Commodore Büromaschinen GmbH
Lyoner Str. 38
6000 Frankfurt/Main 71
West Germany

Commodore AG
Langenhagstr. 1
4147 Aesch
Switzerland

Commodore Computers
Norge A/S
Brobekkveien 38
0509 Oslo 5
Norway

Commodore Computer NV-SA
Leuvensesteenweg 43
1940 St. Stevens Woluwe
Belgium

Commodore
Business Machines (UK) Ltd.
Commodore House
The Switchback
Gardener Road
Maidenhead
Berkshire SL6 7XA
Great Britain

Commodore France S.R.L.
150-152, Avenue de Verdun
F-92130 Issy les Moulineaux
France

Commodore Data A/S
Jens Juulsvej 42
DK-8260 Viby J/Aarhus
Denmark

Commodore Computer BV
Kabelweg 88
1014 Amsterdam BC
Netherlands

Commodore
Computer Gesellschaft m.b.H.
Kinskygasse 40-44
1230 Wien
Austria

Commodore Italiana S.p.A.
Viale Fulvio Testi 280
20126 Milano
Italy

COE Computer Products AB
Fagerstagatan 9
163 53 Spanga
Sweden

Commodore
Business Machines (Pty.) Ltd.
67 Mars Road
Lane Cove/2066
N.S.W.
Australia

P/N 363 537-01

Commodore®

C64 GAMES SYSTEM

SOFTWARE MANUAL

COPYRIGHT
Copyright© 1990 Commodore Electronics Limited. All Rights Reserved. This document may not, in whole or in part, be copied, photocopied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without the prior consent, in writing, from Commodore Electronics Limited.

The software Copyright© 1990 Commodore Electronics Limited and Copyright© 1990 IMSATT Corporation. All Rights Reserved. The distribution and sale of this product are intended for the use of the original purchaser only. Lawful users of this program are hereby licensed only to read the program, from its medium into memory of a computer, solely for the purpose of executing the program. Duplicating or copying for other than backup purposes, or selling, or otherwise distributing the product is a violation of the law.

DISCLAIMER
THE PROGRAM IS PROVIDED "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE RESULTS AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS ASSUMED BY YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU (AND NOT THE DEVELOPER OR COMMODORE ELECTRONICS LIMITED OR ITS DEALERS) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION. FURTHER, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED DOES NOT WARRANT, GUARANTEE, OR MAKE ANY REPRESENTATIONS REGARDING THE USE OF, OR THE RESULTS OF THE USE OF, THE PROGRAM IN TERMS OF CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE; AND YOU RELY ON THE PROGRAM AND THE RESULTS SOLELY AT YOUR OWN RISK. IN NO EVENT WILL COMMODORE ELECTRONICS LIMITED BE LIABLE FOR DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM ANY DEFECT IN THE PROGRAM EVEN IF IT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. SOME LAWS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF IMPLIED WARRANTIES OR LIABILITIES FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY.

Commodore C64 is a registered trademark of Commodore Electronics Limited in the United States and several other countries.

Commodore C64 Games System is a trademark of Commodore Electronics Limited in the United States and several other countries.

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP OF FUN® 1989 GRAY MATTER

FLIMBO'S QUEST® 1990 SYSTEM 3 SOFTWARE LTD.

INTERNATIONAL SOCCER written by Andrew Spencer.® 1983 A.B. SPENCER & COMMODORE.

KLAX®1990 TENGEN INC All Rights Reserved™ A.G.C. programmed by: Teque Software Developments Ltd. Published by DOMARK LTD.

Printed in the United Kingdom and West Germany.

IMPORTANT:
DO NOT INSERT OR REMOVE A CARTRIDGE WHEN GAMES SYSTEM IS SWITCHED ON.

INDEX

Flimbo's Quest
English 4
French 6
Dutch 8
German 10
Italian 13
Spanish 15

Fiendish Freddy's Big Top O'Fun
English 17
French 19
Dutch 21
German 23
Italian 26
Spanish 28

Klax
English 30
French 31
Dutch 32
German 33
Italian 34
Spanish 35

International Soccer
English 36
French 38
Dutch 40
German 42
Italian 44
Spanish 46

FLIMBO'S QUEST

COPYRIGHT SYSTEM 3 SOFTWARE 1990

IMPORTANT: DO NOT INSERT OR REMOVE A CARTRIDGE WHEN GAMES SYSTEM IS SWITCHED ON.

STARTING THE GAME

1) Make sure your C64 Games System is switched off.

2) Plug your cartridge in the port on the top of the Games System with the label facing you (as viewed from the front of the Games System).

3) Turn your C64 Games System on. The opening title page will appear on your television.

4) Using the games controller, highlight the name Flimbo's Quest. Press the fire button to begin playing the game.

DAZZ BAZIAN'S SHOP

In Dazz Bazian's shop you can exchange money for the different items he has on display, these are shown as icons at both sides of the screen. As you enter the shop any hearts and scrolls you are carrying will automatically be taken from you and displayed on the screen. In the case of items like invunerability potions, if you already have one of these then the appropriate icon on the screen will appear with a cross over it. If you try to buy something you have, then Dazz will tell you that you have it already.

For the C64 Games System, the order of the icons are:
SUPER SCROLL, EXIT SHOP, SUPER WEAPON, SCROLL, EXTRA TIME, INVUNERABILITY.

By moving the joystick, each icon can be highlighted in turn and pressing the fire button will select that item. If it has a value the cost will be deducted from Flimbo's purse - if you do not have sufficient money then Dazz will have something to say.

The costs of the different items are:
Super Weapon 350
Extra Time 300
Invunerability 250
Scroll 400
Super Scroll 2500

THE GOODIES...

Super Weapon - gives you greater range and power of the weapon you already have for example, a mutant that requires two or three shots normally can be destroyed with one shot from the super weapon.

EXTRA TIME - slows down the recharge time of Fransz Dandruff's machine therefore giving you extra time to rescue Pearly.

INVUNERABILITY - having this will protect you from attack by mutants, but only for a short period of time. When you have invunerability Flimbo's face turns green and while in this condition you can destroy mutants just by colliding into them. To warn you when the effect is about to wear off, Flimbo's face will begin to flash.

SCROLL - Buying one or more scrolls to complete the magic word is useful if time is running short - remember, it's much cheaper if you can find, and kill, the creatures that carry scrolls.

SUPER SCROLL - like the ordinary scroll, it turns into magic letters when given to Dazz, except this is a complete word thereby allowing you to move onto the next world as soon as you have it (very useful when time is running short - but very expensive), can also be collected from a mutant, but they are quite rare to see.

On display behind the counter in the shop are two vital pieces of information. First, the magic letters you have already collected so you know how many more you need to get into the next world. Second, the number and colour of hearts you have collected - this helps you work out what other colours you need in order to get an extra life.

You must remember that some creatures that you kill will occasionally turn into the above items, so saving you a lot of money.

Hint: although the Super Weapon is usually at the top of everyone's shopping list, you should also seriously think about how much time you have left to rescue Pearly.

DOORWAYS

There are lots of doorways, caves and other types of entrances dotted around the landscape of Dandruff's estate. It is worth trying them all by standing in front of them and pushing up on your joystick. At some entrances etc. nothing at all will happen, others may lead into one of Dazz Bazian's shops (these are worth making a note of as there is only one per world). The best of all are the ones leading to secret rooms.

Hint: it pays to try and find out which entrance is to Dazz's shop as quickly as possible.

SECRET ROOMS

In secret treasure rooms you will have the chance to accumulate a lot of money. Placed on shelves around the room there are either coins or money bags. Normally these are only a low value of money, but if you watch carefully then you will see that randomly the value of one object changes.

To collect the money in the room all you have to do is touch the money with any part of Flimbo. In order to get the most money possible do not just run around the room collecting everything - look around the room for the object that has changed to a higher value, indicated on the C64 Games System, by a different coloured coin.

To get the high value objects, carefully jump over the others until you reach the one you want. When an object changes to a higher value it stays that way till you have collected it. Remember, more money - more purchases from Dazz Bazian.

Hint: do not spend too much time in the secret rooms - time can be more precious than money!

SCROLLS

Look out for mutants carrying scrolls. You have to collect the scrolls and take them to Dazz Bazian's shop. Once there, the scrolls turn into letters which will spell a magic word. When the word is complete you can move on to the next world by finding an exit doorway. The first world's word is only three letters long, as you travel through other worlds the magic words become longer.

To identify which creatures are carrying scrolls, a mug shot of the species is displayed in the status area and in Dazz Bazian's shop. Also, the individual creature who has a scroll flashes on the C64 Games System.

JOYSTICK CONTROLS

Left and right - Moves Flimbo to the left or the right.
Up - Makes Flimbo jump up.
Down - Flimbo comes down from a platform.
Fire Button - Fires Flimbo's weapon.
Fire Button and Down - Flimbo ducks down.

Hint: there are some scrolls hidden around Dandruff's estate, its always worth ducking down to see what you may find!

FLIMBO'S QUEST

COPYRIGHT SYSTEM 3 SOFTWARE 1990

POUR COMMENCER LE JEU

1) Vérifiez que votre Système de jeux C64 est éteint.

2) Insérez la cartouche dans la porte, l'étiquette vers le haut du système de jeux (en faisant face à votre système de jeux).

3) Allumez votre Système de jeux C64. La page intitulée Flimbo's Quest apparaîtra sur votre écran de télévision.

4) Utilisez le contrôle de jeux qui illuminera le nom Flimbo's Quest. Pressez sur le bouton de tir pour commencer à jouer.

LES BOUTIQUES DE DAZZ BAZIAN

Dans la boutique de Dazz Bazian, vous pouvez échanger de l'argent contre les différents objets qui s'y trouvent, ils sont représentés par des icônes sur les côtés de l'écran. Lorsque vous entrez dans une boutique, tous les coeurs et les parchemins que vous portez vous seront enlevés, ils s'afficheront à l'écran. Lorsqu'il s'agit d'objets particuliers, comme les potions d'invulnérabilité et lorsque vous les possédez déjà, Dazz vous le signalera.

Pour le C64, la position des icônes est comme suit:
PARCHEMIN EXTRAORDINAIRE, SORTIR DU MAGASIN, ARME HYPER PUISSANTE, PARCHEMIN, TEMPS SUPPLEMENTAIRE, INVULNERABILITE

Pour sélectionner un de ces objets, il suffit d' actionner la manette pour mettre en évidence l'une des icônes puis d'appuyer sur le bouton de tir. S'il a une valeup marchande, le montant correspondant sera pris dans la bourse de Flimbo. Si vous n'avez pas assez d'argent, Dazz aura son mot à dire.

Voici les coûts des différents objets:
Arme Hyper-puissante 350
Temps Supplémentaire 300
Invulnérabilité 250
Parchemin 400
Parchemin Extraordinaire 2 500

LE BONUS

L'ARME HYPER-PUISSANTE - la portée et la puissance de votre arme sont augmentées. Il vous suffira d'un seul coup pour détruire un G.U.M. alors qu'il en fallait deux ou trois auparavant.

LE TEMPS SUPPLÉMENTAIRE - il ralentit le temps de charge de la machine de Fransz Dandruff, ce qui vous donne plus de temps pour sauver Pearly.

L'INVULNERABILITE - vous serez protégé des attaques des mutants, mais pendant un laps de temps très court. Lorsque vous êtes invulnerable, le visage de Flimbo devient vert. A ce moment-là il vous suffit de percuter un mutant pour le détruire. Lorsque l'effet de la potion décline, le visage de Flimbo commence à clignoter.

LE PARCHEMIN - achetez un ou plusieurs parchemins pour compléter le mot magique, cela vous sera très utile si vous êtes à court de temps. N'oubliez pas que vous économiserez de l'argent en tuant des mutants porteurs de parchemins.

LE PARCHEMIN EXTRAORDINAIRE - comme le parchemin ordinaire, il se transforme en lettres magiques lorsque vous le donnez à Dazz, sauf s'il s'agit d'un mot magique entier qui permet d'accéder aussitôt au monde suivant (très utile si vous êtes à court de temps, mais aussi très cher). Vous pouvez également le prendre à un mutant mais cela se produit très rarement.

Derrière le comptoir des magasins, vous verrez des informations vitales. Premièrement, les lettres magiques que vous avez déjà ramassées, vous saurez ainsi combien il en manque pour accéder au monde suivant. Deuxièmement, le nombre et la couleur des coeurs, vous connaîtrez ainsi les couleurs manquantes. N'oubliez pas que vous pouvez gagner une vie supplémentaire.

Vous trouverez certains objets après avoir tué des créatures, ce qui coûte moins cher.

Une astuce: bien que l'arme super puissante soit une priorité, ne perdez jamais de vue le temps qu'il vous reste pour sauver Pearly.

LES PORTES

Il y a beaucoup de portes, de caves et de multiples types d'entrées dans l'Etat de Dandruff. Mettez vous devant et actionnez le joystick vers l'avant. Il se peut que rien ne se produise, il se peut aussi que vous pénétriez ainsi dans l'un des magasins de Dazz Bazian (comme il n'y en a qu'un seul par monde, notez l'endroit où ils se trouvent). Les portes les plus intéressantes sont celles qui mènent aux chambres secrètes. Une astuce: essayez de trouver le plus vite possible l'entrée du magasin de Dazz.

LES CHAMBRES SECRÈTES

Dans les chambres secrètes aux trésors, vous pourrez prendre beaucoup d'argent. Sur les étagères autour de la chambre, il y a soit de l'argent, soit des sacs d'argent. Ils n'ont pas de grande valeur marchande, mais vous verrez que la valeur d'un objet se modifie constamment de façon imprévisible.

Il suffit que Flimbo touche l'argent pour le ramasser. Pour accumuler le plus d'argent possible, ne vous contentez pas de courir dans la pièce en ramassant n'importe quoi, inspectez bien la chambre pour voir les objets dont la valeur s'est accrue. Sur les ordinateurs C64, l'argent est d'une couleur différente.

Pour attraper un objet de grande valeur, sautez précautionneusement par dessus les autres jusqu'à ce que vous atteigniez celui que vous voulez. Lorsque qu'un objet prend de la valeur, il la gardera jusqu'à ce que vous l'ayez ramassé.

N'oubliez pas vous pourrez acheter bien plus de choses en ayant suffisamment d'argent. Une astuce: ne vous attardez pas dans les chambres aux trésors, le temps passe et il est parfois plus précieux que tout l'or du monde.

LES PARCHEMINS

Essayez de trouver les mutants qui portent des parchemins. Il faut alors les amener au magasin de Bazian. Les parchemins se transformeront en lettres qui épelleront un mot magique. Lorsque le mot sera entier, vous pourrez accéder au monde suivant en trouvant la sortie. Le mot du premier monde ne comporte que trois lettres, ceux des mondes suivants seront de plus en plus longs.

Pour identifier les mutants porteurs de parchemins, des photos d'identité des différentes especes sont affichées dans l'aire des statues et dans les magasins de Dazz Bazian. Sur les versions C64, chaque porteur de parchemins clignote.

LES CONTRÔLES JOYSTICK

A gauche (ou à Droite) - Flimbo va à gauche (ou à droite)
En Avant - Flimbo saute
En Arrière - Flimbo descend d'une plate-forme
Bouton de Tir - Flimbo fait feu
Le Bouton de Tir avec la Manette en Arrière - Flimbo s'accroupit

Une astuce: quelques parchemins sont cachés dans l'Etat de Dandruff, accroupissez vous pour en trouver!

FLIMBO'S QUEST

COPYRIGHT SYSTEM 3 SOFTWARE 1990

STARTEN VAN HET SPEL

1) Zorg dat je C64 Spelcomputer uitgeschakeld is.

2) Stop de spelcassette in de poort boven op de Spelcomputer met het etiket naar je toe als je voor de Spelcomputer zit.

3) Zet de C64 Spelcomputer aan. Het titelbeeld scherm zal verschijnen.

4) Kies met gebruik van het spel-besturingsapparaat de naam 'Flimbo's Quest' en druk op de vuurknop om het spel te beginnen.

