

TRIPLE DECKER

DARTS

"One Hundred and Eighty!!" Here's your chance to beat the stars of Britain's fastest growing indoor game. That famous shout tells you what the game is. Two players aim to score 501 and finish on a double, in a good implementation of a difficult game. Doubles, Trebles, Twenty-Five, and Bull all possible. So try your hand at being a darts champion now!!

Instructions on screen

KIDNAP

There is panic on Earth! Poor defenceless babies kidnapped by a strange and evil alien life form by the name of Kkrudd. He has already absconded with 32 wee waifs and transported them to his home on a far distant planet, where he keeps them frozen in suspended animation. You are the only Space Agent in the vicinity, so it's up to you to go and attempt a rescue. You find yourself on the threshold of the strange dwelling of Kkrudd, and you start to search, but it soon becomes apparent that the rooms are guarded by all manner of weird creatures and bizarre machines ...

Playing the Game

There are 32 rooms in the house of Kkrudd, each one containing a frozen baby. Gather up all the babies and transport them to the magic pram, located in Quadrant 4 of Level 6. You start with five lives and get an extra life for every four babies collected. Most objects, including the walls, are deadly, but there are some harmless platforms and ladders. There are also teleport platforms which transport you to a different room, and accelerator booths which will let you move at twice normal speed for a short time.

Controls (joystick or keyboard)

LEFT	Cursor left, Z, X, C or V
RIGHT	Cursor right, B, N, M or SYMBOL SHIFT
JUMP	0, CAPS SHIFT or SPACE
PAUSE	A to G
RESTART	Q to T
MUSIC	P=Play, O=Off

TIMEWRECK

Arcon and Zinnia, travellers in space and time, have been stranded on Earth by a freak Astro storm that has damaged their galactic exploration craft. Vital parts of their ship have been scattered over an area of 100 square kilometers of English countryside, but some have landed in different time zones, making their recovery extremely hazardous. To make matters even worse there are security forces from an enemy planet pursuing the travellers! You must take control of Arcon and Zinnia, instructing them separately as they move from location to location, interacting with the people they meet in the various time zones, with the object of recovering all their lost machine parts. 4D Timewreck - an adventure in space and time that will stretch you to the limits!

You control two characters (PCs). You complete each zone by collecting all eight Time Machine Parts in the zone, depositing them in the warp and getting both PCs into the warp. When a PC enters the warp all the machine parts he is carrying are added to those already there. No part may be removed once inside the warp.

The warp is the only safe location -- Pursuers cannot follow and although a PC may stay there for as long as he wants, events will continue round about him which may spoil the chances of success. You will lose the game if both PCs are captured at the same time. Remember that it is possible for a PC to escape.

Commands

Each command is built up from a series of options. The range of options is given by using UP or DOWN and selected by FIRE. The command will not be actioned until all options have been selected. A PC may carry any number of objects. However, if the total weight of the objects exceeds the PCs current energy level, certain commands will not be allowed. Each PC has a device worn under the PCs cloak, enabling large objects to be stored in a space smaller than their size. You can examine the contents by issuing an IS CARRYING command to the PC. Within each time-zone there are a number of independently controlled characters. Your job is to ascertain whether they are friend or foe. They may be security forces of some sort or they may be local inhabitants of the area. These simple country folk may well be bribed into exchanging gifts for parts of the machine or just information. You also have scanner which can be activated by "scan" from the options.

Loading Instructions :

Type LOAD "" and press ENTER.

BASIC LOCATION ICONS

Cursus



Wood



Buildings



Farm



Tumulus



River



Ditch



Church



Castle



Downs



Crossroads



Significant Lochn
(user enterable)



Road



Path



SPECIAL ICONS

Warp



Pursuer



© Alternative Software Limited 1988

PROGRAMMERS - If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO:
ALTERNATIVE SOFTWARE, Units 3-6, Baileygate Industrial Estate, Pontefract,
West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

DARDOS

"One Hundred and Eighty!" (¡Ciento ochenta!). Aquí tiene su oportunidad para batir a las estrellas del juego de salón de mayor expansión en la Gran Bretaña. Esa famosa exclamación le indica de que se trata el juego. Dos jugadores tratan de conseguir 501 puntos y terminar en un doble, en una buena representación de un juego difícil. Se pueden conseguir dobles, triples, veinticinco y diana.
¡A ver, pues, si consigue ser un campeón a los dardos!

