così terribilmente scompigliati. Il tuo compito è di rimettere, prima che scada il tempo, i tasselli nel corretto ordine per completare la figura.

Muovere i tasselli è facile, ma comporre la figura no. Vedrai che uno spazio nella griglia di composizione rimane sempre vuoto, e qui, di volta in volta, devi far scivolare i tasselli. Selezione un tassello e spostalo nella direzione relativa per riempire lo spazio - creandone uno nuovo. Quando la figura è completa, puoi procedere.

Questo è un livello di intermissione. Dopo una pausa andrai direttamente nel prossimo livello. Per il completamento di questo livello, non perderai vite e non guadagnerai bonus-vite.

LIVELLO CINQUE

Ancora nel 1955, Marty ha seguito Biff dall'Incantesimo Sotto i Mari e adesso sta inseguendo la sua macchina per tutta Hill Valley sulla sua tavola flottante (che si è portata dal 2015). Biff è ancora in possesso dell'Almanacco e per impedire che il tempo venga distorto, Marty deve riprenderglielo prima che Biff arrivi a destinazione.

Come in precedenza, devi vedertela con diversi nemici che con te se lo contendono: il vecchio Biff, i suoi gorilla e la polizia di Hill Valley - per fortuna, puoi batterli come prima. Inoltre, sempre come prima, puoi raccogliere oggetti lungo la strada per ottenere più energia, punti e potenza (per dettagli, vedi LIVELLO UNO).

(C) 1990 MIRRORSOFT LIMITED, (C) 1989 UCS + AMBLIN

PEPSI e PEPSI COLA sono marchi registrati usati con l'autorizzazione della PepsiCo Inc.

GREMLINS I

CONTROLLI IBM PC E AMSTRAD CPC

Q - SALTA SU A - SI ABBASSA
 O - SINISTRA P - DESTRA
 BARRA - FUOCO

FUNZIONE AMIGA/ST IBM PC C64 AMSTRAD

Pausa	F1	F1	F1	H
Abbandona	F10	F10	F7	
Attiva musica	F2			

Sono passati un pò di anni dalla notte in cui i Gremlins provocarono un massacro nella tranquilla città di Kingston Falls e Gizmo, il dolce Mogwai, è tornato di nuovo sotto la protezione di Mr. Wing, il vecchio negoziante di Chinatown, a New York. Mr. Wing ha rifiutato le offerte del grande uomo d'affari Daniel Clamp di comperare il suo negozio, allo scopo di costruire un nuovo centro commerciale, ma l'anziano uomo muore e dopo qualche mese Clamp Plaza diventa realtà.

Nel complesso, che ospita negozi, un ristorante, un'agenzia di mediazione e una rete televisiva via satellite, lavorano Billy Peltzer, l'ex proprietario di Gizmo - e Kate, la sua ragazza. Adesso Billy è un'artista pubblicitario nel dipartimento pubblicitario del Clamp, e Kate lavora come guida nel complesso.

Billy e Kate non sanno che Gizmo è adesso prigioniero nel laboratorio di genetica del Clamp, in attesa di essere sottoposto ad un esperimento. Ma quando a Billy capita di sentire un fattorino che distrattamente canticchia la canzone tipica di Gizmo, si rende conto che il suo amico è nelle vicinanze. Billy riesce a trovare Gizmo ed a liberarlo. Billy lascia Gizmo al sicuro, così almeno crede, nel cassetto della sua scrivania, e dà istruzioni a Kate di passare a prendere il Mogwai dopo il lavoro. Tuttavia Gizmo decide di esplorare l'ufficio di Billy e casualmente si bagna quando l'uomo addetto alla manutenzione cerca di riparare una fontanella difettosa. I quattro nuovi Mogwais: Mohawk, Lenny, George, e Daffy, immediatamente scaricano Gizmo in una presa d'aria e si dirigono verso il grande Clamp Plaza per farne di tutti i colori.