De winkel van Dazz Bazian

In de winkel van Dazz Bazian kun je met je geld verschillende voorwerpen aanschaffen. Bij binnenkomst worden alle hartjes en perkamenten, die je op dat moment bij je hebt, automatisch op het scherm getoond. Als je bepaalde voorwerpen al hebt, zoals onschendbaarheid-drankjes, dan zal het betreffende icoon op het scherm getoond worden met een kruis er over. Als je iets probeert te kopen, wat je al hebt, dan vertelt Dazz je dat vanzelf.

De volgorde van de iconen op de C64 Spelcomputer is;
SUPER PERKAMENT, UITGANG WINKEL, SUPER WAPEN, PERKAMENT, EXTRA TIJD, ONSCHENDBAARHEID

Door met het spel-besturingsapparaat te bewegen kun je een icoon selecteren en door op de vuurknop te drukken aangeven dat je het wilt aanschaffen. Als het voorwerp geld kost, dan wordt het bedrag uit de beurs van Flimbo gehaald. Heb je niet genoeg geld bij je, dan zal Dazz commentaar leveren.

De prijzen van de voorwerpen zijn:

SUPERWAPEN 350
EXTRA TIJD 300
ONSCHENDBAARHEID 250
PERKAMENT 400
SUPERPERKAMENET 2500

Het effect van de voorwerpen!

SUPER WAPEN - De kracht en het bereik van de kogel worden groter.

EXTRA TIJD - Hierdoor word je twee minuten terug in de tijd gezet. Dit betekent dat je twee minuten langer hebt om Pearly te redden.

ONSCHENDBAARHEID - Dit beschermt je voor een korte periode tegen aanvallen van monsters. Zolang het gezicht van Flimbo groen is, kun je monsters vernietigen door ze even aan te raken. Het gezicht van Flimbo gaat knipperen als de onschendbaarheid afloopt.

PERKAMENT - Eén of meer perkamenten kopen om het toverwoord kompleet te maken is handig als je in tijdnood zit. Onthoud echter, dat het goedkoper is perkamenten te verzamelen door monsters, die perkamenten bij zich hebben, te vinden en te vernietigen.

SUPER PERKAMENT - als je dit aan Dazz geeft, verandert het - net als het gewone perkament - in toverletters. Het verschil is dat je nu een heel woord krijgt, waardoor je naar de volgende wereld gaat (erg handig als je in tijdnood zit, maar wel duur); af en toe bij een monster aan te treffen.

Achter de toonbank in de winkel zijn twee belangrijke dingen te zien. Ten eerste zie je daar de letters, die je al hebt verzameld en dus hoeveel je nog nodig hebt om naar de volgende wereld te gaan. Ten tweede staat daar het aantal en de kleur van de verzamelde hartjes - hiermee kun je snel zien welke kleuren ontbreken om een extra leven te krijgen.

Sommige vernietigde monsters veranderen in deze voorwerpen en kunnen je een heleboel geld besparen.

Tip: het SuperWapen wil iedereen natuurlijk hebben, maar vergeet niet dat je weinig tijd hebt om Pearly te redden.

Er zijn een aantal deuren, grotten en andere ingangen in het gebied van Fransz Dandruff. Het is de moeite waard om te proberen een ingang te vinden door het spel-besturingsapparaat omhooge te bewegen. Deze ingangen kunnen naar de winkel van Dazz Bazian leiden en misschien kom je zelfs uit in één van de geheime kamers, waar de professor zijn geld heeft verstopt.

Tip: Probeer de deur naar de winkel zo snel mogelijk te vinden.

GEHEIME KAMERS!

In de geheime kamers vind je een hoop geld. In de vorm van geldzakken of munten. Geldzakken of munten met een andere kleur hebben een grotere waarde.

Om het geld te verzamelen moet Flimbo het aanraken. Probeer zoveel mogelijk geld bijeikaar te krijgen door op de veranderende kleuren van de munten te letten. Spring over de lagere waardes heen om bij de hogere waardes te komen.

Tip: Blijf niet te lang in de geheime kamers omdat je anders in tijdnood komt.

PERKAMENTEN!

Om te weten te komen welk monster een perkament draagt, moet je kijken op het schermpje in het midden van het scorebord. Als de perkamentendrager op het scherm komt, zal de drager van kleur veranderen.

Je moet de perkamenten naar de winkel van Dazz Bazian brengen. Als je een perkament naar de winkel hebt gebracht, verandert deze in een letter voor het toverwoord. Als je een compleet woord hebt, ga je naar de volgende wereld. Het toverwoord voor de eerste wereld bestaat uit drie letters. Hoe verder je komt, hoe langer de woorden worden.

JOYSTICK BEWEGINGEN.

Links en rechts - Flimbo loopt naar links of rechts.
Boven - Flimbo springt omhoog.
Beneden - Flimbo springt omlaag.
Vuurknop - Flimbo schiet.
Vuurknop en Beneden - Flimbo bukt.

Tip: Er zijn verborgen extra's op de platformen in het spel, buk op verschillende plaatsen en probeer ze te vinden.

FLIMBOS'S QUEST

COPYRIGHT SYSTEM 3 SOFTWARE 1990

WARNUNG: Kassette nie herausnehmen oder einsetzen, während das C64 Games System eingeschaltet ist!

SPIELBEGINN

1) Stellen Sie sicher, daß das Commodore 64 Games System ausgeschaltet ist.

2) Die Kassette muß mit dem Etikett nach oben in die obere Öffnung des Spielsystems eingeführt werden (von der Vorderseite des Systems gesehen).

3) Nach dem Einschalten Ihres Commodore 64 erscheint der Titelbildschirm.

4) Wählen Sie mit dem Joystick den Namen Flimbo's Quest und starten Sie das Spiel durch Betätigung des Feuerknopfs.

Der Laden von Dazz Bazian

In Dazz Bazian's Laden können Sie für Geld verschiedene Dinge kaufen, die als Symbole an beiden Seiten des Bildschirms dargestellt sind. Beim Betreten des Ladens wird Ihnen jedes Herz oder jede Schriftrolle, die Sie bei sich tragen, automatisch abgenommen und auf dem Bildschirm angezeigt. Wenn Sie einen Unverletzlichkeitstrunk besitzen, wird das entsprechende Symbol auf dem Bildschirm durch ein Kreuz markiert. Sollten Sie versuchen, etwas zu kaufen, das Sie bereits besitzen, wird Dazz Sie auf diesen Umstand hinweisen.

Folgende Symbole stehen zur Verfügung:
SUPER SCROLL (Super Schriftrolle), EXIT SHOP (Laden verlassen), SUPER WEAPON (Superwaffe), SCROLL (Schriftrolle), EXTRA TIME (Extrazeit), INVUNERABILITY (Unverletzlichkeit).

Durch Bewegen des Joysticks können Sie jedes Symbol einzeln anwählen und durch Betätigung des Feuerknopfs auswählen. Falls das Symbol einen Kaufpreis hat, wird dieser automatisch vom Inhalt von Flimbo's Brieftasche abgezogen. Sollten Sie nicht über das benötigte Geld verfügen, wird Sie Dazz darauf hinweisen.

Die Preise für die Waren sind:

Superwaffe	350
Extra Zeit	300
Unverletzlichkeit	250
Schriftrolle	400
Super Schriftrolle	2500

Die Waren...

Superwaffe: Gibt den Waffen, die Sie bereits besitzen, eine größere Reichweite und mehr Kraft. So benötigt man z.B. für einen Mutanten normalerweise zwei bis drei Schüsse; mit der Superwaffe lediglich einen Schuß.

Extra Zeit: Verlangsamt das Nachtaden von Franz Dandruff's Maschine. Dadurch gewinnen Sie mehr Zeit für die Rettung von Pearly.

Unverletzlichkeit: Hiermit sind Sie für kurze Zeit vor den Angriffen der Mutanten geschützt. Wenn man Unverletzlichkeit besitzt, färbt sich Flimbo's Gesicht grün. Während dieser Zeit genügt es, einen Mutanten zu berühren, um ihn zu zerstören. Wenn die Unverletzlichkeit nachläßt, beginnt Flimbo's Gesicht zu blinken, um Sie zu warnen.

Schriftrolle: Wenn die Spielzeit knapp wird, ist es sinnvoll, eine oder mehrere Schriftrollen zu kaufen, um das Zauberwort zu vervollständigen. Billiger ist es jedoch, die Wesen, die Schriftrollen bei sich haben, ausfindig und unschädlich zu machen.

Superschriftrolle: Verwandelt sich wie die gewöhnliche Schriftrolle in magische Buchstaben, wenn man sie Dazz aushändigt. Im Unterschied zur normalen Schriftrolle bildet sich jedoch ein komplettes Zauberwort, das es einem ermöglicht, in die nächste Welt zu wechseln (sehr nützlich, wenn die Zeit knapp ist). Auch Mutanten können eine Superschriftrolle bei sich haben, allerdings sind derartige Mutanten äußerst selten zu finden.

Hinter dem Ladentisch werden zwei wichtige Informationen angezeigt. Erstens werden auf einem Schild rechts von Dazz die bereits gesammelten magischen Buchstaben angezeigt, so daß Sie leicht feststellen können, wieviele dieser Buchstaben Sie noch benötigen, um in die nächste Welt zu kommen. Zweitens befinden sich am oberen Bildschirmrand die bereits gesammelten farbigen Herzen. Dadurch läßt sich herausfinden, welche anderen Farben Sie noch benötigen, um ein Extraleben zu bekommen.

Wie bereits erwähnt, können sich einige der Wesen nach ihrem Ableben in einen der oben genannten Gegenstände verwandeln. Damit läßt sich eine Menge Geld sparen.

Hinweis: Obwohl die Superwaffe wohl an der Spitze von jedermans Einkaufsliste stehen dürfte, sollten Sie sich überlegen, wieviel Zeit Ihnen noch zur Verfügung steht, um Pearly zu retten.

Um Dandroff's Gut verstreut befinden sich viele Eingänge und Höhlen. Es lohnt sich, alle auszuprobieren. Um hineinzugelangen, müssen Sie den Joystick nach vorne bewegen, während Sie vor dem entsprechenden Eingang stehen. Bei manchen Eingängen wird garnichts passieren, andere führen zu Dazz Bazian's Laden (diese sollten Sie sich gut merken, da es pro Welt nur einen Eingang gibt). Am lukrativsten sind die Eingänge, die zu geheimen Kammern führen.

Hinweis: Es macht sich bezahlt, den Eingang zu Dazz Bazian's Laden so schnell wie möglich zu finden.

Geheime Kammern

In geheimen Schatzkammern haben Sie die Möglichkeit, viel Geld anzusammeln. Auf den Plattformen in diesen Räumen befinden sich entweder Münzen oder Geldbeutel. Normalerweise ist der Geldbetrag nicht sehr hoch. Es kann jedoch passieren, daß sich ein Gegenstand willkürlich in einen von höherem Wert verwandelt.

Um das Geld einzusammeln, brauchen Sie es lediglich mit Flimbo berühren. Um möglichst viel Geld zu bekommen, sollten Sie nicht einfach im Raum herumlaufen und alles einsammeln, sondern sich nach dem wertvollsten Gegenstand umschauen. Sie erkennen ihn daran, daß er sich farblich von den anderen Gegenständen unterscheidet.

Um zu den wertvolleren Gegenständen zu gelangen, hüpfen Sie einfach vorsichtig über die anderen, bis Sie den gewünschten Gegenstand erreicht haben. Wenn sich ein Gegenstand in einen Wertvolleren verwandelt hat, behält er diesen Zustand bei, bis er eingesammelt wird. Bedenken Sie: je mehr Geld Sie besitzen, desto mehr können Sie bei Dazz einkaufen.

Hinweis: Sie sollten nicht allzuviel Zeit in den geheimen Kammern verschwenden, denn Zeit kann wertvoller sein als Geld.

Schriftrollen

Halten Sie Ausschau nach Mutanten mit Schriftrollen. Sammeln Sie die Schriftrollen ein und bringen Sie sie zu Dazz Bazian's Laden. Befinden sie sich einmal dort, verwandeln sich die Schriftrollen in Buchstaben, die ein magisches Wort ergeben. Sobald das Wort vollständig ist, können Sie sich in die nächste Welt begeben, indem Sie sich durch einen

entsprechenden Ausgang begeben. Das erste Wort besteht lediglich aus drei Buchstaben. Je mehr Welten Sie durchreisen, desto länger werden die magischen Worte.

Um die Wesen, die Schriftrollen bei sich haben, identifizieren zu können, wird im Statusbereich des Bildschirms und in Dazz Bazian's Laden ein Erkennungsbild angezeigt. Außerdem sind derartige Wesen daran erkennbar, daß sie blinkend dargestellt sind.

Joysticksteuerung

Links und rechts	bewegt Flimbo nach links oder rechts
Hoch	läßt Flimbo nach oben springen
Runter	läßt Flimbo von einer Plattform springen
Feuerknopf	feuert Flimbo's Waffe ab
Feuerknopf und Joystick runter	veranlaßt Flimbo, sich zu bücken

Hinweis: Einige Schriftrollen sind im Dandruff's Gut herum versteckt. Es lohnt sich, sich zu bücken und nachzuschauen, ob man etwas findet!

FLIMBO'S QUEST

COPYRIGHT SYSTEM 3 SOFTWARE 1990

INIZIO DEL GIOCO

1) Assicuratevi che il vostro Games System C64 sia spento.

2) Inserite la cartuccia nella porta situata nell'parte superiore del Games System, con l'etichetta rivolta verso l'alto (vista di fronte il Games System).

3) Accendete il Games System C64. Sullo schermo apparirà la pagina del titolo di apertura.

4) Usando il joystick per evidenziare il gioco da selezionare, premete il pulsante FIRE per caricare il gioco.

IL NEGOZIO DI DAZZ BAZIAN

Nel Negozio di Dazz Bazian puoi scambiare i soldi per ottenere i vari articoli in vetrina; questi sono rappresentati dalle icone poste su entrambi i lati dello schermo. Quando entri nel negozio, qualsiasi cuore e pergamena che stai trasportando ti verrà tolta automaticamente e verrà mostrata sullo schermo. Nel caso di articoli tipo pozioni di invulnerabilità, se ne hai già uno l'icona appropriata sullo schermo apparirà contrassegnata da una crocetta. Se tenti di comperare qualcosa che possiedi già Dazz ti avviserà.

Per le macchine C64, l'ordine delle icone:
SUPER PERGAMENA, USCITA NEGOZIO, ARMA SUPER, PERGAMENA, TEMPO EXTRA, INVULNERABILITÀ

Muovendo il joystick ciascuna icona si illuminerà e verrà selezionata premendo il pulsante fuoco; nel caso in cui abbia un valore il costo verrà dedotto dal portafoglio di Flimbo - Se non hai soldi a sufficienza Dazz avrà sicuramente qualche cosa da ridire.

I prezzi dei vari articoli sono:
Extra Arma 350
Extra Tempo 300
Invulnerabilità 250
Pergamena 400
Super Pergamena 2,500

OGGETTI DA COLLEZIONARE...

ARMA SUPER - conferisce una maggiore varietà di spari e maggior potenza all'arma che possiedi; per esempio, riesci ad eliminare un mostriciattolo solamente con uno sparo della tua super arma invece che con due o tre.

TEMPO EXTRA - rallenta il tempo di ricarica della macchina di Franz Dandruff donandoti così tempo ulteriore per liberare Pearly.

INVULNERABILITÀ - ciò'ti proteggerà dagli attacchi dei mostriciattoli, ma solo per un periodo di tempo limitato. Durante l'invulnerabilità il viso di Flimbo diventa verde ed il nostro eroe può distruggere i mostriciattoli solamente urtandoli. Quando l'effetto sta per scomparire il viso di Flimbo inizia a lampeggiare.

PERGAMENA - se sei a corto di tempo è utile comperare una o più pergamene - ma ricorda, è molto più economico riuscire a scovare ed eliminare le creature piuttosto che trasportare pergamene.

