

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS

Hot on the heels of the hugely successful SUPERSTAR SOCCER comes *SUPERSKILLS*, again endorsed by England's star striker. International stardom is seldom achieved by skill alone. To command a permanent place in the national team means dedication – dedication to hard work and training.

The national coach has designed an extensive training program which will improve your fitness, ball control, sharpness and accuracy. Even some of the most talented players have fallen by the wayside due to their lack of dedication in training. Can you prove yourself to be both mentally and physically more agile and alert?

THE TRAINING PROGRAMME

Your training is divided into three sections.

The Gym Section

This is designed to improve your overall fitness and stamina, and is sub-divided into:

- Push-ups
- Squat thrusts
- Weight training
- Monkey bars

Ball Juggling

This is designed to improve ball control and sharpness.

Field Work

This improves your ball control, sharpness and accuracy, and is sub-divided into:

- Dribbling
- Chipping
- Shooting
- Penalties

There are three difficulty levels to choose from:-

- Novice for beginners and amateurs
- Apprentice for players striving for a first team place.
- Professional for first teamers dedicated to winning an international cap.

The Field Event can be split into three parts:

- Scrolling section (cones, flags, etc.)
- Penalty
- Tyres in net

- The speed of the scrolling is determined by the skill level (NOVICE – slowest, PRO – fastest). Cones will appear, scrolling down the screen, dribble the ball around the cones, an arrow in the coaches panel will show you which side of the cone to kick the ball from.

Flags will appear from time to time (these are replaced by goals in some versions), the ball will be taken from you and placed to the right of the upper flag. Once the ball has been placed it must be kicked between the two flags (goal).

- At the end of each scrolling section a goalkeeper will appear in front of the goal mouth. To score, position the ball by kicking it left or right. Speed is of the essence, as the goalkeeper will follow the ball. As soon as the ball is in position, quickly run up to the ball and kick it into the net. The goalkeeper's reactions are determined by the skill level chosen.

- This is the tyre section which can only be reached after successfully scoring a goal in the previous part. The screen shows a goal with five tyres suspended in it. The idea is to kick the ball through the centre of each tyre. Do this by positioning the cross hair on the ball and kicking by pressing Fire. The direction of the ball can also be affected by wind speed and direction. If the wind speed is strong it will send the ball considerably off course. Once a ball is kicked through the centre of a tyre it will spin half way round so it cannot be hit again. If you manage to score through the centre of all the tyres before the event timer elapses a bonus will be given. You will then return to the previous section which will be at a higher level therefore at a faster speed.

GAME PLAY

- At the start of the game a time limit is given for the WHOLE GAME. This time is constantly on screen adjacent to the letter 'T'. The time remaining for the event being played is shown next to the letter 'E'. If the 'T' time reaches 00:00, then the game is over.
- On the Atari ST version, at the beginning of the game, players' names are entered by selecting a name bar, and typing their name followed by 'RETURN'. Then skill level and events required can be selected by clicking on the appropriate icons.
- You have the option to train alone or with your team mates.
- Each team member may choose his own skill level.
- You may change your skill level at the end of each section.
- Each part of the gym section must be completed before you can attempt the next jump.
- Should you fail to complete a section, you have the option to either repeat it or continue to the next section.
- Your pulse rate and energy level is constantly monitored – they can both be modified by either opting to take a rest or drinking glucose.
- Under certain circumstances, the coach will order you to rest or drink (this takes up more time than a voluntary rest. It is therefore better to rest sensibly, than to be forced to rest).
- In the field section ensure that you move to the left of the blue cones, right of the red cones.

CONTROLS

IN THE GYM – All computers

Press-ups:

To push up Joystick left and right rapidly.
To lower down Joystick down.

Squat Thrusts

Knees Forward Fire then hold right.
Knees Backward Fire then hold left.

Weight Lifting

Lift up/down Up & Down. Fire changes direction.

Monkey Bars

Jump up Fire.
Grab bar Up, at the correct time while swinging.
Drop down Down.

FIELD WORK – All computers

Slalom (Dribbling, Chipping, Shooting)

Move Joystick direction.
Kick Fire.