Dopo una festa di mezzanotte i Mogwais biricchini riappaiono la mattina seguente sotto forma di Gremlins, con il loro particolare senso dell'umorismo e una grande voglia di distruzione. AL Clamp Plaza si scatena l'inferno quando un estintore produce Gremlins in abbondanza che provocano il caos nella Borsa, si impossessano dello studio televisivo e bevono liquidi sperimentali nel laboratorio di genetica, provocando strane e pericolose mutazioni.

La distruzione continua. Nel frattempo Gizmo, che ne ha abbastanza di essere trattato con prepotenza, si appresta a reagire e Billy elabora dei piani per disfarsi dei Gremlins predatori prima della notte, quando saranno in grado di scatenarsi a New York.

Siete capaci, come Billy, di sopravvivere al viaggio attraverso il Clamp Plaza combattendo le orde di Gremlins in fuga, con l'aiuto occasionale di Gizmo, cerca di raccogliere tutte le parti necessarie per il vostro piano per distruggere per sempre i Gremlins.

PERSONAGGI

Questi sono alcuni personaggi che appaiono nel gioco. Fa attenzione agli altri:

DAFFY 150 E' vertiginosamente pazzo e ha un senso caotico del divertimento. Si trasforma in un pallone e cercherà di schiacciarti.

MOWHAWK	100	Un nuovo esempio di cattiveria. E' morbido come uno scarafaggio. E' violento, e fa la sua comparsa in qualsiasi momento.
ELECTRIC	2500	E' un vero e proprio filo elettrico - un bilione di watt di energia Gremlin il cui unico desiderio è quello di illuminarvi la vita. Farà apparire delle prese di corrente per cercare di fulminarvi. Prenderete la scossa perchè si accende velocemente.(se lo prendete)
GEORGE	50	E' scontroso e sinistro ma sa apprezzare un buon sigaro. Fumare può diventare pericoloso, soprattutto quando con la cenere è distratto.
LENNY	100	E' il compagno stupido ma fedele di George. Questo Gremlin ha il quoziente intellettuale di un lampadario. Ti lancerà contro tutto ciò che gli capiterà tra le mani.
SEXYGIRL	250	La Gremlin dall'attrazione fatale. Lancia dei baci assassini che fanno morire la passione. Non è il tipo di ragazza da presentare ai genitori.
POGO	75	E' un Gremlin saltellone. Salta dappertutto in modo imprevedibile.
SKATEBOARD	75	Tenetevi alla larga da lui: vi investirà. Questo è un Gremlin matto e diabolico.

ICONE BONUS

L	Vita extra
P	Punti Bonus (500 o 1000)
T	Livello del cronometro Aumenta/Diminuisce
M	Mistero - qualsiasi di quelli sopra
R	Gizmo appare e uccide tutti i Gremlins che incontra sul suo cammino

ARMI

Pomodoro	Pomodoro geneticamente modificato.
Telefono	Telefono
Frisby	Traiettoria in linea retta
Boomerang	Traiettoria in avanti e poi ritorna indietro
Torcia normale	Torcia con singola illuminazione
Torcia a 2-Vie	Torcia a doppia illuminazione, in avanti ed in indietro
Mega Torcia	Torcia super potente con tre illuminazioni
Mega torcia a 2-Vie	Tre illuminazioni in avanti ed indietro.

IL NEGOZIO

Questo schermo appare dopo ogni livello e consente al giocatore di comperare armi se ha punti sufficienti. I punti vengono ottenuti raccogliendo le bollicine che appaiono quando i Gremlin vengono uccisi.

Usa il joystick o i tasti corrispondenti per evidenziare l'arma desiderata. Schiaccia Fire per selezionare l'arma. A questo punto quest'arma diventa l'arma default di Billy. (Se Billy prende delle armi premio all'interno di un livello, l'arma in questione potrà essere usata solo entro un periodo di tempo limitato. Quando il tempo è scaduto, Billy torna alla sua arma default [vedi negozio]).