SUPER PERGAMENA - come la pergamena normale, si trasforma in lettere magiche quando viene data a Dazz; l'eccezione è che contiene una parola completa tramite la quale puoi immediatamente passare al livello successivo (veramente utile quando il tempo sta scadendo- ma molto cara!); tale pergamena può anche essere raccolta da un mostriciattolo, ma è un'occasione molto rara.

Sullo schermo, dietro al contatore nel negozio si trovano due informazioni di importanza vitale. Per prime, le lettere magiche che hai già collezionato permettendoti così di sapere quante ancora devi raccoglierne per passare al livello successivo. Secondariamente il numero e colore dei cuori che hai ottenuto - questo ti informa di quanti altri colori necessiti per avere una vita extra.

Devi sempre ricordare che, occasionalmente, alcune creature (una volta eliminate) si trasformano negli oggetti sopra elencati, facendoti risparmiare soldi.

SUGGERIMENTO: nonostante la Super Arma sia agli occhi di tutti la cosa più importante da acquistare, dovresti anche pensare seriamente al tempo che rimane per salvare Pearly.

ENTRATE

Ci sono parecchie vie d'accesso, caverne ed altri tipi di entrate sparse intorno alla proprietà di Dandruff. Vale la pena provarle tutte piazzandosi di fronte a loro e premendo sul joystick. In alcuni casi non succederà niente, in altri potresti entare in uno dei negozi di Dazz Bazian (è utile segnarsi queste vie d'accesso poichè ce n'e solamente una per livello). Le migliori sono quelle che portano alle stanze segrete.

SUGGERIMENTO: tenta di scovare la giusta entrata al negozio di Dazz prima possibile.

STANZE SEGRETE

Nelle stanze segrete del tesoro avrai la possibilità di accumulare molto denaro. Ci sono monete o sacchi di denaro sparsi sugli scaffali nella stanza. Normalmente rappresentano una modesta somma di soldi, ma se osservi attentamente noterai che il valore di uno o l'altro oggetto cambierà in maniera casuale.

Per raccogliere il denaro nella stanza devi solamente toccarlo con qualsiasi parte di Flimbo. Al fine di ottenere più soldi possibili non limitarti a correre per la stanza collezionando tutto - poni maggiore attenzione all'oggetto che ha assunto valore maggiore, indicato sulle macchine C64, da una moneta di colore differente. Per ottenere gli oggetti con valore più alto, salta attentamente sopra gli altri fino a quando raggiungi quello prescelto. Quando un oggetto aumenta di valore possibili non limitarti a correre per la stanza collezionando tutto - poni maggiore attenzione all'oggetto che ha assunto rimane tale fino a che lo raccogli. Ricorda,più soldi - più acquisti da Dazz Bazzian.

SUGGERIMENTO: non trascorrere troppo tempo nelle stanze segrete - il tempo può essere più prezioso dei soldi!

PERGAMENE

Stai attento ai mostriciattoli che trasportano pergamene. Devi impossessarti delle pergamene e portale al negozio di Dazz Bazian. A questo punto le pergamene si trasformano in lettere che compilano una parola magica. Quando la parola è completa puoi passare di livello, essa e costituita solamente da tre lettere, mano a mano che viaggi attraverso altri mondi le parole magiche diventano più lunghe.
Per identificare quali sono le creature che trasportano una pergamena, la loro immagine viene mostrata in una finestrella sul monitor o in uno dei negozi di Dazz Bazian. Il singolo mostriciattolo che possiede la pergamena lampeggia sulle macchine C64.

CONTROLLI JOYSTICK

Sinistra e destra - Sposta Flimbo a sinistra o a destra
Su - Fa saltare Flimbo
Giu - Flimbo scende da una piattaforma
Pulsante fuoco - Fa sparare l'arma di Flimbo
Pulsante fuoco e giu - Flimbo si piega

SUGGERIMENTO: ci sono alcune pergamene nascoste intorno all proprieta 'di Dandruff, vale sempre la pena chinarsi per vedere cosa potresti trovare.

FLIMBO'S QUEST

COPYRIGHT SYSTEM 3 SOFTWARE 1990

COMO INICIAR EL JUEGO

1) Asegúrate de que el sistema de juegos C64 esta apagado.

2) Introduce el cartucho de programas en la puerta situada en la parte superior del sistema de juegos, con la etiqueta hacia delante. (mirando el sistema de frente)

3) Haciendo uso del control manual, selecciona el titulo "Flimbo's Quest". Pulsa el botón de disparo para comenzar el juego.

4) Pon en marcha el sistema de juegos C64 por medio del interruptor. En el televisor aparece la primera pantalla del juego.

LAS TIENDAS DE DAZZ BAZIAN

En las tiendas de Dazz Bazian puedes cambiar dinero por los diferentes articulos que el tiene en venta, y estos estan señalados como iconos en los dos lados de la pantalla. Al entrar en la tienda, te quitarán automáticamente los corazones y los rollos que lleves, y se señalarán en la pantalla. En el caso de cosas como pociones de invulnerabilidad si y tienes alguna, en la pantalla aparecerá el icono correspondiente marcado con una cruz. Si tratas de comprar algo que ya tienes, Dazz te dirá que ya lo tienes.

Para el C64 el orden de los iconos es el siguiente:
SUPER ROLLO, SALIDA DE LA TIENDA, SUPER ARMA, ROLLO, TIEMPO ADICIONAL, INVULNERABILIDAD

Al mover el joystick, puedes iluminar cada icono por turno y elegir el objeto pulsando el boton de disparo. Si tiene algun valor, el coste se descontará de la bolsa de Flimbo - si no tienes suficiente dinero, entonces Dazz tendrá algo que decir.

El precio de los diferentes articulos es:
SUPER ARMA 350
TIEMPO ADICIONAL 300
INVULNERABILIDAD 250
ROLLO 400
SUPER ROLLO 2500

LAS COSAS BUENAS ...

SUPER ARMA: sirve para distancias más grandes y da más potencia del arma que ya tienes. Por ejemplo un mutante que normalmente se mata con dos o tres tiros, puede destrozarse con un solo tiro del super arma.

TIEMPO ADICIONAL: aumenta el tiempo de recarga de la maquina de Fransz Dandruff, dandole asi más tiempo para rescatar a Pearly.

INVULNERABILIDAD: esto te protegerá del ataque de los mutantes, pero sólo por un corto periodo de tiempo. Cuando eres invulnerable, la cara de Flimbo se pone verde y en esta condicion puedes destrozar mutantes con sólo chocar contra ellos. Para avisarte cuando el efecto se va a terminar, la cara de Flimbo se pondrá intermitente.

ROLLO: es útil comprar más rollos para completar la palabra mágica si no hay mucho tiempo -y acuérdate, es mucho más barato si encuentras, y matas, los bichos que llevan los rollos.

SUPER ROLLOS: como el rollo ordinario, se convierte en letras mágicas cuando se los pasas a Dazz sólo que es una palabra entera asi permitiendote asi seguir al otro mundo (muy útil cuando no hay mucho tiempo). Puede ser recogido de un mutante, pero ellos no tienen.

A la vista, detrás del mostrador de en la tienda, se encuentran dos piezas vitales de información. Primero, las letras mágicas que ya has acumulado, de modo que ya sabes cuantas letras más te hacen falta para llegar al otro mundo.

Segundo, el número y color de los corazones que has acumulado - esto te ayuda a ver cuales colores te hacen falta para conseguir una vida adicional.

Acuérdate de que algunos bichos que mates, se convertirán algunas veces en otros objetos, ahorrándote así mucho dinero.

PISTA: aunque el Super Arma es normalmente lo más importante en la lista de compras, debes pensar seriamente cuanto tiempo te queda para rescatar a Pearly.

PUERTAS

Hay muchas puertas, cuevas y otras clases de entradas repartidas por la finca de Dandruff. Vale la pena probarlas todas poniéndote delante de ellas pulsando el joystick. En algunas entradas, no pasará absolutamente nada, otras puertas conducirán a una de las tiendas de Dazz Bazian (vale la pena tenerlo en cuenta porque sólo hay una por mundo). Las mejores puertas son las que dan a los cuartos secretos. PISTA: vale la pena encontrar lo más pronto posible la entrada a la tienda de Dazz.

CUARTOS SECRETOS

En los cuartos del tesoro secretos tendrás la posibilidad de acumular mucho dinero. Alrededor del cuarto, hay monedas o bolsas de dinero en una estantería. Normalmente, estos objetos son de poco valor, pero si vás con cuidado, verás que el valor de un artículos cambia. Para recoger el dinero del cuarto, lo que tienes que hacer es tocar el dinero con cualquier parte del cuerpo de Flimbo. Para obtener el máximo dinero posible, no corras por el cuarto recogiendo todo lo que ves - busca por el cuarto el objeto cuyo valor haya subido indicado en el C64, por una moneda de color distinto.

Para obtener los objetos de mayor valor, salta con cuidado hasta que llegues al objeto deseado. Cuando un objeto cambia a mayor valor, se queda como está hasta que lo hayas recogido Acuérdate, cuanto más dinero tengas más cosas le puedes comprar a Dazz Bazian. PISTA: no pierdas mucho tiempo en los cuartos secretos. El tiempo vale más que el dinero.

ROLLOS

Fíjate en los mutantes que llevan los rollos. Tienes que recoger los rollos y llevarlos a la tienda de Dazz Bazian, donde se convierten en letras que forman una palabra mágica. Cuando la palabra esté completa, podrás seguir al siguiente mundo encontrando una puerta de salida. La palabra del primer mundo está compuesta solamente de tres letras, y conforme viajes por otros mundos, las palabras mágicas se vuelven más largas.

Para poder identificar que bichos llevan los rollos el perfil de las especies será indicado en la pantalla y en las tiendas de Dazz Bazian. Tambien, el bicho concreto que lleva el rollo se pone intermitente en el C64.

LOS CONTROLES DEL JOYSTICK

Izquierda y derecha -mueve Flimbo a la izquierda o a la derecha
Arriba -le hace a Flimbo saltar
Abajo -Flimbo desciende de una plataforma
Pulsador de disparo armas de Flimbo
Pulsador de disparo y hacia abajo -Flimbo se agacha

PISTA: siempre hay rollos escondidos alrededor de la finca de Dandruff. Vale la pena agacharse para ver lo que se puede encontrar.

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

COPYRIGHT 1989, GRAY MATTER

IMPORTANT: DO NOT INSERT OR REMOVE A CARTRIDGE WHEN GAMES SYSTEM IS SWITCHED ON.

THE GLORIOUS GAME

Your small, struggling circus is about to be seized by a sinister hoodlum, to whom you owe the sum of 10,000 smackeroos. Your Big Top will be backtop if you don't bag the bucks needed to banish the barbarous banker from your beloved business. To make matters more miserable, he's sent Fiendish Freddy to foil your fragile finances and prevent your people from performing at their peak. Your objective is to obliterate this financial obligation by perfectly performing the precarious perils of the Big Top. Thus you will thrill the throng of spectators while also earning the megabucks needed to expand your arena.

The aim is simple: if you have accumulated £10,000 or more by the end of the evening, then your circus is saved from certain demise. However, if no one person raises the needed £10,000, Freddy will take up permanent residence in the area and your circus with be nothing but a memory.

STARTING THE GAME

1. Make sure your C64 Games System is switched off.

2. Plug your cartridge in the port on the top of the games system with the label facing you (as viewed from the front of the Games System).

3. Turn your C64 Games System on. The opening title page will appear on your television.

4. Using the games controller, highlight the name Fiendish Freddy's Big Top O'Fun - Press the fire button to load the game. The Fiendish Freddy introductory screen will then appear. If you do not move the games controller, or press the fire button, the game will enter the DEMO mode.

THE EXPLOSIVE EVENTS

1) High Diving

In this event, you climb up the ladder and move out to the end of the diving platform. On the right side of the screen is a scale model of the diving platform. An arrow points to the level where you are standing. In the upper left corner of the screen is the name of the pose you should perform first. In the lower left corner is a picture of the diver's target.

Press the fire button to begin your dive. Once airborne, begin to quickly move the games controller from side to side, but keep yourself over the target. To perform a pose, move the games controller to the appropriate position and then press the fire button.

The more poses that are correctly done, the more money you will make on your dive - that is, as long as you hit your target. Once the bell rings indicating it's time to go into a pose, you must immediately perform it. Failure to do so brings out Freddy with his giant fan to blow you off course. With each level Freddy appears sooner if you don't perform your poses as soon as the bell rings.

2) Juggling

Keep juggling as many items as possible until the time limit runs out. Drop five items and your juggling career will be just a memory.

Push the games controller in the direction you want to move. When you want to catch an item, move the games controller so that you are positioned to catch the item.
Watch out for Freddy, who's tossing bombs and missiles. To handle Freddy's bombs, catch them in either hand and then press the fire button while pushing up the games controller. Once you toss an item, release the fire button and prepare for the next one.

3) Trapeze
Another death-defying act of courage high above the centre ring of the Big Top O'Fun.

In addition to just swinging from bar to bar, you'll encounter several obstacles like paper targets and flaming hoops. Press the fire button to start off the platform. Then move the games controller left and right to get your momentum going. Move the games controller up and down to control your speed. Press the fire button to grasp the next bar.

In the meantime, Freddy is armed with a large pair of scissors and a jet pack. He's able to fly freely about the big top waiting for his opportunity. If you stay on one bar too long waiting for the perfect jump, Freddy comes along and 'cuts' your act short.

4) Knife Throw
Your lovely assistant has been blindfolded and tied to a rotating wheel, which also has balloons placed in many strategic areas about her. Your objective here is to break all of the balloons on the wheel before time runs out for that level.

There is a row of knives that represents how many tries you have to break the balloons in each level. Use your games controller to move the knife around the wheel until it is over an area where a balloon will come by. Press the fire button when you want to throw the knife. Timing is everything in this game! Freddy will periodically appear from the side to throw his smoke bomb. This fills the screen with smoke and will most likely throw you off your timing and your aim, so take care not to hit your assistant! She's a real whiner and will surely let you know if your aim is off.

5) Tightrope
Begin this event by pushing your games controller straight ahead. As you go forward, you will probably lose your balance and begin to lean right or left. Move your games controller left or right in order not to lost your balance and continue moving forward on the rope. If you lean too far and are in danger of falling off, your balancing pole will turn red. You have one second to regain your balance or else you will fall off.

Freddy will try to wheel out his cannon and stop you dead in your tracks. He can also hurl circular saw blades at you, which you can deflect by hitting the fire button.

6) Cannonball
The fantastic and fiery finale! Your assistant loads the cannon with gunpowder and you dive in. Depending on how much gunpowder she's put in, you decide how close or far the target should be in order for you to hit it. Use your games controller to move the target closer (left) or farther (right) from the cannon. Once your target is where you want it to be, press the fire button.

Now you must decide the angle at which you want yourself to be fired out of the cannon in order to reach your target. When the cannon is at the angle you want, press the fire button again and you will be launched. If you waste too much time in this event trying to decide where to position your target, Freddy will appear armed with his big cork to make sure your act creates a big bang!

THIS CARTRIDGE MAY ONLY BE USED WITH THE FOLLOWING:
COMMODORE 64 GAMES SYSTEM
COMMODORE 64 COMPUTER

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN
COPYRIGHT 1989 GRAY MATTER

(Le chapiteau du rire de Fiendish Freddy)

A PROPOS DE L'HISTOIRE...
Le chapiteau du rire de Fiendish Freddy vous propulse au beau milieu d'un cirque pour essayer de faire des affaires. Dans une tentative désespérée de sauver le cirque de la faillite, vous avez emprunté 10 000$ à un magnat de l'immobilier. Malheureusement, vous n'avez pas été en mesure de rembourser le prêt - et il est censé être payé ce soir!

Le magnat veut construire un énorme complexe de bureaux juste au-dessus de votre modeste cirque - et il s'est assuré l'aide du clown fou, Fiendish Freddy pour être certain que vous ne pourrez pas rembourser ce que vous devez.

Vous devez prendre part à une serie d'épreuves du cirque aussi amusantes les unes que les autres et augmenter votre capital grâce à votre habileté. Meilleur vous serez à chaque épreuve, plus vous gagnerez d'argent. Fiendish Freddy fera de son mieux pour occasionner votre perte ridicule de la pire des façons!