KIDNAP

SPECTRUM

SECUESTRO

¡Pánico en la Tierra! Un extraño y malvado "alien", Kkrudd, secuestra pobres niños indefensos. Se ha fugado ya con 32 pequeños desamparados, llevándolos a su casa en un planeta lejano, donde los guarda congelados en estado de muerte aparente. Vd. es el único Agente Espacial en la vecindad, así que le corresponde intentar su rescate. Se encuentra en el umbral de la extraña vivienda de Kkrudd, y empieza su búsqueda, pero pronto se ve que las habitaciones están guardadas por toda clase de extrañas criaturas y máquinas ...

El juego

La casa de Kkrudd tiene 32 habitaciones, con un niño congelado en cada una. Recoja a todos los niños y llévelos al cochecito mágico, ubicado en el cuadrante 6 del piso 6. Empieza con cinco vidas y se gana una vida extra por cada cuatro niños que recoja. La mayor parte de los objetos, incluyendo las paredes, son fatales, pero algunas escaleras y plataformas son inocuas. También hay plataformas telepuerta que le llevan a Vd. a otra habitación, así como cabinas de aceleración que le permiten, por un rato, moverse a velocidad doble de la normal.

MANDOS (palanca o teclado)

IZDA	Cursor a izda, Z, X, C o V
DECHA	Cursor a decha, B, N, M o SYMBOL SHIFT
JUMP	0, CAPS SHIFT o SPACE
PAUSA	A a G
RECOMIENZO	Q a T
Musica	P=toca, O=se para

TIMEWRECK

Arcon y Zinnia, viajeros en el espacio y en tiempo, se quedan colgados en la Tierra a causa de un temporal fortuito que daña su nave de exploración galáctica. Piezas vitales de su nave se han desparramado sobre un área de 100 kilómetros cuadrados de la campiña inglesa. Además algunas piezas han caído en zonas de tiempos diferentes lo que dificulta en extremo su recobro. Lo que es aún peor, ¡fuerzas de seguridad de un planeta enemigo persiguen a los viajeros! Vd. debe controlar a Arcon y a Zinnia y darles instrucciones, por separado, según pasan de un sitio a otro, obrando recíprocamente con la gente con que se encuentran en las varias zonas de tiempos, con el fin de recobrar todas las piezas perdidas. ¡4D Timewreck, Una aventura en el espacio y en el tiempo que le hará esforzarse al máximo!

Vd. controla a dos personajes. Completa cada zona recobrando ocho piezas de la Máquina del Tiempo, en la zona, depositándolas en el tuercetiempos y llevando también al mismo a los dos personajes. Cuando un personaje entra en el paso de tiempos las piezas que lleva se añaden a las que ya se encuentran allí. Una vez dentro del tuercetiempos no se puede sacar ninguna pieza.

El peso de tiempos es el único sitio seguro. Los perseguidores no pueden pasar, y aunque un personaje puede estar en el todo el tiempo que quiera, los acontecimientos que continúan a su alrededor, pueden desbaratar las posibilidades de éxito. De ser capturados los dos personajes a la vez Vd. pierde el juego. Recuerde que un personaje puede escaparse.

Mandos:

Mandos:

Cada mando comprende una serie de opciones. La gama de opciones se da usando ARRIBA o ABAJO y seleccionada por "fuego". El mando no se actúa hasta que no se hayan seleccionado todas las opciones. Un personaje puede llevar cualquier número de objetos. Sin embargo, si el peso total de los objetos excede el nivel de corriente del personaje, no se permitirán ciertos mandos.

Cada personaje lleva bajo su capa un aparato que le permite guardar objetos grandes en un espacio de tamaño menor. Vd. puede examinar el contenido dándole la orden de LLEVA (IS CARRYING) al personaje. Dentro de cada zona de tiempo hay cierto número de personajes bajo control independiente.

Su tarea es averiguar si son amigos o enemigos. Pueden ser fuerzas de seguridad de alguna clase o habitantes de la zona. Esta sencilla gente campesina puede ser sobornada, dándoles regalos a cambio de piezas de la nave o sencillamente información. Vd. tiene también una antena direccional que se puede activar mediante "scan" (escudriñar) en las opciones.

SÍMBOLOS BÁSICOS DE LOCALIZACIÓN:

Terraplen



Dunas



Bosque



Encrucijadas



Edificios



Punto importante
(permite entrada al usuario)



Granja



Carretera



Túmulo



Camino



Río



Zanja



SÍMBOLOS ESPECIALES

Iglesia



Paso de tiempos



Castillo



Perseguidor



Instrucciones de carga:

Escriba LOAD "" y pulse ENTER.