TIMER DEL GIOCO

Una volta che questo raggiunge lo zero Billytm perde una vita e il timer sarà aumentato dando a Billytm più tempo. Si continua così finché Billytm non dispone più di altre vite che è, dunque, la fine del gioco.

PREMI DI FINE LIVELLO

Billy deve raccogliere un articolo premio alla fine di ogni livello in modo da poter sconfiggere tutti i Gremlin alla fine del gioco e impedire che se ne vadano da Clamp Plaza per prendere d'assalto New York. Billy non può lasciare un livello se non ha raccolto l'articolo premio per quel livello.

(C) 1991 ELITE SYSTEMS LIMITED, (C) 1990 WARNER BROTHERS.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

CONTROLLI - AMSTRAD CPC

Q - SU A - GIN
O - SINISTRA P - DESTRA
BARRA - FUOCO

FUNZIONE	TASTO	AMSTRAD
Pausa	CTRL P	H
Musica di Fondo	CTRL B	
Effetti Sonori	CTRL E	
Salva Gioco	CTRL S	
Abbandona	CTRL Q	Premi H e poi Q
Selezione Armi	BARRA	S
Funzioni Speciali	RETURN	SHIFT

TIENTI PRONTO A DARLE

Solo poche ore fa, April O'Neil è stata rapita dal suo chioschetto mobile di giornali dall'ignobile, crudele, bullo terrorista SHREDDER! Un figlio di un'affettatrice, un furfante più cattivo di un esercito di Bruce Lee impazziti.

I quattro impevidi devono trovare un modo di salvare April prima che Shredder gli faccia il lavaggio del cervello e la arruoli nel suo Clan di Ninjitsu. I nostri eroi devono combinare questo compito difficile con la missione intrapresa fin dalla loro mutazione - battere Shredder e prendergli il Trasforma Vite, l'unico congegno tecnologico in grado di riportare il loro amico ratto, Splinter, alle forme umane di una volta.

COME ESEGUIRE

Il tuo compito iniziale è di salvare la leggiadra April. Ma l'ultimo obiettivo è di lottare per le strade e le fogne di New York fino a che non ottieni la vittoria al TECHNODROME, sede del malvagio Shredder e del suo Trasforma Vite.

Quando una tartaruga viene catturata, rimane fuori dal gioco fino a che non la trovi e la liberi. (I prigionieri possono essere dovunque. Per liberarli, basta toccargli la mano).

Al termine di ogni livello (eccetto il Livello 2), purtroppo trovi un Capo del Karate, in ansiosa attesa di trasformarti in brodo di tartaruga.

UN'ULTIMO CONSIGLIO:

Mentre procedi, apri gli occhi per trovare armi, corde e pizze sostentatrici.

PSSST! ECCO LE ISTRUZIONI PER LA PAROLA D'ORDINE

Caricato il gioco, ti viene chiesto di scrivere una parola d'ordine per avviare il gioco. Cerca il numero a quattro cifre nel libretto delle parole d'ordine, guardando la fila dei numeri e la colonna delle lettere giusti.

Per avviare l'avventura, scrivi il numero della parola d'ordine e premi il tasto RETURN.

Appare una videata con la richiesta di selezionare uno dei seguenti:

START A NEW GAME (AVVIA UN NUOVO GIOCO)

CONTINUE SAVED GAME (CONTINUA IL GIOCO SALVATO)
(Non disponibile su Amstrad).

CONTROLLI DI ATTACCO

Bottone di Fuoco Joystick Premi e rilascia rapidamente per sparare con l'arma attiva. Per saltare, premi e trattieni per un attimo il Bottone di Fuoco.

PER NUOTARE

Per manovrare sott'acqua, usa il joystick. Per aumentare la velocità di nuoto, premi rapidamente il Bottone di Fuoco/Barra Spaziatrice.