Penalties (Tyres)

Move crosshair Joystick direction.
Kick Fire.

Fixed Keys

To take a rest R.
To take a drink D.

SPECTRUM AND AMSTRAD USERS may define Keyboard controls for all sections.

Ball Juggling

At the bottom of the screen you will see a set of numbers, each one corresponding to a particular move. The moves are as follows:-

- Heading
- Left Shoulder
- Right Shoulder
- Left Knee
- Right Knee
- Neck
- Left Kick
- Right Kick
- Spin (this is not in the Commodore 64 version).

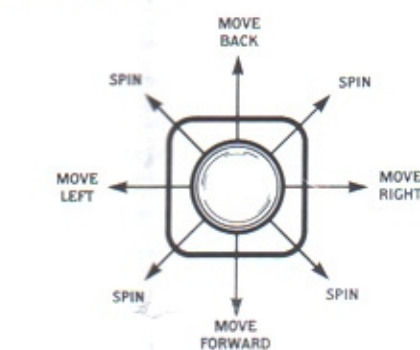
These numbers will change colour when the required number of moves has been done.

On the Atari ST version the numbers are replaced by letters, corresponding to the following:-

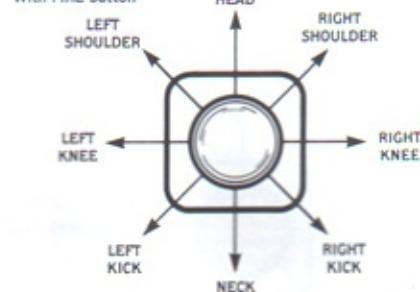
H – Heading
N – Neck
LS – Left Shoulder
RS – Right Shoulder
LK – Left Knee
RK – Right Knee
LF – Left Foot
RF – Right Foot

SPECTRUM AND ATARI ST

Without FIRE button

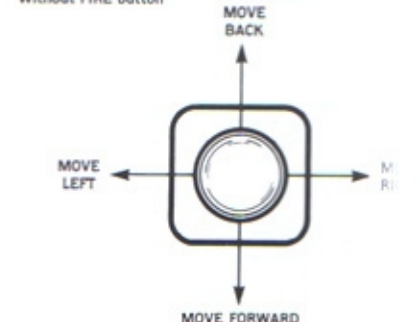


With FIRE button

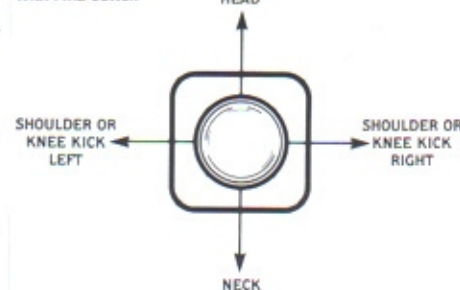


COMMODORE 64/128

Without FIRE button



With FIRE button



LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD""*,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Spectrum 48K

Type **LOAD""*** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum +3

Use the **DISK LOADER** as normal.

Amstrad

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type **CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

Atari ST

Insert disk into disk drive. The program will load and run automatically.

MSX

Insert cassette into cassette recorder. Type **BLOAD""CAS""*,R** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS

Immédiatement après l'immense succès SUPERSTAR SOCCER, arrive *SUPERSKILLS*, sanctionné de nouveau par le fameux buteur de l'équipe d'Angleterre.

La technique à elle seule ne suffit que rarement pour atteindre la gloire internationale. Pour gagner une place permanente dans l'équipe nationale, il faut de dévouement, dévouement au travail dur et à l'entraînement.

L'entraîneur national a mis sur pied un programme d'entraînement chargé qui améliorera votre forme, contrôle de balle, vivacité et précision. Même les joueurs les plus doués ont été mis de côté à cause de leur manque de dévouement à l'entraînement. Prouvez-vous vous montrer à la fois mentalement et physiquement plus agile et alerte?

LE PROGRAMME D'ENTRAINEMENT

Votre entraînement se divise en trois sections:

La Section du Gym

Ceci est conçu pour améliorer votre forme et votre endurance générales et se sub-divise en:

- Pompes
- Jambes avant/arrière à l'accroupi
- Culturisme
- Barres

Jonglerie avec Balle

Ceci sert à améliorer votre contrôle de balle et vivacité.