Votre objectif est simple - gagner 10 000$ à la fin de la soirée et sauver le cirque. Si vous échouez, le magnat de l'immobilier aura le dernier mot avec ce fou malfaisant de Fiendish Freddy. Bonne chance !!

LES EPREUVES...
1) Plongeon
Bondissez tout en haut sous le toit du cirque et dirigez le plongeur sur la cible loin en-dessous. En descendant vous devez réaliser différentes figures et mouvements pour impressionner les juges. Si vous ratez la cible, vous ferez une belle impression - par terre !

Pour réaliser une figure, tout ce que vous avez à faire, c'est de prendre assez de vitesse en déplaçant le joystick d'un côté sur l'autre ce qui fait tourner en même temps le plongeur. Une fois que le gong retentit, réalisez la figure indiquée en haut à gauche de l'écran en déplaçant le joystick pour lui donner la position correcte et en appuyant sur le bouton de lancement.

Avec de la pratique, vous apprendrez comment déplacer un joystick pour réaliser une figure.

Plus vous réaliserez de figures, plus vous gagnerez d'argent. Mais prenez garde à ce fou de Fiendish Freddy et à son ventilateur géant qui souffle sur vous pour essayer de vous éliminer de la course. Ne perdez pas la cible de vue pour être sûr de ne pas la rater !

2) Jonglerie
Saisissez tous les objets dans l'air et par terre pour gagner de l'argent. Si vous en laissez tomber un trop grand nombre, vous y laisserez votre peau.

Attrapez autant d'objets volants que vous le pourrez avant que le temps ne soit écoulé pour passer au niveau suivant - prenez garde à Freddy qui lance des bombes - attrapez-les et lancez-les lui en retour en déplaçant le joystick vers le haut et en appuyant sur le bouton.

Déplacez le joystick à gauche et à droite pour vous positionner sous l'objet. Faites le descendre pour vous servir des deux mains. Lancez un objet en l'air en maintenant le bouton de tir et en déplaçant le joystick à gauche ou à droite selon la direction désirée.

3) Trapèze

Une fois encore, vous êtes en haut sous le toit du chapiteau - cette fois-ci pour prendre part à l'épreuve dangereuse, mais amusante du trapèze.

Voltigez dans la tente et attrapez les cordes en bondissant à travers les cerceaux en papier ou les cercles de feu lorsqu'ils apparaissent. Si vous attendez trop longtemps, alors Freddy peut couper les cordes avec ses ciseaux géants - aussi ne restez pas accroché!

Déplacez le joystick à temps vers la gauche et la droite lorsque vous voltigez, pour gagner du temps, et vers le haut et le bas pour ralentir et accélérer à nouveau.

Tirez au bon moment pour sauter sur la corde suivante - si vous la ratez, vous retomberez de toute la hauteur!

4) Le lancer de couteaux

Utilisez le joystick pour positionner le couteau en face de la roue et appuyez sur le bouton pour le lancer. Faites attention de ne pas toucher la jolie fille ficelée à la roue ou bien elle se mettra à hurler !

Vous n'avez qu'une réserve limitée de couteaux pour crever tous les ballons attachés sur la roue tout autour de la fille, aussi prenez soin de les crever tous avant que le temps soit écoulé afin de passer au niveau suivant.

Freddy essaiera de vous éloigner en lâchant quelques bombes fumigènes de temps en temps - elles vont perturber votre visibilité pendant un instant, prenez donc garde à ne pas porter un coup à votre assistante !

5) Corde raide

Faites passer votre héros sur la corde raide d'un côté à l'autre. Poussez-le en avant pour lui faire faire un pas et reprendre peu à peu son équilibre. Ne perdez pas de vue le "tilt-o-mètre" (appareil mesurant l'equilibre) pour vous assurer qu'il ne va pas tomber.

Alors que vous avancez, Fiendish Freddy essaiera de vous faire tomber avec son frisbee en forme de scie circulaire. Servez-vous de la perche pour parer le coup et rejeter la lame menaçante.

Prenez garde au boulet de canon si vous tardez trop.

6) Le boulet de canon

La dernière épreuve et la plus mortelle !

Introduisez-vous dans le canon et faites feu pour vous envoyer à travers le cirque. Faites-vous une idée de l'élévation requise à partir de la quantité de poudre mise dans le canon et de la distance que vous avez à parcourir jusqu'à la cible.

Déplacez la cible selon la quantité de poudre qui vous a été donnée, en poussant le joystick à gauche et à droite. Une fois satisfait de la position, appuyez sur le bouton pour commencer à déplacer le canon. Appuyez à nouveau sur le bouton pour tirer le canon quand vous êtes sûr qu'il est dirigé sur la bonne hauteur. Soyez rapide cependant, car il tombe rapidement!

Si vous avez fait une estimation correcte, vous atterrirez en douceur sur le tremplin visé. Si vous vous êtes trompé, eh bien! ce ne sera pas beau à voir !

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

COPYRIGHT 1989 GRAY MATTER

HET VERHAAL TOT NU TOE...

Met Fiendish Freddy's Big Top O'Fun word je midden in de piste gezet van een circus dat op het punt staat over de kop te gaan. Je hebt $10.000 geleend van een onroerend goed magnaat in een laatste wanhopige poging het circus te redden. Helaas heb je de lening niet kunnen aflossen -en hij moet op z'n laatst vanavond terugbetaald worden!

De magnaat wil een gigantisch kantoorgebouw boven op je nederige circusje bouwen en heeft de hulp van de krankzinnige clown Fiendish Freddy ingeroepen om ervoor te zorgen dat je de lening niet kan terugbetalen.

Je moet aan de verschillende doldwaze circusacts meedoen om geld te verdienen met je kunsten. Hoe beter je iedere act uitvoert, hoe meer geld je verdient. Fiendish Freddy zal zijn uiterste best doen je op komische wijze ten val te brengen!

Het doel is eenvoudig: als je $10.000 hebt verdiend aan het eind van de avond is het circus gered. Lukt het je niet, dan winnen de onroerend goed magnaat en de slechterik Fiendish Freddy Succes ermee!!

1) Schoonspringen.

Spring vanuit het dak van de tent naar beneden en leid de dappere schoonspringer naar het doel op de grond. Onderweg moet je allerlei standjes en figuren uitvoeren om een goede indruk te maken bij het panel. Als je het doel mist maak je helemaal een indruk, en wel in de grond!

Om een figuur uit te voeren moet je eerst genoeg vaart krijgen door middel van het heen en weer bewegen van het spel-besturingsapparaat. Hierdoor wordt de schoonspringer in de rondte gedraaid. Zodra de bel gaat moet je de figuur uitvoeren die in de linkerbovenhoek van het scherm verschijnt door het spel-besturingsapparaat op de juiste positie te bewegen en op de vuurknop te drukken.

Door te oefenen kom je erachter hoe je het spel-besturingsapparaat moet bewegen om een bepaald figuur uit te voeren.

Hoe meer figuren je uitvoert hoe meer geld je verdient. Maar kijk uit voor de krankzinnige Fiendish Freddy en zijn gigantische waaier die je de verkeerde kant op probeert te blazen. Hou een oogje op het doel en zorg ervoor dat je hem niet mist!

2) Jongleren

Om bij deze act geld te verdienen moeten de verschillende voorwerpen in de lucht blijven. Als teveel voorwerpen toch op de grond vallen kan je terug naar de kleedkamer.

Hou zoveel mogelijk voorwerpen in de lucht voordat de tijd op is en je naar het volgende niveau gaat. Kijk uit voor Freddy, die bommen gooit. Vang de bommen en goot ze terug door het spel-besturingsapparaat omhoog te bewegen en op de vuurknop te drukken.

Je plaatst jezelf onder een voorwerp door het spel-besturingsapparaat heen en weer te bewegen. Trek het spel-besturingsapparaat naar beneden om beide handen te gebruiken. Je gooit een voorwerp de lucht in door op de vuurknop te drukken en het spel-besturingsapparaat naar links of naar rechts te bewegen, afhankelijk van welke hand je wilt gebruiken.

3) Trapeze

Hier zijn we weer boven in het dak van de grote tent. Dit is de gevaarlijkste maar spectaculaire trapeze act.

Vlieg door de hele tent en zorg dat je op tijd de touwen vangt, en door de hoepels van papier en vuur springt die voor je verschijnen. Als je te lang wacht knipt Freddy je touwen door met zijn reuze schaar, en dan hang je!

Volg de schommel en maak vaart door het spel-besturingsapparaat naar links en rechts te bewegen. Ga langzamer of sneller door het spel-besturingsapparaat naar boven of beneden te bewegen.

Druk de vuurknop in als je naar het volgende touw wilt springen. Als je timing niet perfect is, bijt je in het zand!

4) Messenwerpen

Gebruik het spel-besturingsapparaat om het mes voor het ronddraaiende rad te plaatsen en druk vervolgens op de vuurknop om het mes te gooien. Zorg er echter voor dat je het lieflijke meisje niet raakt dat op het rad is gebonden, anders gilt ze!

Je hebt slechts een beperkt aantal messen, waarmee je alle ballonnen die rond het meisje aan het rad zitten, moet raken. Dus je moet wel zorgen dat je alle ballonnen hebt geknald voor de tijd op is om naar het volgende niveau te gaan.

Freddy doet weer zijn best roet in het eten te gooien door zo nu en dan wat rookbommetjes te werpen. Hierdoor kan je eventjes niets zien, dus pas op dat je je assistente niet raakt!

5) Koorddansen

Loop met de held van ons verhaal over het koord van de ene kant naar de andere. Druk naar voren om hem een stapje te laten lopen, en naar links en rechts om zijn balans te bewaren. Hou een oogje op de 'schuinmeter' om te zien of hij gaat vallen of niet.

Terwijl je dit doet zal Fiendish Freddy trachten je van het koord te gooien met zijn frisbee met cirkelzaagranden. Sla hem van je af met de stok door op de vuurknop te drukken.

Kijk ook uit voor de kanonskogel die jouw richting op komt als je er te lang over doet.

6) De Kanonskogel

De laatste en dodelijkste act!

Wurm jezelf in het kanon en schiet jezelf af door de tent. Je moet de hoek van het kanon bepalen naar aanleiding van de hoeveelheid buskruit die in het kanon zit en de afstand tot het doel: de trampoline.

Je kan het doel verplaatsen en aanpassen aan de hoeveelheid buskruit die je is gegeven door het spel-besturingsapparaat naar links en rechts te bewegen. Als het doel op de juiste plaats staat, druk dan op de knop om het kanon te bewegen . Als je denkt dat het kanon de juiste hoek bereikt heeft, druk dan weer op de knop om hem af te vuren, maar wees wel snel!

Als je het goed hebt ingeschat maak je een zachte landing op het doel, de trampoline. Gaat het echter fout....dan ziet het er niet zo best uit.!

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

COPYRIGHT 1989 GRAY MATTER

WARNUNG: Kassette nie herausnehmen oder einsetzen, während das C64 Games System eingeschaltet ist!

SPIELBEGINN

1) Stellen Sie sicher, daß das Commodore 64 Games System ausgeschaltet ist.

2) Die Kassette muß mit dem Etikett nach oben in die obere Öffnung des Spielsystems eingeführt werden (von der Vorderseite des Systems gesehen).

3) Nach dem Einschalten Ihres Commodore 64 erscheint der Titelbildschirm.

4) Wählen Sie mit dem Joystick den Namen FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN und starten Sie das Spiel durch Betätigung des Feuerknopfs

Was bisher geschah...

Bei Fiendish Freddy's Big Top O'Fun sind Sie ein Zirkusdirektor, der verzweifelt versucht, im Geschäft zu bleiben. Um den Zirkus vor dem Ruin zu retten, haben Sie sich $10,000 von einem reichen Bauunternehmer geliehen. Leider haben Sie ihm das Geld noch nicht zurückzahlen können – und heute abend läuft Ihre Frist aus!

Der Bauunternehmer will dort, wo Ihr Zirkus steht, ein riesiges Bürogebäude bauen. Er hat den verrückten Clown Fiendish Freddy angeheuert, um sicherzustellen, daß Sie ihm das Geld auch bestimmt nicht zurückzahlen können.

Sie müssen eine Reihe von verrückten Zirkuskunststücken bewerkstelligen und sich so Geld verdienen. Je besser Sie jedes Kunststück vollführen können, desto mehr Geld bekommen Sie. Fiendish Freddy wird jedoch alles daran setzen, Sie dabei auf die gemeinste Weise zu Fall zu bringen und lächerlich zu machen!

Ihr Ziel ist einfach – Sie müssen vor Tagesablauf $10,000 verdienen, um Ihren Zirkus zu retten. Wenn Sie das nicht schaffen, hat der Bauunternehmer mit seinem gemeinen Clown Fiendish Freddy gewonnen. Viel Glück!

Die Kunststücke

1) Der Todessprung

Sie müssen vom höchsten Punkt des Zirkuszelts springen und das tief unten gelegene Ziel treffen. Während des freien Falls müssen Sie verschiedene Posen und Haltungen einnehmen, um die Punktrichter zu beeindrucken. Wenn Sie das Ziel verfehlen, werden Sie einen besonders tiefen Eindruck hinterlassen – im Fußboden!

Um eine Pose einnehmen zu können, müssen Sie erst genug Geschwindigkeit entwickeln, indem Sie den Joystick von einer Seite zur anderen bewegen. Der Todesspringer dreht sich dann um sich selbst. Wenn die Glocke ertönt, nehmen Sie die oben links auf dem Bildschirm angezeigte Pose ein, indem Sie eine entsprechende Bewegung mit dem Joystick vollführen und den Feuerknopf drücken.

Sie werden schnell lernen, wie Sie den Joystick zu bewegen haben, um eine bestimmte Pose einzunehmen.

Je mehr Posen Sie schaffen, desto mehr Geld bekommen Sie. Aber Vorsicht! Der verrückte Fiendish Freddy macht Wind mit seinem riesigen Fächer und versucht, Sie damit vom Kurs abzubringen. Behalten Sie also immer das Ziel im Auge – Sie wissen ja, was sonst passiert!

2) Jonglieren

Um sich Ihr Geld zu verdienen, müssen Sie alle Gegenstände jonglieren und keinen herunterfallen lassen. Wenn Sie zu viele herunterfallen lassen, ist Ihre Vorstellung zu Ende!

Sie müssen versuchen, so viele Gegenstände wie möglich in der Luft zu halten, bis die Zeit ausläuft, um zum nächsten Kunststück zu gelangen.

Aufgepaßt: Freddy wirft Ihnen Bomben zu, die Sie fangen und wieder zurückwerfen müssen, indem Sie den Joystick nach oben und gleichzeitig den Feuerknopf drücken.

Bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, um unter einem geworfenen Gegenstand zu stehen zu kommen. Um beide Hände einzuziehen, müssen Sie den Joystick nach unten bewegen. Zum Hochwerfen eines Gegenstands müssen Sie den Feuerknopf drücken und den Joystick nach links oder rechts bewegen, je nachdem, welche Hand Sie bewegen wollen.

3) Das Trapez

Wieder befinden wir uns oben im Zirkuszelt – diesmal für den gefährlichen, aber auch wirklich sensationellen Trapezakt!

Sie schwingen sich quer durch das Zelt von Seil zu Seil und müssen durch die erscheinenden Papier – oder Feuerringe springen. Wenn Sie zu lange warten, kann Freddy Ihr Seil mit einer riesigen Schere abschneiden – Sie dürfen also nicht zu lange rumhängen!

Bewegen Sie den Joystick in Übereinstimmung mit der Pendelbewegung nach links und rechts, um mehr Schwung zu bekommen, und hoch und runter, um langsamer zu werden und dann wieder zu beschleunigen.

Drücken Sie zur rechten Zeit den Feuerknopf, um zum nächsten Seil zu springen – wenn Sie den richtigen Zeitpunkt nicht erwischen, geht's mit Ihnen rapide abwärts!