NEL FURGONE

Per salire sul Furgone, mettilti accanto a questo e premi il tasto INVIO/SHIFT/TAB. Una volta a bordo, usa il joystick per andare in giro. Per scambiare tra Missili Anti-Scalzi e il Cannone Vulcan, premi la BARRA SPAZIATRICE. Per lanciare, premi il Bottone di Fuoco. Per scendere dal Furgone, premi INVIO/SHIFT/TAB.

VIDEATA INFORMAZIONI MULTIUSO DI SPLINTER

La prima videata che si presenta, è la Videata Informazioni (INFO).

Da questa videata, puoi anche scegliere la tartaruga che desideri guidare. Per selezionare la tartaruga, muovi il joystick Su o Giù, poi premi il Bottone di Fuoco per stabilire la tua identità.

Durante il gioco, puoi sempre tornare alla Videata Informazioni premendo il tasto RETURN. E' vitale che te lo ricordi, poiché ottieni dei grossi vantaggi nell'adeguare le capacità di ciascuna tartaruga a quelle dei vari nemici.

TERMINE DELLA MISSIONE

Quando sei pronto ad emergere dalle fogne, abbandona (vedi comandi) e ti viene quindi, chiesto se desideri START OVER (RINCOMINCIA) oppure END (FINE). Se selezioni START OVER ricominci il gioco dall'inizio del primo livello. Se selezioni FINE, hai un'ultima possibilità di salvare la situazione di gioco prima di abbandonare.

COME SALVARE IL GIOCO PER UN'ALTRO GIORNO (non disponibile sulle versione Amstrad).

In qualsiasi momento del gioco, puoi usare l'OPZIONE SALVA GIOCO premendo contemporaneamente i tasti CONTROL e S. Per confermare il tuo comando lo schermo lampeggerà brevemente "SALVAMENTO GIOCO".

Puoi usare l'OPZIONE SALVA GIOCO in qualsiasi momento ed ogni volta che lo desideri, ma solo lo status di un gioco viene salvato. Ogni volta che salvi un gioco lo status del corrente gioco rimpiazza l'ultimo gioco salvato.

PIZZA ED ALTRI SOSTENTAMENTI

Il Furgone

Boomerang Se afferi il boomerang al rientro e puoi riusarlo ancora

Mr Invincibilità Trova uno di questi e diventi indistruttibile per un breve periodo

Pizza Intera Rivitalizza del tutto la tartaruga

Mezza Pizza Ridà una parte di abilità

Porzione di Pizza Ridà una porzione

Missile Anti-Scalzi Ideale per demolire barricate nemiche al Livello 3

La Corda Usala ai Livelli 3 e 4 per saltare da un edificio all'altro

Il Kial Quando lo tiri vola dritto facciando i nemici

Shuriken Singolo Lancia queste armi agghiaccianti una alla volta

Shuriken Triplo Lanciali a triplete

LE TARTARUGHE

I favolosi quattro del regno del Karate aspettano che li chiami. Questi tipi esuberanti, stelle del palcoscenico, dello schermo e dei fumetti, sono energizzati al massimo di pizza. Ognuno presenta capacità diverse e una personalità unica. Sta a te decidere il momento migliore per controllare una data tartaruga.

Per cambiare tartaruga da una situazione all'altra, ritorna alla Videata Informazioni. Ricorda: questi emuli dei Samurai sono soltanto abili quanto lo sei tu nell'arte della guerra.

LEONARDO TM

L'arma principale di Leonardo è la Katana spaccacapelli. Specialmente quando attacca i nemici nelle fogne specialmente quelli in alto.

RAPHAEL TM

Lo strumento d'attacco che preferisce Raphael. La velocità e la grazia dei colpi sono le cose che gli fanno piacere.