Travail sur Terrain

Ceci sert à améliorer votre contrôle de balle et vivacité et se divise:

- Dribbles
- Centres courts
- Tirs
- Penalties

- Novice pour débutants et amateurs.
- Apprenti pour les joueurs convoitant une place dans la première équipe.
- Professionnel pour ceux qui sont dans la première équipe et qui veulent absolument gagner une sélection dans l'équipe internationale.

Le Concours peut être divisé en trois parties:
1. Section de défilement (cones, drapeaux, etc)
2. Penalty
3. Pneu dans les filets

- La vitesse du défilement est déterminée par le niveau d'habileté (NOVICE – le plus lent, PRO – le plus rapide). Des cones apparaitront défilant vers le bas de l'écran. dribbleront le ballon autour des cones: une fleche sur le tableau des entraineurs vous indiquera de quel côté du cone vous devez tirer.

Des drapeaux apparaitront de temps en temps (ceux-ci sont remplacés par des buts dans certaines versions). vous perdrez la balle qui sera alors placée à droite du drapeau supérieur. Une fois que la balle a été placée, vous devez tirer entre les deux drapeaux (ou le but).

- A la fin de chaque section de défilement, un gardien de but apparaitra juste devant les poteaux. Pour marquer, positionnez le ballon en le frappant à gauche ou à droite. La vitesse est de première importance car le gardien de but suivra le ballon. Des que le ballon est en position, courez vers le ballon et mettez-le au fond des filets. Les reactions du gardien de but sont déterminées par le niveau d'habileté choisi.

- Ceci est la section des pneus qui ne peut être atteinte qu'après avoir marqué un but dans la section précédente. L'écran montre un but avec cinq pneus suspendus à l'intérieur. Vous devez faire passer le ballon à travers le centre de chaque pneu. Positionnez le point de mire sur la balle et tirez en appuyant sur le bouton de déclenchement. La direction de la balle peut aussi être affectée par la vitesse et le sens du vent. S'il y a un vent fort, la balle sera considérablement déviée. Une fois qu'une balle a été passée à travers le centre d'un pneu, elle tournera à-michemin pour qu'elle ne puisse pas être frappée à nouveau. Si vous réussissez à marquer au centre de tous les pneus avant que le temps ne soit écoulé, vous recevrez une prime. Vous pourrez alors retourner à la section précédente qui sera à un niveau supérieur, c'est-à-dire à une vitesse supérieure.

LE JEU

- Au début du jeu une limite de temps est fixée pour la durée ENTIERE DU JEU. Ce temps est constamment sur l'écran à côté de la lettre 'T'. Le temps qui reste pour l'épreuve apparait à côté de la lettre 'E'. Si le temps 'T' atteint 00:00 alors le jeu est terminé
- Sur la version Atari ST, au début du jeu, les noms des joueurs sont introduits en sélectionnant une barre de noms et en tapant leurs noms suivi de 'RETURN'. Ensuite, le niveau d'habileté et les épreuves requises peuvent être sélectionnées en cliquant sur les icônes appropriées.
- Vous avez le choix entre vous entraîner seul ou avec vos co-équipiers.
- Chaque équipe peut choisir son propre niveau technique.
- Vous pouvez changer votre niveau technique à la fin de chaque section.
- Chaque partie de la section de gymnase doit être terminée avant de pouvoir essayer de sauter à la prochaine.
- Si vous n'arrivez pas à terminer une section, vous pouvez soit la recommencer soit continuer et aller à la section suivante.
- Votre poulx et votre niveau d'énergie sont constamment contrôlés – les deux peuvent être modifiés soit en choisissant de prendre du repos soit en buvant du glucose.
- Dans certaines circonstances, l'entraîneur ordonnera de vous reposer ou de boire (ceci prend plus longtemps qu'un repos volontaire, donc il vaut mieux vous reposer de façon raisonnable plutôt que d'être obligé à vous reposer).
- Dans la section sur terrain, assurez-vous que vous allez à gauche des cones bleus, donc à droite des cones rouges.