4) Messerwerfen

Positionieren Sie das Messer mit dem Joystick vor dem Rad und drücken Sie Feuer, um das Messer zu werfen. Passen Sie auf, daß Sie das hübsche Mädchen, das auf das Rad gebunden ist, nicht treffen, denn sonst wird es jämmerlich schreien!

Sie haben nur eine begrenzte Anzahl von Messern zur Verfügung, um alle am Rad angebrachten Luftballons platzen zu lassen – passen Sie also auf, daß Sie alle Ballons erwischen, bevor die Zeit ausläuft, damit Sie zum nächsten Kunststück durchkommen.

Freddy wird von Zeit zu Zeit Rauchbomben werfen, damit Sie nichts mehr sehen können – passen Sie also auf, daß Sie dann nicht Ihre hübsche Assistentin treffen!

5) Seiltanzen

Sie müssen unseren Hochseilkünstler sicher von einer Seite des Zelts zur anderen bringen.

Joystick nach vorne drücken, um einen Schritt vorwärts zu machen, und seitwärts bewegen, um die Balance zu halten. Achten Sie auf das "Tilt-o-metre", um aufzupassen, daß unser Held nicht fällt.

Fiendish Freddie wird unterwegs versuchen, Sie mit einem Kreissägen-Frisbee vom Seil zu werfen. Sie müssen den Feuerknopf drücken, um das Frisbee mit der Balancierstange zu parieren und aus dem Weg zu stoßen.

Achten Sie auch auf die Kanonenkugel, falls Sie zu lange zögern ...

6) Die menschliche Kanonenkugel

Das letzte und gefährlichste Kunststück!

Sie müssen sich in die Kanone zwängen und dann quer durch das Zirkuszelt schießen lassen. Schätzen Sie den Schußwinkel anhand der Pulvermenge in der Kanone und der Entfernung bis zum Ziel.

Verschieben Sie das Ziel mit dem Joystick nach links und rechts, je nachdem, wieviel Pulver man Ihnen gegeben hat. Wenn Sie mit der Position zufrieden sind, drücken Sie den Feuerknopf, um die Bewegung der Kanone zu starten. Drücken Sie den Feuerknopf nochmals, wenn Sie meinen, daß der Kanonenlauf in die richtige Richtung zeigt. Und nicht lange fackeln, denn die Kanone senkt sich sehr schnell wieder!

Wenn Sie richtig geschätzt haben, gibt es eine weiche Landung auf dem Zieltrampolin. Wenn nicht – na ja, dann haben die Putzfrauen was zu tun!

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

COPYRIGHT 1989 GRAY MATTER

LA STORIA FINORA ....

Fiendish Freddy's Big Top O'Fun vi porta proprio nel bel mezzo della storia di un circo che sta lottando per sopravvivere. Nel disperato tentativo di impedire che il vostro circo vada in fallimento, avete preso in prestito $10.000 da un magnate di beni immobiliari. Purtroppo però fino ad ora non siete riusciti a restituire il denaro - ed il periodo del prestito scade proprio questa sera!

Il magnate vuole costruire un enorme edificio adibito ad uffici proprio nella zona occupata dal vostro modesto circo - e si è procurato l'aiuto del pazzo clown Fiendish Freddy per fare in modo che voi non possiate restituire il denaro.

Il vostro compito sarà quello di partecipare a diversi divertenti numeri di circo cercando di raccogliere il denaro necessario grazie alla vostra destrezza. Quanto più abilmente eseguite un numero, tanto più denaro guadagnerete. Fiendish Freddy dal canto suo, farà del suo meglio per affrettare la vostra fine.

Il vostro obiettivo è semplice - guadagnare $10,000 entro la fine della serata e salvare il circo. Se fallite, il magnate avrà la meglio e riderà alle vostre spalle insieme al quel malvagio sciocco di Fiendish Freddy. Buona Fortuna!

LE PROVE...

1) Tuffo dal Trampolino

Dovrete saltare dal trampolino posto in alto al tendone e guidare il coraggioso tuffatore verso il bersaglio a terra. Mentre scendete, dovrete eseguire delle acrobazie per impressionare i giudici. Se mancate il bersaglio lascerete proprio una bella impronta - per terra!

Per eseguire un'acrobazia, dovrete semplicemente ottenere una buona accelerazione muovendoil joystick da un lato all'altro, in questo modo il tuffatore effettuerà degli avvitamenti. Quando suona il campanello, eseguite le mosse indicate in alto a sinistra dello schermo spostando il joystick nella posizione giusta e premendo il tasto di fuoco.

Con un po di pratica imparerete in quale direzione muovere il joystick per eseguire le varie mosse.

Per guadagnare più denaro possibile, cercate di compiere il maggior numero di acrobazie. Fate attenzione però al pazzo Fiendish Freddy il quale cerchera, col suo enorme ventilatore, di spingervi fuori dalla traiettoria giusta. Tenete sempre d'occhio il bersaglio per non mancarlo.

2) Gioco di Destrezza

Per guadagnare il denaro, dovrete tenere vari oggetti in aria e far si che non tocchino terra. Se ne lasciate cadere troppi, sarà la vostra fine.

Cercate di tenere in aria il maggior numero di oggetti prima che scada il tempo o prima di passare al livello successivo - fate attenzione a Freddy che lancerà contro di voi delle bombe - afferratele e ributtategliele spingendo in su il joystick e premendo il tasto.

Muovete il joystick a sinistra e a destra per mettervi sotto l'oggetto. Spingetelo in giù per usare entrambe le mani. Per lanciare un oggetto tenete premuto il tasto e spingete a sinistra o a destra, a seconda di quale mano volete muovere.

3) Trapezio

Anche per questa prova vi troverete in alto al tendone - quasta volta per eseguire un numero pericoloso, ma sbalorditivo al trapezio.

Attraverserete il tendone oscillando e dovrete afferrare le corde mentre siete in movimento e saltare attraverso gli anelli di carta o di fuoco quando appaiono. Se aspettate troppo a lungo, Freddy potrebbe tagliare le corde con le sue forbici enormi - quindi non perdete tempo!

Muovete il joystick a sinistra e a destra a tempo con l'oscillazione per acquistare velocità in su e in giù per rallentare e riaccelerare.

Per saltare alla corda successiva, dovrete premere il tasto del fuoco al momento giusto - se sbagliate il tempo farete una caduta incredibile!

4) Lancio dei Coltelli

Per posizionare il coltello di fronte alla ruota girevole usate il joystick, e premete il tasto per lanciarlo. Fate attenzione a non colpire la bella ragazza legata alla ruota altrimenti griderà!

Avrete disposizione solamente un numero limitato di coltelli per far scoppiare tutti i palloncini fissati alla ruota, tutt'intorno alla ragazza per poter passare al livello successivo dovrete far scoppiare tutti i palloncini prima che scada il tempo.

Freddy cercherà di ostacolarvi lanciando di tanto in tanto delle bombe fumogene - esse ridurranno la visibilità per un certo periodo di tempo, quindi fate attenzione a non colpire la vostra assistente!

5) Corda dell'Acrobata

Dovrete far in modo che il nostro eroe cammini lungo la corda dell'acrobata. Spingete il joystick in avanti per farlo avanzare di un passo e muovete il joystick da un lato all'altro per tenerlo in equilibrio. Tenete sempre d'occhio l'"equilibrometro" per verificate che non stia per cadere.

Man mano che procedete, Fiendish Freddy cercherà di farvi cadere lanciandovi la lama di una sega a mo' di frisbee. Premete il tasto di fuoco per parare il colpo con l'asta e spingere via la lama che si sta avvicinando minacciosa.

Se aspettate troppo a lungo dovrete vedervela anche con la palla di cannone.

6) Palla di Cannone

L'ultima e la più micidiale delle prove!

Spingetevi nel cannone e spararevi fuori dal cannone da una parte all'altra del tendone. Dovrete valutare l'angolo di elevazione necessario per la quantità di polvere da sparo messa nel cannone e per la distanza che dovrete coprire per raggiungere il bersaglio.

Spostate il bersaglio a seconda di quanta polvere vi è stata data muovendo il joystick a sinistra e a destra. Quando la posizione vi sembra quella giusta, premete il tasto del joystick per far muovere il cannone. Quando siete sicuri che è puntato nell'angolo di elevazione corretto premete nuovamente il tasto del joystick per spararvi fuori. Dovete essere veloci però, perché scende rapidamente!

Se i vostri calcoli sono giusti, atterrerete sano e salvo sul trampolino bersaglio. Se sbagliate, be' non sarà certo un bello spettacolo!

FIENDISH FREDDY'S BIG TOP O'FUN

COPYRIGHT 1989, GRAY MATTER

LOS ANTECEDENTES:

Fiendish Freddy's Big Top O'Fun te pone en el centro mismo de un circo que lucha por seguir existiendo. En un desesperado intento por evitar la bancarrota, le has pedido prestado 10,000$ a un magnate del inmobiliario. Desafortunadamente, no has podido pagar tu deuda y ¡el plazo vence esta noche!

El magnate quiere construir un gigantesco bloque de oficinas justo encima de tu humilde circo y, para asegurarse de que no puedas pagar lo que debes, ha contratado los servicios de un payaso medio loco llamado Fiendish Freddy.

Tendrás que participar en los divertidos números que presenta el circo y ganar dinero gracias a tu destreza. Cuanto mejor lo hagas,más dinero ganarás. Fiendish Freddy hará todo lo posible por que fracases y quedes en ridículo.

Tu objetivo es sencillo - ganar 10,000$ antes del final de la noche y salvar el circo. Si fallas, el magnate celebrará su triunfo a carcajada limpia con el malvado y loco Fiendish Freddy. ¡Buena suerte!

1) Salto en picado

Salta desde lo alto de la carpa y guía al intrépido saltador hasta su lejano destino. En el camino, tendrás que adoptar diversas poses y efectuar varias piruetas para impresionar a los jueces. Si no caes en el agua, causarás una gran impresión...¡en el suelo!

Para efectuar una pose, todo lo que tienes que hacer es lograr suficiente impulso, moviendo la palanca de mando de lado a lado para hacer girar al saltador. Cuando suene la campana, efectúa la pose indicada en el ángulo superior izquierdo de la pantalla, colocando la palanca de mando en la posición correcta y pulsando el botón de disparo.

Con la práctica, descubrirás hacia qué lado mover la palanca para efectuar una pose.

Cuantas más poses consigas adoptar, más dinero obtendrás. Pero cuídate del loco Fiendish Freddy y de su enorme ventilador con el que tratará de sacarte de la trayectoria. Mantén un ojo en el blanco y procura no fallarlo.

2) Malabarismos

Para ganarte los billetes, mantén en el aire los diferentes objetos, sin que toquen el suelo. Si se te caen demasiados, también te caerá el telón.

Mantén en el aire tantos objetos como puedas antes de que se agote el tiempo para pasar al siguiente nivel; cuídate de las bombas que te arrojará Freddy - atrápalas y devuélveselas empujando la palanca de juego hacia arriba y pulsando el botón.

Muévete a la izquierda y a la derecha con la palanca para colocarte debajo del objeto. Tira hacia abajo para replegar ambas manos. Lanza los objetos hacia arriba, presionando el botón de disparo y empujando la palanca hacia la izquierda o hacia la derecha, según la mano que quieras mover.

3) El trapecio

Una vez más, nos encontramos en la cúspide de la carpa. Esta vez, tomarás parte en un peligroso pero sumamente divertido número de trapecio.

Balancéate de lado a lado de la carpa, atrapando las cuerdas a medida que atraviesas los anillos de papel o de fuego que aparecen. Si esperas demasiado, Freddy puede hacerte caer, cortándolas con sus gigantescas tijeras...¡no te vayas a quedar colgado!

Mueve la palanca de juego hacia ambos lados al ritmo del balanceo para ganar impulso, y hacia arriba y abajo para disminuir el ritmo y volver a acelerar.

Pulsa el botón de disparo en el momento preciso para saltar a la siguiente soga; ni antes ni después, o te esperará una larga caída.

4) Lanzamiento de cuchillos

Utiliza la palanca de juego para situar el cuchillo frente a la rueda y pulsa el botón para lanzarlo. Procura no darle a la encantadora muchacha que está atada a la rueda...¡ya verás que gritos!

Sólo cuentas con un número limitado de cuchillos para reventar todos los globos sujetos a la rueda alrededor de la muchacha; trata de reventarlos todos antes de que se le acabe el tiempo, para pasar al siguiente nivel.

Freddy procurará que fracases haciendo estallar bombas de humo cada cierto tiempo - te nublarán la vista por un momento, así que ¡cuídate de herir a tu asistente!

5) La cuerda floja

Conduce a nuestro héroe de un lado a otro de la cuerda floja. Empuja la palanca hacia adelante para que avance un paso y hacia los lados para que mantenga su equilibrio. Mantén una mirada en el "inclinómetro" para estar seguro de que no se cae.

A medida que avances, Fiendish Freddy tratará de hacerte caer utilizando la sierra circular de su "frisbee". Pulsa el botón de disparo para replicar con la vara y desviar la cuchilla de su trayectoria.

Cuídate también de la bala de cañón si tardas mucho.

6) La bala humana

El último número, pero también el más temible.

Métete dentro del cañón y dispárate por el aire a través de la gran carpa. Calcula la elevación requerida en función de la cantidad de pólvora introducida en el cañón y de la distancia que debes recorrer para llegar al blanco.

Desplaza el blanco dependiendo de la cantidad de pólvora de la que dispongas, empujando la palanca hacia la izquierda y hacia la derecha. Cuando estés satisfecho de la posición, pulsa el botón para que comience a moverse el cañón. Púlsalo nuevamente para disparar el cañón cuando estés seguro de que la elevación es la correcta. ¡Apúrate, pues cae rápidamente!

Si has calculado bien, aterrizarás plácidamente en el trampolín de destino. Si fallas, la escena siguiente no será muy grata a la vista.

KLAX

COPYRIGHT 1990 TENGEN INC. PUBLISHED BY DOMARK

IMPORTANT: DO NOT INSERT OR REMOVE A CARTRIDGE WHEN GAMES SYSTEM IS SWITCHED ON.

The concept is simple — catch the different coloured tiles as they advance towards you and flip each tile into one of five bins. The object is to make Klaxes: these are same coloured stacks of tiles, Horizontals, Diagonals and rows of three. Once a klax is made the tiles disappear, causing any tiles on top to drop down and replace them. For bonus points, set up the tiles to cause a chain reaction of Klaxes. Your paddle can hold a maximum of 5 tiles and once full, tiles will just drop past it. Similarly, each bin can hold 5 tiles, and when full you will not be able to flip any more tiles into it.

The 'drop meter' in the centre of the screen shows how many tiles you failed to catch. Should you drop more tiles than you are allowed, or if all the bins become full at the same time, the game will end.

A tile that flashes multiple colours is a 'wild' tile — capable of forming part of a number of Klaxes. For example, if you flipped a wild tile onto a stack of 2 blue tiles and it fell beside a horizontal line of 2 green tiles, both blue and green Klaxes would be made, and all 5 tiles would disappear.

A speed up option is available which causes all the tiles on screen to hurtle towards you at high speed. Alternatively, use the Throw Option to flip a tile back up the screen in order to pick up a tile of another colour. Beware! You can only throw one tile at a time, and it will still come rolling back with all the other tiles as well!

The game is played by completing Wave after Wave. Each Wave has its own set of criteria for you to meet such as surving for a certain number of tiles, or getting a set number of diagonal Klaxes. You will be told about these at the beginning of each wave.

Remember, the harder the Klax the more points you score. For example, diagonal Klaxes are worth more than vertical or horizontal ones.

LOADING INSTRUCTIONS

1. Make sure your C64 Games System is switched OFF.
2. Plug your cartridge into the port on top of the C64 Games System with the label facing you (as viewed from the front of the C64 Games System).
3. Turn your C64 Games System on. The opening title page will appear on your television.
4. Using the games controller, highlight KLAX. Press the fire button to load the game.

GAMES CONTROLLER

Left	Move left
Right	Move right
Up	Throw tile
Down	Speed up
Fire Button	Flip tile into bin

KLAX

COPYRIGHT 1990 TENGEN INC. PUBLISHED BY DOMARK LTD.