MICHAELANGELO TM

In confronto ai suoi amici la forza di Michelangelo è media. Tuttavia, i nemici intorno cadono preda dei colpi di Nunchukus. Anche il coraggio ti stupirà.

DONATELLO TM

Il temuto Bo (da non confondere colla comune mazza da gioco) è la forma di divertimento di Donatello. Non farti ingannare perché sembra solo un bastone, questo aggeggio batte nemici da sopra e da sotto.

Teenage Mutant Hero Turtle TM, April O'Neil TM, Shredder TM, Heroes in a Half Shell TM, Foot Clan TM, Mouser TM, Bebop TM e Rocksteady TM sono marchi registrati della Mirage Studios, USA. TUTTI I DIRITTI RISERVATI. Usati sotto autorizzazione. Basati su personaggi di un libro conico di Kevin Eastman e Peter Laird. (C) 1990 Mirage Studios, USA.

Publicato sotto autorizzazione della Mirrorsoft Ltd, sotto sub-autorizzazione della Konami (R) e sotto sub-autorizzazione della Mirage Studios, USA. Konami (R) è un marchio registrato della Konami Industry Co Ltd. (C) 1989 Konami (C) 1990 Mirrorsoft Limited

DAYS OF THUNDER
(NON DISPONIBILE SULLE AMSTRAD CPC)

PER CONTROLLARE IL GIOCO

Per andare più veloce premere in avanti sulla barra di controllo o "SU" (UP) sulla tastiera. Per frenare o rallentare tirare all'indietro la barra di comando o "GIU" (DOWN) sulla tastiera. Per aumentare o scalare le marce, premere il pulsante "FIRE" (o la BARRA SPAZIATRICE (SPACEBAR)) e aumentate o scalate a vostro piacimento. Rilasciare il pulsante "FIRE" per rilasciare la frizione ed innestare la marcia.

IBM PC

Con tastiera, opera 4,6,8,2 e Barra per Sinistre, Destra, Accelerare, Marcia indietro e Freno.

- S Attiva musica
- P Pausa
- ENTER Ripristina il gioco sospeso / Selezionate ai box
- ESC Abbandona / Abbandona ai box
- NUM LOCK Tasto bistabile per cambiare la guida alla modalità vendite e vice versa.
- + / - Zuma dentro o fuori

INTERNE

(sulla tastiera numerica)

- 0 Tasto bistabile che cambia dalla veduta interna a quella esterna e vice versa
- 1 Posteriore della macchina
- 2 Dalla finestrina posteriore Dalla parte meridionale della pista
- 3 Da fuori della macchina
- 4 Dalla finestrina di sinistra Dall'alto
- 6 Dalla finestrina di destra Dalla tribuna
- 7 Anteriore della macchina
- 8 Dalla finestrina anteriore Dalla parte settentrionale della pista
- 9 Dalla pista

ESTERNE

(sulla tastiera numerica)

COMMODORE AMIGA / ATARI ST

- ESC Abbandona
- RETURN per coprire un resoconto della gara
- Q per terminare le qualificazioni
- F10 per coprire le informazioni del giro
- I Replay immediato
- P Pausa
- F1-F9 Rappresentano le 9 posizioni diverse che possono essere selezionate durante la gara.

COMMODORE 64

- F7 Pausa
- RUN/STOP Abbandona / per terminare le qualificazioni

IL GIOCO

Mindscape vi dà il vero eccitamento di "Days of Thunder" direttamente dall'incredibile film della Paramount Pictures. L'azione concitata del film arriva direttamente nella vostra stanza sul vostro home computer.

Prendete la guida della vostra macchina da 200 miglia all'ora! Cambiate marcia, e vedrete tutti gli altri concorrenti scomparire dietro di voi... o scomparirete voi? Mettete alla prova la vostra abilità di guidatori per vedere se avete qualche possibilità di portare a casa Daytona. Rendete al massimo e mirate alla vittoria!