LES COMMANDES

DANS LE GYM – Tout ordinateur

Pompes

Pour remonter Manche à balai à gauche puis à droite rapidement.
Pour descendre Manche à balai en bas.

Jambes Avant/Arrière à l'accroupi

Genoux à l'avant Feu puis tenir à droite.
Genoux à l'arrière Feu puis tenir à gauche.

Culturisme

Pour soulever Haut en Bas. Feu fait changer de direction.
et lâcher

Barres

Pour sauter vers le haut Feu
Pour attraper Haut au bon moment pendant le balancement.
Pour redescendre Bas.

Les Jongleries avec La Balle

Au bas de l'écran vous verrez une série de chiffres, chacun correspondant à un coup particulier. Les coups sont comme suite:-

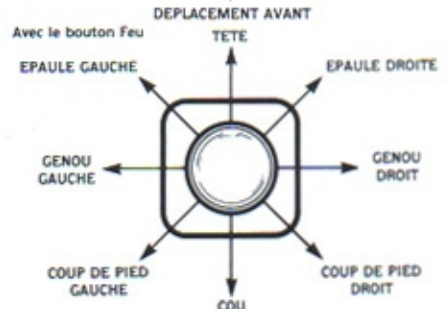
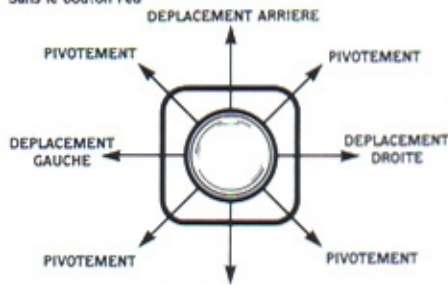
- Coupe de tête
- Epaule Gauche
- Epaule Droite
- Genou Gauche
- Genou Droit
- Cou
- Coup de pied Gauche
- Coup de pied Droit
- Tournoiement (absent de la version du Commodore 64)

Ces chiffres changeront de couleur quand le nombre requis de coups a été effectué. Sur la version Atari ST, les chiffres sont remplacés par des lettres qui correspondent aux suivants:-

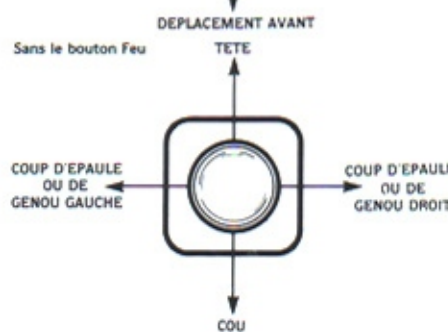
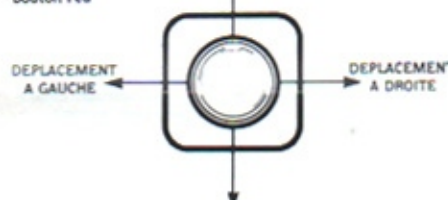
H – Coup de tête
N – Cou
LS – Epaule Gauche
RS – Epaule Droite
LK – Genou Gauche
RK – Genou Droit
LF – Pied Gauche

SPECTRUM ET ATARI ST

Sans le bouton Feu



COMMODE 64/128
Avec le bouton Feu



TRAVAIL SUR TERRAIN - Tout ordinateur

Slalom (Dribble, Centre Court, Tir)

Pour bouger Direction du manche à balai.
Pour tirer Feu.

Pénalties (Types)

Pour positionner le joueur Direction du manche à balai.
Pour tirer Feu.

Touches Fixés

Pour vous reposer - R.
Pour boire D.

Les utilisateurs de SPECTRUM et d'AMSTRAD peuvent définir les commandes de clavier pour toutes les sections.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Tapez **LOAD***.B.1** et appuyez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 48K

Tapez **LOAD***** et appuyez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Spectrum +3

DISQUE: Utiliser le **CHARGEUR** comme d'habitude.

Amstrad

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone. Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncer la touche **PLAY** au magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **CPM** et appuyez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

Atari ST

Placez le disque dans le lecteur. Le programme démarrera automatiquement et se chargera avec la mise sous tension.