AVERTISSEMENT

NE SORTEZ OU N'INTRODUISEZ JAMAIS UNE CARTOUCHE PENDANT QUE LE GAMES SYSTEM C64 EST SOUS TENSION.

CONCEPT:

Le concept est simple - attrapez les carreaux de couleurs différentes au fur à mesure qu'ils se rapprochent de vous et faites tomber chaque carreau dans l'un des cinq coffres. L'objectif consiste à faire des Klax: il s'agit de piles de carreaux de la même couleur, piles horizontales, piles diagonales et rangées de trois. Une fois que vous avez fait un Klax, les carreaux disparaissent, faisant tomber tous carreaux se trouvant dessus pour les remplacer. Pour obtenir des primes, disposez les carreaux de façon à provoquer une réaction en chaîne des Klax. Vous pouvez mettre un maximum de 5 carreaux sur votre pagaie et, une fois chargée, les carreaux tomberont simplement à côté. De même, chaque coffre peut contenir 5 carreaux et, lorsqu'il est plein, vous ne pourrez plus faire tomber de carreaux dedans.

Le "compteur des chutes" au centre de l'écran montre combien de carreaux vous avez manqués. Si vous laissez tomber plus de carreaux que vous n'en avez le droit ou si tous les coffres se remplissent en même temps, ce sera la fin du jeu.

Un carreau de couleurs multiples qui clignote est un carreau "sauvage" - capable de faire partie de plusieurs Klax. Par exemple, si vous faisiez tomber un carreau sauvage sur une pile de 2 carreaux bleus et qu'il tombait à côté d'une ligne horizontale de 2 carreaux verts, les Klax bleus et verts seraient faits, et les 5 carreaux disparaîtraient.

Une option Speed-Up est disponible qui fait que tous les carreaux à l'écran avancent vers vous à grande vitesse. Ou bien, utilisez l'option Throw pour faire remonter un carreau sur l'écran pour ramasser un carreau d'une autre couleur. Méfiez-vous! Vous ne pouvez lancer qu'un carreau à la fois et, de plus, il reviendra en roulant avec tous les autres carreaux!

Vous jouez en faisant une Vague après l'autre. Chaque Vague vous offre sa propre série de critères à respecter tels que la survie pendant le passage d'un certain nombre de carreaux, ou l'obtention d'un nombre déterminé de Klax diagonaux. On vous donnera des détails au début de chaque Vague.

N'oubliez pas que plus le Klax est difficile, plus vous marquez de points. Par exemple, les Klax diagonaux valent plus que les Klax verticaux ou horizontaux.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Vérifiez que votre Games System C64 est hors tension.
2. Introduisez votre cartouche dans le port qui se trouve sur le dessus de la Games System C64, l'étiquette étant tournée vers vous (face au Games System C64).
3. Allumez votre C64 Games System. La page de garde apparaîtra sur votre téléviseur.
4. En vous servant du contrôleur de jeux pour illuminer le jeu que vous désirez sélectionner, appuyez sur le bouton de tir pour charger le jeu.

CONTRÔLEUR DE JEUX:

Vers la gauche Déplacement vers la gauche
Vers la droite Déplacement vers la droite
Vers le haut Lancement d'un carreau
Vers le bas Accélération
Bouton de tir Chute d'un carreau dans un coffre

KLAX

COPYRIGHT 1990 TENGEN INC. PUBLISHED BY DOMARK LTD.

WAARSCHUWING

VERWIJDER OF PLAATS NOOIT EEN SPELCASSETTE TERWIJL DE C64 SPELCOMPUTER AAN STAAT.

Het begrip is eenvoudig — Vang de verschillende gekleurde tegels als ze op je af komen en gooi iedere tegel in een van de vijf bakken. Het doel is om Klaxen te maken; dit zijn gekleurde groepen tegels. Horizontale, Diagonale en Rijen van drie. Als een Klax eenmaal gemaakt is verdwijnen de tegels, hierdoor vallen de bovenste tegels naar beneden en vervangen de vorigen. Voor bonuspunten zet je de tegels zo op dat ze een kettingreactie van Klaxen veroorzaken. Je schoep kan op z'n hoogst 5 tegels bevatten en als hij eenmaal vol is zullen de tegels er gewoon langs vallen. Iedere bak kan eveneens 5 tegels bevatten en als hij vol is zal het je niet mogelijk zijn om er meer tegels in te gooien.

De 'valmeter' in het midden van het scherm toont hoeveel tegels hun doel misten. Mocht je meer tegels laten vallen dan is toegestaan, of als alle bakken tegelijkertijd vol raken, dan zal het spel gestopt worden en moet je opnieuw beginnen.

Een tegel die veelsoortige kleuren flitst is een "wilde" tegel — in staat om een gedeelte van een aantal Klaxen te vormen. Bij voorbeeld, als je een wilde tegel op een groep blauwe tegels goolde en hij zou naast een horizontale lijn van groene tegels vallen, zouden er blauwe en groene tegels gemaakt worden en ieder van de 5 tegels zou verdwijnen.

Er is een keuze die alle tegels versneld op je af laat vliegen. Je kunt ook Werpkeuze gebruiken om een tegel terug te gooien op het scherm en je zodoende een tegel van een andere kleur eigen te maken. Pas op! Je kunt slechts een tegel tegelijk gooien en hij zal bovendien terug komen rollen met alle andere tegels!

Het spel wordt gespeeld door het voltooien van Golf na Golf. Iedere Golf heeft zijn eigen reeks criteria om aan te voldoen zoals het blijven doorgaan voor een zeker aantal tegels of het krijgen van een bepaald aantal diagonale Klaxen. Je zult hierover ingelicht worden bij het begin van iedere golf.

Vergeet niet, hoe moeilijker de klax, hoe meer punten je scoort. Bij voorbeeld, diagonale Klaxen zijn meer waard dan vertikale of horizontale.

LAAD-INSTRUKTIES

1. Zorg dat je C64 Spelcomputer uitgeschakeld is.
2. Stop de spelcassette in de opening bovenop de C64 Spelcomputer met het etiket naar je toe (zoals gezien van de voorkant van de C64 Spelcomputer).
3. Zet je C64 Spelcomputer aan. De openingstitel zal op het beeldscherm verschijnen.
4. Gebruik het spel-besturingsapparaat om het gekozen spel aan te wijzen en druk op de vuurknop om het spel in te laden.

SPEL-BESTURINGSAPPARAAT

Links	Ga naar links
Rechts	Ga naar rechts
Omhoog	Gooi de tegel
Omlaag	Ga vlugger
Vuurknop	Gooi tegel in de bak

KLAX

COPYRIGHT 1990 TENGEN INC. PUBLISHED BY DOMARK LTD.

WARNUNG: Kassette nie herausnehmen oder einsetzen, während das C64 Games System eingeschaltet ist!

SPIELBEGINN

1) Stellen Sie sicher, daß das Commodore 64 Games System ausgeschaltet ist.

2) Die Kassette muß mit dem Etikett nach oben in die obere Öffnung des Spielsystems eingeführt werden (von der Vorderseite des Systems gesehen).

3) Nach dem Einschalten Ihres Commodore 64 erscheint der Titelbildschirm.

4) Wählen Sie mit dem Joystick den Namen KLAX und starten Sie das Spiel durch Betätigung des Feuerknopfs.

Konzept:

Das Konzept ist einfach – leiten Sie die verschiedenfarbigen Kacheln, die auf Sie zukommen, in eine der fünf Tonnen. Das Ziel dabei ist, 'Klaxe' zu bauen – gleichfarbige Kachelreihen, horizontale, diagonale und Dreierreihen. Sobald ein Klax gebaut ist, verschwinden die betreffenden Kacheln. Dadurch fallen etwaige andere, die oben drauf lagen, herunter und nehmen den Platz der Vorgänger ein. Extrapunkte gibt es, wenn es Ihnen gelingt die Kacheln so aufzubauen, daß es zu einer Klax-Kettenreaktion kommt. Ihr Schläger kann maximal fünf Kacheln aufnehmen. Wenn er voll ist, kann er keine mehr fangen. Auch die Tonnen können bloß fünf Kacheln aufnehmen -wenn die Tonnen voll sind, können keine Kacheln mehr hineingeworfen werden.

Die Anzeige in der Bildschirmmitte zeigt an, wieviele Kacheln Ihnen entwischt sind. Wenn Sie mehr Kacheln fallen lassen, als erlaubt ist, oder wenn alle Tonnen gleichzeitig voll sind, ist das Spiel zu Ende.

Eine Kachel, die vielfarbig blinkt, ist eine Jokerkachel – sie paßt in mehrere Klaxe. Wenn Sie zum Beispiel eine Jokerkachel auf einen Stapel von zwei blauen Kacheln abwerfen, und sie landet neben einer waagerechten Reihe von zwei grünen Kacheln, dann kommt ein blauer und ein grüner Klax zustande, und alle fünf Kacheln verschwinden.

Es gibt auch eine Beschleunigungsoption, bei der die Kacheln auf dem Bildschirm mit hoher Geschwindigkeit auf Sie zugesaust kommen. Sie können auch die Wurfoption nutzen, d.h. eine Kachel zeitweilig wieder hochwerfen, um eine andersfarbige Kachel zu fangen. Aber Vorsicht! Sie können nur eine Kachel auf einmal hochwerfen, und sie kommt natürlich mit den anderen Kacheln wieder angerollt.

Bei dem Spiel muß man eine Welle nach der anderen absolvieren. Jede Welle stellt besondere Herausforderungen an den Spieler: so muß man z.B. eine bestimmte Anzahl von Kacheln bewältigen, oder eine bestimmte Anzahl von diagonalen Klaxen bauen. Zu Beginn jeder Welle wird Ihnen die entsprechende Aufgabe mitgeteilt.

Denken Sie daran: je komplizierter der Klax, desto mehr Punkte gibt es dafür. Diagonale Klaxe sind beispielsweise mehr Wert als senkrechte oder waagerechte.

Joysticksteuerung

Links	Schläger nach links
Rechts	Schläger nach rechts
Hoch	Kachel werfen
Runter	Förderband beschleunigen
Feuerknopf	Abwurf in Tonne

KLAX

COPYRIGHT 1990 TENGEN INC. PUBLISHED BY DOMARK LTD.

ATTENZIONE

NON TOGLIERE O INSERIRE UNA CARTUCCIA MENTRE IL C64 GAMES SYSTEM E ACCESO.

Concetto:

Il concetto è semplice - catturate le varie piastre di vari colori mentre avanzano verso di voi e gettatele in uno dei cinque secchi. L'obiettivo è di creare dei Klax: cioè pile di tre piastre Orizzontali, Diagonali o in Linea. Una volta completati, i Klax sparisconо dallo schermo e vengono sostituiti dalle piastre soprastanti che cadono verso il basso. Per un maggiore punteggio organizzate le piastre in modo da causare una reazione a catena dei Klax. La vostra barra può reggere un massimo di 5 piastre ed una volta piena le altre piastre che passano andranno perdute. Ciascun secchio può contenere un massimo di 5 piastre, una volta pieno non è più possibile farvi cadere altre piastre.

Il contatore al centro dello schermo indica quante piastre sono andate perdute. Qualora vada a perdersi un numero di piastre maggiore al numero consentito, o qualora tutti i secchi dovessero riempirsi allo stesso tempo il gioco terminerà.

Una piastra che lampeggia cambiando da un colore all'altro è una piastra selvaggia- capace di formar parte di più di un Klax. Per esempio, se avete gettato una piastra selvaggia su di una pila di 2 piastre azzurre ed andasse a cadere accanto Klax. Per esempio, se avete gettato una piastra selvaggia su di una pila di 2 piastre azzurre ed andasse a cadere accanto ad una linea orizzontale di 2 piastre verdi verrebbero formati sia un Klax azzurro che un Klax verde e scomparirebbero tutte e cinque le piastre.

E'inoltre disponibile una Opzione Accelerazione per cui che le piastre vengono scaraventate verso di voi a grande velocità. Potete anche usare l'Opzione Gettata per gettare la piastra verso l'alto in modo da catturare una piastra di un altro colore. Attenzione però, potete gettare solo una piastra alla volta e comunque la vedrete ritornare verso di voi assieme a tutte le altre piastre!

Il gioco consiste nel completare Onda dopo Onda. Ciascuna Onda ha una serie di criteri da soddisfare quali sopravvivere per un certo numero di piastre oppure catturare un certo numero di piastre. All'inizio di ogni Onda verranno esposti i criteri da soddisfare.

Ricordate, più difficile è comporre il Klax più punti otterrete. Per esempio, i Klax diagonali valgono più dei Klax verticalo o orizzontali.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

1. Assicuratevi che il vostro C64 Games System sia spento.
2. Collegate la cartuccia alla connessione che si trova sulla parte superiore del C64 Games System con l'etichetta rivolta verso di voi (guardando il davanti del C64 Games System).
3. Accendete il vostro C64 Games System. Sulla vostra televisione apparirà la pagina con il titolo d'apertura.
4. Usando il games controller per mettere in evidenza il gioco che volete giocare, premete il bottone del comando di tiro per caricare il gioco.

GAMES CONTROLLER:

Sinstra Per spostarsi a sinistra
Destra Per spostarsi a destra
Su Per gettare la piastra verso l'alto
Giù Per accelerare
Tasto FIRE Per gettare la piastra nel secchio

KLAX

COPYRIGHT 1990 TENGEN INC. PUBLISHED BY DOMARK LTD.

AVISO

NO QUITES NI INSERTES NUNCA UN CARTUCHO MIENTRAS EL SISTEMA DE JUEGOS C64 ESTE CONECTADO.

CONCEPTO:

El concepto es simple, coger las baldosas de colores que caen hacia ti y meterlas en uno de los cinco cajones. Tu objetivo es hacer Klaxes: grupos de baldosas del mismo color, horizontales, verticales y en filas de tres. Cuando termines de hacer un Klax las baldosas desaparecen y son sustituidas por otras que caen desde la parte superior de la pantalla. Para ganar puntos coloca las baldosas de manera que provoques una reacción en cadena de Klaxes. Tu paleta puede tener hasta 5 baldosas. Cuando la paleta esté llena las baldosas caerán pasando sobre ella. De la misma manera, cada cajón puede tener hasta 5 baldosas y cuando esté lleno no podrás meter más baldosas en él.

El "indicador de caída", que aparece en el centro de la pantalla, muestra cuántas baldosas fallaste en recoger. Si tiras más baldosas de las que están permitidas o si todos los cajones se llenan al mismo tiempo, el juego terminará.

Una baldosa que parpadea en varios colores es una "baldosa salvaje" capaz de formar parte de varios Klaxes. Por ejemplo, si colocas una "baldosa salvaje" sobre 2 baldosas azules y ésta cae junto a 2 baldosas verdes que forman una línea horizontal se formarán ambos Klaxes, azul y verde y las 5 baldosas desaparecerán.

Dispones de la opción "Speed-up" (Acelerar) que hace que todas las baldosas que aparecen en pantalla caigan hacia ti a gran velocidad. Además, puedes utilizar la opción "Throw" (lanzar), para devolver una baldosa en la parte superior de la pantalla y seleccionar otra de distinto color. ¡Ten cuidado! sólo puedes devolver una baldosa cada vez y ésta volverá a caercon las demás de la misma manera.

La partida incluye varios grupos de baldosas. En cada grupo tendrás que cumplir ciertas condiciones, por ejemplo, sobrevivir a un cierto número de baldosas o conseguir una determinada cantidad de Klaxes diagonales. Recibirás instrucciones al co-mienzo de cada grupo.

Recuerda, cuanto más difícil sea el Klax mas puntos conseguirás. Por ejemplo, los Klaxes diagonales valeo más que los verticales y horizontales.

INSTRUCCIONES DE CARGA

1. Asegúrate de que el sistema de juegos C64 está desconectado.
2. Inserta el cartucho en la puerta situada en la parte superior del sistema de juegos C64 con la etiqueta hacia ti (si se mira desde el frente del sistema de juegos C64).
3. Conecta el sistema de juegos C64. La página con el título de comienzo aparece en la televisión.
4. Utiliza el joystick para seleccionar el juego que se ha de jugar, aprieta el pulsador de disparo para cargar el juego.