Per prendere parte alla gara dovete prima correre qualche giro su un tracciato vuoto per ottenere una postazione nella griglia di partenza. Man mano che passate di tracciato in tracciato il vostro fine è di essere abbastanza bravi da avere una possibilità a Daytona nell'ultima gara della stagione, la gara per il campionato. Buona fortuna!

AL BOX

In qualsiasi momento durante la gara il giocatore potrà entrare nei box per fare cambiamenti alla macchina in modo da aumentare il rendimento o per riparare dei danni.

Fate attenzione a non entrare troppo velocemente nei box altrimenti non riuscirete a fermarvi!

NORME STOCK CAR

Durante tutta la gara, le norme ufficiali di gara Stock Car aderiscono a:

La bandiera gialla informa di un incidente avvenuto più avanti e viene anche usata durante l'inizio di gara. Sarete squalificati se cambiate posizione quando viene usata la bandiera gialla. I corridori vengono squalificati per perdita di tempo. Non dovete invertire la marcia lungo la strada che conduce ai box. Non dovete prendere la strada sbagliata per andare ai box.

SUGGERIMENTI DI GUIDA

I bravi guidatori non vanno a sbattere contro le altre macchine, quindi cercate di sorpassare gli avversari senza troppi danni anche perchè potrebbe causare più danni a voi che a loro.

Ogni tracciato richiede un diverso stile di guida. Imparate ad usare le marce e la velocità necessaria a tenervi in pista nelle curve.

La chiave del successo è una buona qualificazione, quindi impegnatevi al massimo per la pole position.

(C) 1990 Paramount Pictures. Tutti i diritti riservati
(C) 1990 Mindscape International Limited

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (AMSTRAD CPC)

CONTROLLI

Q - SU A - GIN
O - SINISTRA P - DESTRA
BARRA - FUOCO

IL GIOCO

Indiana Jones e l'Ultima Crociata è un gioco eccitante a più livelli, in cui tu sei in controllo di Indy nella sua ricerca di vari oggetti. Ad ogni livello, si trova un oggetto importante. L'obiettivo del gioco è di passare per ogni livello e raccogliere l'oggetto. Una volta preso, devi aprirti la strada verso la fine del livello.

Ogni livello presenta ostacoli e compiti diversi. Al livello 1, devi raccogliere la Croce di Coronado, ma ricordati di raccogliere anche le torce, altrimenti tu sarai difficile orientarti nelle caverne al buio. Una volta presa la Croce, devi scappare sul tetto del treno.

Il livello 2 ti porta nelle profondità delle catacombe. Quando queste furono costruite, vi furono inclusi dei passaggi a volta segreti, per ostacolare i profanatori. Al cospetto di ben 6 passaggi a volta, il vero cercatore ne sceglie quello giusto e prosegue la sua ricerca. Il profanatore, incapace di localizzare quello giusto, è condannato a vagare nelle catacombe, senza poter trovare lo Scudo del Crociato. Quando inizi questo livello, puoi vedere i passaggi a volta, con sopra ogni arco, un geroglifico a codice. Questi ultimi cambiano ogni giorno, e la data viene indicata sopra l'arco. Per trovare quello giusto, cerca la data sulla griglia che si trova sull'ultima pagina del Il Crociato di Bisanzio, e passa sotto l'arco che combacia con il codice che hai trovato. Quando hai preso lo scudo, occorre scalare le mura del castello, ma stai attento ai fulmini.

Al livello 3, il gioco si sposta sul dirigibile. Cerca il Diario del Graal che il padre di Indy ha perduto a bordo. Sta attento quando raccogli i lasciapassare. Questi sono fatti di carta sottilissima e si disintegrano in breve tempo. Se Indy non ha un lasciapassare, viene dato l'allarme e il tuo compito diventa ancora più difficile.