MSX

Introduire la cassette dans le magnétophone. Tapez **BLOAD"CAS".R** et appuyez **ENTER**. Enfoncer la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Tous droits réservés. Toute copie ou vente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

GARY LINEKER'S SUPERSKILLS

Directement sur les Fersen des énormes succès du jeu SUPERSTAR SOCCER, voici SUPERSTARS, le jeu de football le plus réaliste jamais écrit.

Un international Star de son temps se voit offrir par la Nationalmannschaft un poste permanent. Pour obtenir ce poste, il faut être le meilleur joueur du monde. C'est là que vous entrez en scène. Vous devez vous qualifier pour la Nationalmannschaft en étant le meilleur joueur du monde. Vous devez vous qualifier pour la Nationalmannschaft en étant le meilleur joueur du monde.

Der Nationaltrainer hat ein ausführliches Trainingsprogramm entworfen, das Ihre Fitness, die Ballkontrolle, Scharfe und Genauigkeit verbessern wird. Selbst einige der talentiertesten Spieler sind auf ihrem Weg zu Ruhm stecken geblieben, weil Sie der Hingabe im Training mangelten. Können Sie unter Beweis stellen, daß Sie sowohl psychisch als auch physisch fitter und flinker sind?

DAS TRAININGSPROGRAMM

Ihr Training ist in drei 'Sektionen' oder Abschnitte aufgeteilt.

Der 'Gym'-Abschnitt

Dieser Abschnitt wurde so entworfen, daß Sie Ihre körperliche Gesamtverfassung und Ausdauer verbessern können, und wurde in folgende Abteilungen unterteilt:

- 'Push ups' (Liegestützen)
- 'Squat thrusts' (Hocksprünge)
- 'Weight training' (Gewichtstraining)
- 'Monkey bars' (Stangen)

'Ball Juggling' (Balljonglieren)

Dieser Abschnitt wurde für die Verbesserung der Ballkontrolle und Scharfe entworfen.

'Field Work' (Feldarbeit)

Dies verbessert Ihre Ballkontrolle, Scharfe und Genauigkeit, und wurde wie folgt unterteilt:

- 'Dribbling' (Dribbeln)
- 'Chipping' (Anschnellen)
- 'Shooting' (Schuß)
- 'Penalties' (Strafstöße)

Sie können drei verschiedene Level wählen:

- 'Novice' (Neuling) Für Anfänger und Amateure.
- 'Apprentice' (Lehrling) Für Spieler, die sich um einen Platz in der ersten Mannschaft bemühen.
- 'Professional' (Profi) Für Mitglieder der ersten Mannschaft, die sich zum Ziel gesetzt haben, ein Spiel mit der Nationalmannschaft zu gewinnen.

Das Geschehen auf dem Spielfeld kann in drei Teile geteilt werden:

- Scrolling Teil (Kegel, Fahnen, etc)
- Strafstoß
- Reifen im Netz

1. Die Geschwindigkeit beim Scrolling wird durch die Fertigkeit des Spielers (Neuling - am langsamsten, Profis - am schnellsten) bestimmt. Die Kegel erscheinen, wenn Sie am Bildschirm herunterfahren. Dann müssen Sie um diese Kegel herumfahren und ein Pfeil auf der Traineranzeige gibt Ihnen an, von welcher Seite des Kegels aus Sie den Ball kicken müssen.

Von Zeit zu Zeit erscheinen Flaggen (in manchen Versionen sind diese durch Tore ersetzt), dann wird Ihnen der Ball weggenommen und rechts von der oberen Flagge platziert. Sobald der Ball dort liegt, muß er zwischen die beiden Flaggen (Tor) gekickt werden.

2. Am Ende jedes Scrolling Vorgangs erscheint ein Tormann vor dem Tor. Um einen Punkt zu erzielen, müssen Sie den Ball links oder rechts schießen. Schnelligkeit ist wesentlich, da der Torhüter dem Ball folgen wird. Sobald der Ball in die richtige Position gelegt ist, müssen Sie schnell auf den Ball zulaufen und ihn ins Netz schlagen. Die Reaktionsgeschwindigkeit des Torhüters wird durch die Wahl der Schwierigkeitsstufe bestimmt.