CONTROLES DEL JOYSTICK:

Izquierda	Mover a izquierda
Derecha	Mover a derecha
Arriba	Colocar baldosa
Abajo	Acelerar
Botón de disparo	Tirar baldosa en el cajón

INTERNATIONAL SOCCER

COPYRIGHT 1983 A.B. SPENCER & COMMODORE WRITTEN BY ANDREW SPENCER

IMPORTANT: DO NOT INSERT OR REMOVE A CARTRIDGE WHEN GAMES SYSTEM IS SWITCHED ON.

GAME DESCRIPTION

Commodore's INTERNATIONAL SOCCER is one of the most realistic sports games available for the C64 Games System. This is a game that demands strategy and skill to master. This game challenges the best, but it's still fun for the less skilled player. Countless game details make this an outstanding version of soccer, with strikingly accurate and exciting play quality.

STARTING THE GAME

1. Make sure your C64 Games System is switched OFF.

2. Plug your cartridge in the port on the top of the games system with the label facing you (as viewed from the front of the games system).

3. Turn your C64 Games System on. The opening title page will appear on your television.

4. Using the games controller, highlight INTERNATIONAL SOCCER. Press the fire button to load the game. The International soccer introductory screen will then appear. If you do not move the games controller, or press the fire button, the game will enter the DEMO mode.

SPECIAL FUNCTIONS

If you don't like the colour combination blue against red you can change both teams to another colour by moving the games controller to the left to change the colour of the player displayed on the left hand side of the screen, and to the right for the player on the right.

The player on the left represents the team controlled by the games controller in port No. 2. The player on the right is the team directed by the port No. 1 joystick. Your team can be any of the following colours: blue, red, yellow, orange, white or grey.

You can play International Soccer with two players or against the computer. When playing the computer, you can choose the skill level of your opponent from 1 to 9 by moving the games controller up and down. Keep moving the games controller until you reach the skill level you want. A level 9 team plays letter-perfect soccer, passing crisply, shooting accurately, and playing tough defence. A level 1 opponent is eminently beatable, an adequate opponent for a young child.

After selecting colours and opponent, press the fire button on the games controller to start the game. The whistle blows to signal the beginning of play, and the running clock starts timing the first half. There are two halves, lasting 200 units of time each. The teams switch goals after the first half.

MOVEMENT

You directly control one player with your games controller at any given time. This player changes to a lighter shade of the team colour so that he is easily recognised. In other words, a player on the blue team turns light blue, a player on the red team changes to pink, etc. The player controlled by the games controller moves in the direction the controller is pushed. Press the fire button to kick the ball. A player always kicks the ball in the direction he is facing.

The player that is under direct control is based on ball possession. The offensive player with the ball or nearest the ball changes colour to be moved around by your games controller. The other players on the team run patterns in their appropriate zones, releated to the movement of the ball. The defensive player that changes colour is the one closest to the ball. The other defensive players play their zone or pursue the ball. Only a portion of the field may be seen at one time. The area of the field shown depends on the location of the ball. If a controlled player goes off the screen, that player will re-appear at the opposite end of the screen.

Players move at different speeds: a player dribbling the ball moves slower than a player without the ball. This leads to an increased emphasis on a downfield passing attack. Another way to move the ball downfield is by getting a player to 'head' the ball. A player heading the ball moves at the same speed as a player running without the ball. It is possible to become sophisticated in heading ability so that passing the ball and scoring goals becomes even more realistic and challenging.

The goaltender is controlled by pressing the fire button only: he automatically moves in the direction the ball is kicked. Press the fire button to get the goalkeeper to attempt a save.

If the ball goes out of play, a free kick, goal kick, or corner kick is awarded. Press the fire button to get the ball to be thrown or kicked back into play by the proper player. If the fire button is not pressed, the ball is brought back into play automatically after a short interval.

The team displayed on the left side of the introductory screen (from contol port No. 2) has possession of the ball to start the first half. The other team begins the second half with possession. If the score is tied after two halves, the contest ends in a tie. If there is a winning team, they come back onto the field for the presentation of a gold cup.

STRATEGY HINTS

Many strategies can be developed for use against another player or the games system. You'll find what often works against the games system fails against a human opponent, and vice versa. There are many elements of the game that can be developed, formulated, and refined. This is a game that can be played at several levels; it can be an easy, straightforward contest or a territorial struggle in which the winner is determined by superior strategy, skill, and even an occasional lucky break. It is a fun and challenging game that mirrors the excitement of real life soccer.

INTERNATIONAL SOCCER isn't just a home video game; it's a sporting event !

THIS CARTRIDGE MAY ONLY BE USED WITH THE FOLLOWING:

COMMODORE 64 GAMES SYSTEM
COMMODORE 64 COMPUTER

INTERNATIONAL SOCCER

COPYRIGHT 1983 A.B. SPENCER & COMMODORE WRITTEN BY ANDREW SPENCER

IMPORTANT: N'INTRODUISEZ PAS OU N'ENLEVEZ PAS UNE CARTOUCHE LORSQUE LE SYSTEME DE JEUX EST SOUS TENSION.

DESCRIPTION DU JEU

Le jeu INTERNATIONAL SOCCER de Commodore est de loin le jeu sportif le plus réaliste disponible pour le 64. C'est un jeu qui demande de la stratégie et de l'habileté. Ce jeu lance un défi aux meilleurs, mais il est également amusant pour le joueur moins habile. D'innombrables détails font de ce jeu une version remarquable du football, avec une qualité de jeu extrêmement précise et passionnante.

COMMENT COMMENCER LE JEU

1. Veillez à ce que votre système de jeux C64 soit HORS tension.

2. Enfoncez votre cartouche dans le port sur le dessus du système de jeux, l'étiquette étant tournée vers vous (vue du devant du système de jeux).

3. Mettez votre système de jeux C64 sous tension. La page des titres apparaîtra sur votre téléviseur.

4. En utilisant le contrôleur de jeux pour illuminer le jeu que vous désirez sélectionner, appuyez sur le bouton de tir pour charger le jeu et l'écran d'introduction de l'INTERNATIONAL SOCCER apparaîtra. Si vous ne déplacez pas le contrôleur de jeux ou si vous n'appuyez pas sur le bouton de tir, le jeu passera au mode DEMO.

Appuyez sur le bouton de tir ou déplacez le contrôleur de jeux pour retourner à l'écran des titres.

FONCTIONS SPECIALES

Si vous n'aimez pas la combinaison de couleurs, à savoir bleu sur fond rouge, vous pouvez donner une autre couleur aux deux équipes en déplaçant le contrôleur de jeux vers la gauche pour changer la couleur du joueur affiché à gauche de l'écran, et vers la droite pour le joueur de droite.

Les joueurs se déplacent à des vitesses différentes : un joueur qui dribble se déplace plus lentement qu'un joueur sans le ballon, donc il vaut mieux passer le ballon que de dribbler. Une autre façon de faire avancer le ballon est de faire une tête à un joueur. Un joueur qui fait une tête se déplace à la même vitesse qu'un joueur qui court sans le ballon. Il vous est possible d'améliorer votre technique de tête de sorte que les passes et le marquage des buts deviennent encore plus réalistes et passionnants.

Le gardien de but est contrôlé en appuyant sur le bouton de tir seulement : il se déplace automatiquement dans la direction dans laquelle on a donné un coup de pied dans le ballon. Appuyez sur le bouton de tir pour que le gardien de but essaie d'empêcher de marquer.

Si le ballon sort du terrain, une remise en jeu est faite par un coup franc, un coup de pied de but ou un coup de pied de coin. Appuyez sur le bouton de tir pour que le ballon soit remis en jeu à la main ou au pied par le joueur approprié. Si l'on n'appuie pas sur le bouton de tir, le ballon est remis en jeu automatiquement après un court intervalle.

L'équipe affichée à gauche de l'écran d'introduction (à partir du port de contrôle No. 2) détient le ballon pour commencer la première mi-temps. L'autre équipe commence la deuxième mi-temps avec le ballon. S'il y a match nul après deux périodes, le jeu se termine par un match nul. S'il y a une équipe gagnante, elle revient sur le terrain pour la présentation d'une coupe en or.

CONSEILS DE STRATEGIE

Un grand nombre de stratégies peuvent être développées pour être utilisées contre un autre joueur ou le système de jeux. Vous constaterez que ce qui réussit souvent contre le système de jeux échoue contre un adversaire humain, et vice versa. Il y a de nombreux éléments du jeu qui peuvent être développés, formulés et raffinés. C'est un jeu qui peut être joué à plusieurs niveaux: il peut être un jeu facile et simple ou une lutte territoriale dans laquelle le gagnant est déterminé par une stratégie et une habileté supérieures, et même un coup de veine de temps en temps. C'est un jeu amusant et stimulant qui reflète le caractère passionnant du football dans la réalité.

L'INTERNATIONAL SOCCER n'est pas qu'un jeu vidéo familial, c'est un événement sportif !

CETTE CARTOUCHE NE PEUT ETRE UTILISEE QU'AVEC :
LE SYSTEME DE JEUX COMMODORE 64
L'ORDINATEUR COMMODORE 64

Le joueur de gauche représente l'équipe contrôlée par le contrôleur de jeux dans le port No.2. Le joueur de droite est l'équipe dirigée par le manche à balai du port No.1. Votre équipe peut avoir l'une quelconque des couleurs suivantes : bleu, rouge, jaune, orange, blanc ou gris.

Vous pouvez jouer à l'INTERNATIONAL SOCCER à deux ou contre l'ordinateur. Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez choisir le niveau d'habileté de votre adversaire de 1 à 9 en déplaçant le contrôleur de jeux vers le haut et vers le bas. Continuez de déplacer le contrôleur de jeux jusqu'à ce que vous atteignez le niveau désiré. Une équipe de niveau 9 joue un football parfait, passant habilement, shootant avec précision et défendant de façon robuste. Un adversaire de niveau 1 est parfaitement battable, un adversaire adéquat pour un jeune enfant.

Une fois que vous aurez sélectionné les couleurs et l'adversaire, appuyez sur le bouton de tir sur le contrôleur de jeux pour commencer le jeu. Le coup de sifflet marque le commencement de jeu, et l'horloge commence le chronométrage de la première mi-temps. Il y a deux périodes de 200 unités chacune. Les équipes changent de camp après la première mi-temps.

MOUVEMENT

Vous contrôlez directement un joueur avec votre contrôleur de jeux à tout moment donné. La couleur de ce joueur devient plus claire de sorte qu'il est facilement reconnu. En d'autres termes, un joueur de l'équipe bleue devient bleu clair, un joueur de l'équipe rouge devient rose, etc. Le joueur contrôlé par le contrôleur de jeux se déplace dans la direction dans laquelle le contrôleur est poussé. Appuyez sur le bouton de tir pour donner un coup de pied dans le ballon. Un joueur donne toujours un coup de pied dans le ballon dans la directions vers laquelle il est tourné.

Le joueur qui est contrôlé directement est basé sur la possession du ballon. L'attaquant qui a le ballon ou qui trouve le plus de ballons change de couleur pour être déplacé par votre contrôleur de jeux. Les autres joueurs de l'équipe se déplacent çà et là dans leurs zones appropriées, en fonction du mouvement du ballon. Le défenseur qui change de couleur est celui qui se trouve le plus près du ballon. Les autres défenseurs jouent dans leurs zones ou courent après le ballon. Seule une partie du terrain peut être vue à un moment donné. La zone du terrain affichée dépend de l'endroit ou se trouve le ballon. Si un joueur contrôlé sort de l'écran, ce joueur réapparaîtra à l'autre extrémité de l'écran.

INTERNATIONAL SOCCER

COPYRIGHT 1983 A.B. SPENCER & COMMODORE. WRITTEN BY ANDREW SPENCER

WAARSCHUWING: VERWIJDER OF PLAATS NOOIT EEN SPELCASSETTE TERWIJL DE C64 SPELCOMPUTER AANSTAAT.

BESCHRIJVING VAN HET SPEL

INTERNATIONAL SOCCER van Commodore is zonder enige twijfel het meest realistische sportspel voor de C64. Het is een accurate en opwindende versie van het voetbalspel, dat strategie en behendigheid vereist. INTERNATIONAL SOCCER is een uitdaging voor de allerbesten, maar ook de minder gevorderde speler zal er veel genoegen aan beleven.

OPSTARTEN

1. Alvorens te beginnen zorgt u ervoor dat uw Commodore 64 spelsysteem UITGESCHAKELD is.

2. De spelcassette, met het etiket boven, dient geplaatst te worden in de opening aan de bovenkant van de spelcomputer (gezien vanaf de voorkant).

3. Na het inschakelenan van de C64 Spelcomputer verschijnt de titelpagina op het beeldscherm.

4. Gebruik het spel-besturingsapparaat om het spel te kiezen en druk op de vuurknop om het te laden; daarna zal het introductiescherm verschijnen. Wanneer u het spel-besturingsapparaat niet beweegt, noch de vuurknop indrukt, verschijnt het demoscherm. Beweeg het spel-besturingsapparaat of druk op de vuur knop om het introductiescherm op te roepen.

SPECIALE FUNCTIES

Als u de beide teams liever in andere kleuren ziet spelen, kunt u de kleurencombinatie 'rood speelt tegen blauw' veranderen door het spel-besturingsapparaat naar links te bewegen (om de kleur van de speler links te veranderen).

Als u het spel-besturingsapparaat naar rechts beweegt wijzigt de kleur van de speler aan de rechterkant. De speler aan de linkerkant vertegenwoordigt het team dat wordt bestuurd door het spel-besturingsapparaat in poort 2. De speler rechts wordt bestuurd door het spel-besturingsapparaat in poort 1. Uw team kunt u laten spelen in de volgende kleuren: blauw, rood, geel, oranje, wit of grijs.

U kunt spelen tegen een andere speler of tegen de computer. Als u tegen de computer speelt kunt u het niveau van uw tegenspeler bepalen (van 1 tot 9) door het spel-besturingsapparaat op en neer te bewegen. U gaat hiermee door tot het gewenste vaardigheidsniveau bereikt is.

Een team op niveau 9 speelt voetbal op topniveau, met behendige passes, accurate shots en een gesloten verdediging. Een team op het eerste niveau is gemakkelijk te verslaan en daarmee een goede tegenstander voor een jong kind.

Nadat u kleuren en tegenstander bepaald heeft, drukt u op de vuurknop van het spel-besturingsapparaat om het spel te laten beginnen. Er wordt gefloten bij aanvang van het spel, en de klok start met het aftellen van de eerste helft. Er zijn twee helften, die elk 200 tijd-eenheden duren. Na de eerste helft wordt er van doel gewisseld.

HET SPEL

Met het spel-besturingsapparaat hebt u directe controle over een speler wanneer u dat wilt. Deze speler wordt lichter van kleur zodat hij gemakkelijk herkenbaar is. Zo wordt een speler van het blauwe team lichtblauw, een rode speler wordt roze, enzovoort. U laat de spelers bewegen in de richting van het spel-besturingsapparaat. Met de vuurknop richt u de bal. Een voetballer kan de bal alleen spelen in de richting waarin hij kijkt.

De speler, die via het spel-besturingsapparaat wordt bestuurd, heeft balbezit. De aanvallende speler die de bal heeft of het dichtst bij de bal is, verandert van kleur en kan met het spel-besturingsapparaat worden bestuurd. De andere spelers in zijn team rennen rond in hun eigen gebied en volgen de beweging van de bal. De verdedigende speler die van kleur verandert is degene die het dichtst bij de bal is. De andere verdedigende spelers blijven in hun gebied of rennen achter de bal aan. Het veld verschijnt niet in zijn geheel op het scherm; het gedeelte van het veld dat zichtbaar is hangt af van waar de bal zich op dat moment bevindt.