Ed eccoti infine al Livello 4. Il Dr Jones Senior è stato colpito, e la sua unica speranza è che Indy riesca ad arrivare al Santo Graal in tempo. Mentre il cuore del padre si trasforma lentamente in pietra, tu devi guidare Indy alla svelta, ma con attenzione, tra le trappole approntate dai Crociati. Il tempo è tuo nemico, e solo i coraggiosi riusciranno a farcela in tempo.

TM & (C) 1989 Lucasfilm Limited

Indiana Jones, Indy e Lucasfilm Games sono marchi registrati della Lucasfilm Limited. Tutti i diritti riservati.

Pubblicato sotto autorizzazione dalla U.S. Gold Limited

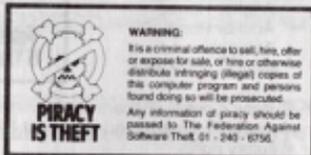
	A	B	C	D	E	F	G	H
01	0170	1109	9770	0533	0138	1221	0610	0049
02	8272	1192	8788	1066	0661	8266	0165	0082
03	9828	0690	0217	8428	0118	9275	8733	9230
04	8810	0053	0154	1101	0550	0019	0137	9284
05	9902	1751	9963	8949	0250	8445	1150	0575
06	0589	8358	1235	0617	8244	9370	9805	8742
07	9301	9398	8795	1069	8854	8267	0165	8274
08	9808	0680	0212	1258	0629	9274	0669	0078
09	1620	1706	9941	9962	0757	1274	1789	0638
10	0657	9288	8868	9298	1705	8788	1194	9941
11	9779	0537	8332	8390	9315	8753	8216	8332
12	1096	9892	1618	0681	8404	0234	9333	8782
13	0089	8364	1110	9771	8725	9354	8901	1122
14	1710	1623	1707	9941	0746	9461	1786	0637
15	0549	9362	8905	0100	1202	8793	9260	0682
16	0721	1128	1716	9818	0685	9430	1771	0629
17	1789	9844	8890	9437	8942	1143	1723	8797
18	1273	9980	9854	9919	8927	8431	1271	1659
19	9431	9835	8757	1178	8909	1126	0691	1113
20	1566	0655	0199	9443	0625	0056	8348	9294
21	8706	1153	9920	1632	9904	1752	0748	1270
22	1148	9917	0606	0175	1239	9836	0565	0154
23	8416	8432	8312	1084	1566	1551	9883	9923
24	0683	1109	1706	9813	0682	0213	1258	0629
25	8833	9280	1696	8784	1192	0724	1130	0693
26	1189	1746	0617	0180	0219	9325	9782	0539
27	8726	8330	9413	1634	1585	1688	0716	9446
28	1578	8725	0138	1917	1122	0561	0024	0140
29	1108	9898	1621	9898	1749	0746	1269	0762
30	9793	0544	0144	8392	0100	0050	1049	9740
31	1579	9877	9930	9957	1778	1785	1788	0768
32	0253	0126	9279	0549	9231	1671	0579	1185
33	8282	9261	0534	1035	1669	9794	9889	0720
34	0005	0002	8193	0000	0000	8192	0000	0000
35	0004	0002	0001	9216	0512	9216	1684	0576
36	0005	8322	9281	0544	1040	8840	0088	0162
37	1260	9974	0636	9405	8926	9327	1719	8795
38	1605	9762	9873	0712	1252	8946	0121	9404
39	0238	8311	9275	9757	1550	8839	1219	9953
40	8271	1191	9811	1617	0660	8394	9445	9842

Tutti i diritti riservati dovunque. E' assolutamente proibito riprodurre, diffondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Limited.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento. Se per un qualsiasi motivo avete difficoltà a lanciare il programma e pensate che il prodotto sia difettoso, rispeditelo direttamente al seguente indirizzo.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Aldridge
Walsall WS9 8PW.



Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e ve ne fornirà un altro, in sostituzione senza alcuna spesa da parte vostra. Questo avviso non viola alcuno dei diritti costituzionali dell'utente.