3. Dies ist die Reifen-Auswahl. Sie kann nur erreicht werden, wenn Sie im vorangegangenen Teil erfolgreich ein Tor geschossen haben. Auf dem Bildschirm erscheint ein Tor, in dem fünf Reifen abgebildet sind. Das Ziel ist es, den Ball durch jeden einzelnen Reifen zum Kicken. Sie erreichen das, indem Sie Fahnenkreuz des Lichtpunkts auf den Ball richten und Fire drücken. Die Richtung des Balls kann auch durch die Windgeschwindigkeit und -richtung beeinflusst werden. Wenn der Wind stark ist, dann wird er den Ball weit abtreiben. Wenn ein Ball einmal durch einen Reifen gekickt wurde, wird er sich um 90° drehen damit man nicht ein zweites mal durchkicken kann. Wenn Sie es schaffen, durch alle Reifen den Ball zu kicken bevor die Zeit abgelaufen ist, erhalten Sie einen Bonus. Dann geht das Spiel auf die vorangegangene Ebene zurück, die dann einen höheren Schwierigkeitsgrad, das heißt eine höhere Geschwindigkeit, aufweist.

DAS SPIEL

• Zu Beginn des Spiels wird ein zeitliche Obergrenze für das ganze Spiel gegeben. Dieses Zeitlimit wird dauernd auf dem Bildschirm neben dem Buchstaben 'T' angegeben. Die

verbleibende Zeit für das jeweilige Spiel wird neben dem Buchstaben 'E' angezeigt. Wenn die Zeit neben dem Buchstaben 'T' auf Null (00:00) ist, dann ist das Spiel beendet.

- Bei der Atari ST Version werden bei Beginn des Spiels die Namen der Spieler eingegeben. Das geschieht, indem man die Namenszeile auswählt, dann die Namen eintippt und die RETURN-Taste drückt. Dann kann die gewünschte Schwierigkeitsstufe und das Spiel durch das Anklicken des entsprechenden Icons gewählt werden.
- Ihnen stehen die Optionen fürs Einzeltraining oder fürs Training mit Ihren Mannschaftskameraden zur Verfügung.
- Jedes Mannschaftsmitglied kann seinen eigenen 'Skill'-Level (Können) wählen.
- Der Level fürs Können kann am Ende eines jeden Abschnitts gewechselt werden.
- Jede Abteilung vom der 'Gym-Sektion' muß vollständig beendet werden, bevor Sie weitergehen können.
- Sollten Sie einen Abschnitt nicht vollenden, so können Sie wählen, ob Sie den Abschnitt wiederholen wollen oder ob Sie zum nächsten Abschnitt weitergehen.
- Ihr Puls und Ihr Energielevel werden regelmäßig gemessen - beide Werte lassen sich verbessern, indem Sie entweder eine Pause nehmen oder ein Getränk mit Glucose trinken.
- Unter bestimmten Bedingungen werden Sie vom Trainer aufgefordert, entweder auszuruhen oder zu trinken. Das nimmt natürlich viel mehr Zeit in Anspruch als eine freiwillige Ruhepause. Deshalb ist es besser, sinnvolle Ruhepausen einzulegen, statt vom Trainer dazu gezwungen zu werden.
- Im Abschnitt fürs Feld vergewissern Sie sich, daß Sie an die roten Kegel links, an die blauen rechts vorbeilaufen.

KONTROLLEN

IN 'GYM' - Für alle Computer

'Push-ups' (Liegestützen)

Hochdrücken Joystick schnell nach links und rechts.
Runter Joystick runter.

'Squat Thrusts' (Hocksprünge)

Knie nach vorne Feuer, dann rechts halten.
Knie zurück Feuer, dann links halten.

'Weight Training' (Gewichtstraining)

Heben hoch/runter Hoch & Runter, Feuer wechselt die Richtung.

'Monkey Bars' (Stangen)

Hochspringen Feuer
Stange greifen Hoch zum richtigen Zeitpunkt beim Schwingen.
Runterspringen Runter.