Als een bestuurde speler het scherm verlaat, verschijnt hij aan de andere kant van het scherm. Een andere voetballer neemt zijn plaats in; deze verandert van kleur en zijn bewegingen kunnen via het spel-besturingsapparaat bepaald worden.

Voetballers hebben niet dezelfde snelheid ten opzichte van elkaar: een speler in balbezit beweegt langzamer dan een speler zonder bal. Zo komt de nadruk te liggen op het gebied dichtbij het doel. U kunt de bal snel dichtbij het doel brengen door te koppen. Een speler die de bal kopt beweegt namelijk even snel als een speler zonder bal. U kunt uzelf hierin trainen, zodat het maken van passes en het scoren van doelpunten nog realistischer en daarmee moeilijker wordt.

De keeper kan alleen via de vuurknop bestuurd worden. Hij beweegt automatisch in de richting van de bal. Via de vuurknop kan de keeper ook proberen de bal uit het doel te houden.

Als de bal het veld verlaat, komt hij terug via een vrije trap, een hoekschop of vanuit het doel. Gebruik de vuurknop zodat de bal wordt teruggegooid of -geschopt door de juiste speler. Als u niet op de vuurknop drukt, verschijnt de bal na een korte pauze automatisch weer in het spel.

Het team dat speelt aan de linkerkant van het scherm (en wordt bestuurd via poort 2) heeft balbezit aan het begin van de eerste helft. Het andere team begint de tweede helft met balbezit. Als de score na twee helften nog steeds 0-0 is, is dat de eindstand. Als een team gewonnen heeft, komt dat terug op het veld om een gouden beker in ontvangst te nemen.

STRATEGISCHE TIPS

U kunt vele strategieen ontwikkelen om tegen een andere speler of tegen de computer te spelen. Het zal dan vaak blijken dat u voor het spelen tegen de computer een andere strategie nodig heeft dan als u een tegenspeler probeert te verslaan, en andersom. U kunt vele elementen in het spel zelf bepalen, ontwikkelen of verfijnen. INTERNATIONAL SOCCER kan op verschillende niveaus gespeeld worden: een bijna vriendschappelijke en weinig gecompliceerde match of een wedstrijd op het hoogste niveau waar de winnaar wordt bepaald door superieure strategie en vaardigheid en daarnaast natuurlijk een dosis geluk. INTERNATIONAL SOCCER biedt de uitdaging en opwinding van een echte voetbalwedstrijd, waar iedereen plezier aan kan beleven.

INTERNATIONAL SOCCER is veel meer dan een computerspel; het is een sportgebeuren!

DEZE SPELCASSETTE KAN ALLEEN GEBRUIKT WORDEN IN:
HET COMMODORE 64 COMPUTER
DE COMMODORE 64 SPELCOMPUTER

INTERNATIONAL SOCCER

COPYRIGHT 1983 A.B. SPENCER & COMMODORE. WRITTEN BY ANDREW SPENCER

WARNUNG: Kassette nie herausnehmen oder einsetzen, während das C64 Games System eingeschaltet ist!

SPIELBEGINN

1) Stellen Sie sicher, daß das Commodore 64 Games System ausgeschaltet ist.

2) Die Kassette muß mit dem Etikett nach oben in die obere Öffnung des Spielsystems eingeführt werden (von der Vorderseite des Systems gesehen).

3) Nach dem Einschalten Ihres Commodore 64 erscheint der Titelbildschirm.

4) Wählen Sie mit dem Joystick den Namen INTERNATIONAL SOCCER und starten Sie das Spiel durch Betätigung des Feuerknopfs

Spielbeschreibung

INTERNATIONAL SOCCER von Commodore ist ohne jeden Zweifel das realistischste Sportspiel, das im Moment für den C64 zur Verfügung steht. SOCCER ist eine Fußballvariante, für die Sie Strategie und Geschicklichkeit brauchen. INTERNATIONAL SOCCER ist eine Herausforderung für Könner, aber auch weniger erfahrene Spieler werden an SOCCER ihren Spaß haben.

Spielbeginn

Nach dem Laden des Spiels erscheint der Titelbildschirm. Wenn Sie den Joystick oder den Feuerknopf nicht betätigen, schaltet das Spiel in den DEMO-Modus um.

Sonderfunktionen

Die beiden Mannschaften spielen normalerweise in rot und blau. Um die Trikotfarben zu ändern, bewegen Sie den Joystick nach rechts oder links. Wenn Sie den Joystick nach links bewegen, ändern Sie die Farben des linken Spielers, durch Bewegung nach rechts die des rechten Spielers. Für Ihre Mannschaft können Sie folgende Farben wählen: blau, rot, gelb, orange, weiss oder grau.

Der linke Spieler repräsentiert die Mannschaft, die durch den Joystick in Port 2 gesteuert wird. Der rechte Spieler repräsentiert die Mannschaft, die durch den Joystick in Port 1 gesteuert wird.

Sie haben die Möglichkeit, gegen einen anderen Spieler oder den Computer zu spielen. Wenn Sie gegen den Computer spielen, können Sie das Spielniveau bestimmen (von 1 bis 9), indem Sie den Joystick hoch oder runter bewegen, bis der gewünschte Spiellevel erreicht ist.

Eine Mannschaft auf Level 9 spielt Fußball von Weltklasse, mit geschickten Pässen, genauen Schüssen und einer geschlossenen Verteidigung. Eine Mannschaft auf Level 1 ist einfach zu besiegen und deshalb gut für Anfänger geeignet.

Nachdem Sie Farbe und Gegner bestimmt haben, betätigen Sie den Feuerknopf, um mit dem Spiel zu beginnen. Der Spielbeginn wird durch einen Pfiff signalisiert. Die Stopuhr zeigt dann die restliche Zeit der ersten Halbzeit an. Es werden zwei Halbzeiten gespielt, die jeweils 200 Zeiteinheiten dauern. Nach der ersten Halbzeit wird das Tor gewechselt.

Das Spiel

Durch Ihren Joystick können Sie jederzeit einen Spieler direkt lenken. Die Farbe des Spielers wird sich dann in einen helleren Farbton der Mannschaftsfarbe ändern. So wird beispielsweise ein Spieler der blauen Mannschaft hellblau und ein Spieler

der roten Mannschaft rosa. Der Spieler, der mit dem Joystick gelenkt wird, bewegt sich in die jeweils gedrückte Richtung. Wenn Sie den Feuerknopf betätigen, wird der Ball geschossen. Ein Spieler schießt den Ball immer in die Richtung, in die er läuft.

Der Spieler, der unter Joystick-Kontrolle steht, ist im Ballbesitz. Ein angreifender Spieler, der im Ballbesitz ist oder sich am nächsten zum Ball befindet, nimmt eine hellere Farbe an und kann mit dem Joystick bewegt werden. Die anderen Spieler der Mannschaft laufen in den für sie vorgesehenen Bereichen in Abhängigkeit von der Ballbewegung herum. Der verteidigende Spieler, dessen Farbe sich ändert, ist derjenige, der dem Ball am nächsten ist. Die anderen Verteidiger spielen in ihren Bereichen oder folgen dem Ball. Auf dem Bildschirm ist immer nur ein Teil des Spielfeldes zu sehen. Der gezeigte Ausschnitt hängt von der Position des Balls ab. Wenn ein joystick-gesteuerter Spieler über den Bildschirmrand hinausläuft, erscheint er auf der entgegengesetzten Seite des Bildschirms wieder auf dem Spielfeld.

Die Spieler bewegen sich mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten: ein Spieler, der im Ballbesitz ist, ist langsamer als ein Spieler ohne Ball. Daher ist es sehr wichtig, den Ball so oft wie möglich abzuspielen. Mit einem Kopfball ist es möglich, den Ball schneller zum Tor zu befördern. Ein Spieler, der den Ball köpft, läuft nämlich genau so schnell, wie ein Spieler ohne Ball. Durch Übung können Sie die Kopfballfähigkeit sehr weit entwickeln, so daß die Ballabgabe und das Toreschießen noch realistischer werden und die Herausforderung steigt.

Der Torwart kann nur mit dem Feuerknopf kontrolliert werden. Er bewegt sich automatisch in die Richtung des Balls. Durch Betätigung des Feuerknopfs kann man versuchen, einen gegnerischen Torschuß zu verhindern.

Wenn ein Ball ins Aus geht, gibt es entweder einen Freistoß, Eckball oder Torabstoß. Benutzen Sie den Feuerknopf, um den Ball durch den entsprechenden Spieler ins Spiel zurückzubringen. Wenn Sie den Feuerknopf nicht betätigen, kehrt der Ball nach einer kurzen Pause automatisch ins Spiel zurück.

Die Mannschaft, die auf der linken Seite des Bildschirms spielt, ist zu Beginn der ersten Halbzeit im Ballbesitz. Nach dem Seitenwechsel hat die gegnerische Mannschaft den Anstoß. Bei gleichem Punktestand endet das Spiel Unentschieden. Wenn eine Mannschaft gewonnen hat, kehrt sie auf das Spielfeld zurück und nimmt dort einen goldenen Pokal in Empfang.

Strategische Hinweise

Sie können beim Spiel gegen einen anderen Spieler oder den Computer viele Strategien entwickeln. Sie werden schnell herausfinden, daß Sie für ein Spiel gegen den Computer eine andere Strategie brauchen als bei einem menschlichen Gegner. Sie können viele Spielelemente selbst bestimmen, entwickeln oder verfeinern. INTERNATIONAL SOCCER kann auf verschiedenen Leveln gespielt werden: vom einfachen, unkomplizierten Spiel bis hin zum Kampf von Weltklasse, bei dem der Sieger durch hervorragende Strategie, Geschicklichkeit und auch eine Portion Glück bestimmt wird. Es ist ein Spiel, das Spaß macht und Herausforderungen bietet und etwas von der Faszination und Begeisterung des "echten Fußballs" wiederspiegelt.

INTERNATIONAL SOCCER ist nicht nur ein Computerspiel, es ist ein Sportereignis!

INTERNATIONAL SOCCER
(FUTBOL INTERNACIONAL)

COPYRIGHT 1983 A.B. SPENCER & COMMODORE. WRITTEN BY ANDREW SPENCER

IMPORTANTE: NO INTRODUCIR O RETIRAR UN CARTUCHO ESTANDO ENCENDIDO EL SISTEMA DE JUEGOS

DESCRIPCION DEL JUEGO

El juego INTERNATIONAL SOCCER (fútbol internacional) de Commodore es con mucho el juego deportivo más realista que existe para el C64. Este es un juego que exige estrategia y destreza para dominarlo. Es un desafío para los mejores jugadores, pero sigue siendo divertido para el jugador menos habilidoso. Innumerables detalles del juego hacen de ésta una versión sobresaliente de fútbol, con una calidad de juego emocionante que impacta por su verosimilitud.

COMO INICIAR EL JUEGO

1. Asegúrate de que tu Sistema de Juegos C64 esté APAGADO.

2. Introduce el cartucho en la ranura que está encima del Sistema de Juegos con la etiqueta hacia ti (visto desde el frente del Sistema de Juegos).

3. Enciende el Sistema de Juegos C64. Aparece en la pantalla la página titular.

4. Usando el controlador de juegos para resaltar el juego deseado, pulsa el botón disparador para cargar el juego. Aparece la pantalla introductoria de International Soccer. Si no mueves el controlador de juegos, ni pulsas el botón disparador, el juego entrará en la modalidad DEMO.

Pulsa el botón disparador o mueve el controlador de juegos para volver a la pantalla titular.

FUNCIONES ESPECIALES

Si no te gusta la combinación de colores de azul contra rojo, puedes cambiar los colores de ambos equipos desplazando el controlador de juegos a la izquierda para cambiar el del jugador a la izquierda de la pantalla y a la derecha para el jugador de ese mismo lado.

Los jugadores se mueven a distintas velocidades: el que está dribleando la pelota se mueve más lentamente que uno que no está en posesión de la misma. Esto significa que hay más énfasis en un ataque de pases hacia adelante. Otra forma de pasar la pelota hacia adelante es consiguiendo que un jugador la cabecee. Un jugador que cabecea la pelota se mueve a la misma velocidad que uno que corre sin ella. Se puede llegar a ser muy sofisticado en la habilidad de cabecear, de modo que los pases y el marcar goles se hacen aún más realistas y desafiantes.

El portero se controla pulsando únicamente el botón disparador: se mueve automáticamente en el sentido en que se patea la pelota. Pulsa el botón disparador para que el portero intente salvar un tiro.

Si la pelota sale de juego, se concede un tiro libre, saque de puerta o córner. Pulsa el botón disparador para que la pelota vuelva a entrar en juego, tirada o pateada por el jugador correspondiente. Si no se pulsa el botón disparador, la pelota entra automáticamente en juego tras un breve intervalo.

El equipo que aparece a la izquierda de la pantalla introductoria (desde la puerta de control No.2) está en posesión de la pelota para iniciar el primer tiempo. En el segundo tiempo, es el otro equipo el que está en posesión. Si finalizados los dos tiempos, el tanteo queda empatado, el juego acaba en empate. Si hay un equipo ganador, vuelve al campo para la presentación de una copa de oro.

SUGERENCIAS ESTRATEGICAS

Se pueden desarrollar diversas estrategias para emplearlas contra otro jugador o contra el Sistema de Juegos. Hallarás que lo que a menudo da resultado contra el Sistema de Juegos fracasa contra un adversario humano y viceversa. Hay varios elementos del juego que se pueden desarrollar, formular y refinar. Este es un juego que admite distintos niveles de dificultad: puede ser una competición fácil o una lucha territorial en la que el ganador será el que demuestre superioridad en estrategia, habilidad y, de vez en cuando, hasta un golpe de suerte. Es un juego divertido y estimulante que refleja la emoción del fútbol en la vida real.

INTERNATIONAL SOCCER no es sólo un juego de video; les todo un encuentro deportivo!

ESTE CARTUCHO SOLO SE PUEDE USAR CON LO SIGUIENTE:

SISTEMA DE JUEGOS COMMODORE 64
ORDENADOR COMMODORE 64

El jugador a la izquierda representa el equipo que controla el joystick del puerto No.2. El jugador a la derecha es el equipo que dirige joystick del puerto No. 1. Tu equipo puede llevar cualquiera de los colores azul, rojo, amarillo, naranja, blanco o gris.

International Soccer se puede jugar con dos jugadores o con el ordenador como adversario. Al jugar contra el ordenador, puedes elegir un nivel de habilidad de tu opositor de entre 1 y 9 desplazando el joystick hacia arriba o abajo. Sigue moviendo el joystick hasta alcanzar el nivel de habilidad que desees. Un equipo del nivel 9 juega al fútbol más perfecto, con pases nítidos, tiros acertados y una defensa fuerte. Un adversario del nivel 1 es fácil de vencer y es un adversario apropiado para un niño pequeño.

Una vez seleccionados los colores y el adversario, pulsa el botón disparador en el controlador de juegos para iniciar el juego. Suena el silbato para señalar el comienzo del juego y empieza a funcionar el cronómetro para el primer tiempo. Hay dos tiempos de 200 unidades cada uno. Los equipos cambian de portería después del primer tiempo.

MOVIMIENTO

En un momento dado, puedes dirigir a un jugador con el joystick. Este jugador cambia a un tono más claro del color del equipo, de modo que resulte fácil reconocerle. Dicho de otra manera, un jugador del equipo azul se transforma en celeste, uno del equipo rojo se vuelve rosa, etc. El jugador controlado por el joystick se desplaza en el sentido en que se empuje éste. Para patear la pelota, pulsa el botón disparador. Un jugador siempre patea la pelota hacia donde está orientado.

La posesión de la pelota determina qué jugador está bajo control directo. El jugador atacante que tenga la pelota o esté más próximo a ella cambia de color para que lo mueva el joystick. Los demás jugadores del equipo corren en sus zonas correspondientes, según el movimiento de la pelota. El jugador defensivo que cambia de color es el que está más próximo a la pelota. Sólo se podrá ver una parte del campo a la vez. El área mostrada depende de la posición de la pelota. Si un jugador controlado sale fuera de la pantalla, ese jugador reaparecerá del lado opuesto de la pantalla.