'Ball Juggling' (Balljonglieren)

Am unteren Rand des Bildschirms sehen Sie eine Gruppe von Zahlen. Jede von ihnen entspricht einem bestimmten Spielzug. Und so sehen Sie aus:-

1. Kopfball
2. Linke Schulter
3. Rechte Schulter
4. Linkes Knie
5. Rechtes Knie
6. Genick
7. Links Kicken
8. Rechtes Kicken
9. Drehen (diesen Spielzug gibt es nicht auf dem Commodore 64).

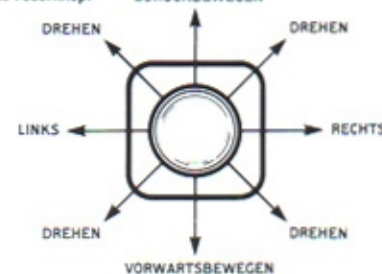
Diese Nummern verändern die Farbe, wenn der entsprechende Spielzug ausgeführt worden ist.

Beim Atari ST sind diese Zahlen durch Buchstaben ersetzt und haben folgende Bedeutung:

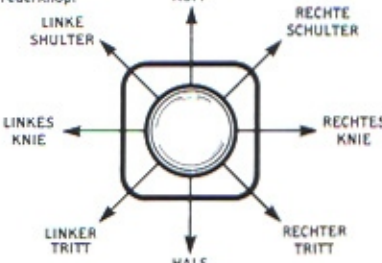
- H - Kopfball
- N - Genick
- LS - Linke Schulter
- RS - Rechte Schulter
- LK - Linkes Knie
- RK - Rechtes Knie
- LF - Linker Fuß
- RF - Rechter Fuß

SPECTRUM & ATARI ST

Ohne Feuerknopf

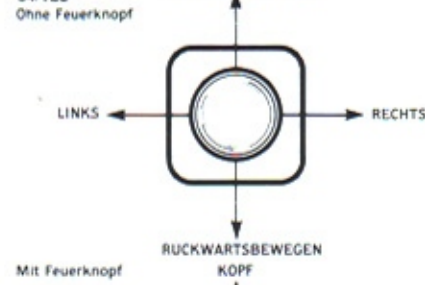


Mit Feuerknopf

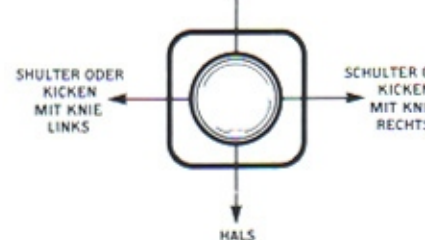


COMMODE 64/128

Ohne Feuerknopf



Mit Feuerknopf



'FIELD WORK' (FELDARBEIT) - Alle Computer

Slalom fürs Dribbeln, Anschneiden und Schuß

Spieler bewegen Joystickrichtungen
Kicken Feuer

'Penalties' (Strafstöße)

Fadenkreuz bewegen Joystickrichtungen
Kicken Feuer

Festgelegte Tasten

'Rest' (Pause) R.
'Drink' (Getränk) D.

Sollten Sie einen SPECTRUM oder einen SCHNEIDER benutzen, können Sie die Tastaturkontrollen für alle 'Sektionen' oder Abschnitte selber definieren.

LADEANLEITUNG

CBM 64/128

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

DISKETTE: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD***.B.1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 48K

LOAD*** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Spectrum 128K/+2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Spectrum +3

Den **DISKETTENLADER** in der üblichen Weise benutzen.

Schneider

KASSETTE: Kassette in den Rekorder einlegen. **CONTROL (CTRL)** und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts drücken und dann eine beliebige Taste auf der Tastatur. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

DISKETTE: Diskette mit der Beschriftung nach oben ins Laufwerk einlegen. **CPM** eingeben und **ENTER** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

Atari ST

Setzen Sie die Diskette in Betrieb. Das Programm lädt und läuft automatisch.

MSX

Kassette in den Kassettenrekorder einlegen. **BLOAD"CAS".R** eingeben und **ENTER** drücken. Die **PLAY**-Taste des Kassettenrekorders drücken. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1988. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.