

SKRAMBLE

TANDY
TRS-80 Colour Computer

SKRAMBLE

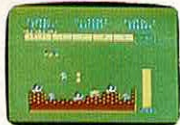
TRS-80
Colour
Computer

26-7306

Custom
Manufactured by **MICRODEAL**
For **TANDY CORPORATION**

BILSTON ROAD
WEDNESBURY
WEST MIDLANDS

SKRAMBLE



Actual picture of screen on TRS-80 Colour Computer

INSTRUCTIONS The first display you will see is the Score Table. The game will then enter its demonstration mode, followed by the High Score Display. This will continue until you press any key.

You will then be asked to select either "1" for the one-player game, or "2" for the two player game.

The screen will then advise you that it is Player No. 1's turn to play.

TOP SECRET BRIEFING

Your mission is to penetrate the enemy scramble system and destroy their headquarters. You will start with three of our latest spacecrafters equipped with repeating cannon and twin bomb launcher. An extra fighter will be awarded at 10,000 points.

You will encounter varied and difficult defences. Beware of missiles launching at you. Watch your fuel gauge on the right. Extra fuel can be gained by destroying the fuel dumps. The radar towers are a useful supply of points.

Should you succeed in evading the elaborate ground defences, you will arrive at the Cave where flying becomes more difficult. In the cave are UFOs which are very hard to evade but, fortunately, easy to shoot. After these comes the real test; a hail of meteorites which are not only difficult to evade but impossible to destroy.

Very few pilots ever survive this far to enter the Fortress - affectionately known as The Wall to those who have seen it. The ground missiles are now active again, many of them hidden in silos. After these only fuel dumps remain.

But... You will now be very close to the enemy headquarters. Only one obstacle stands in your way - the final defence - and the most difficult - The Maze! You will need to fly more accurately than you have ever done in your life to penetrate to your goal.

Having succeeded this far, don't blow the last leg. You will have one chance and one chance only to destroy the enemy headquarters!

If you miss you will lose your ship. If you destroy it, your ship will be replaced, together with a new and harder mission. Good luck.

CONTROLS

UP - Up Arrow Key (or Joystick)	JOYSTICK GAME - KEY "J"
DOWN - Down Arrow Key (or Joystick)	KEYBOARD GAME - KEY "K"
FAST - Right Arrow Key (or Joystick)	PAUSE - KEY "P"
SLOW - Left Arrow Key (or Joystick)	RESTART - KEY "R"
FIRE - Either Shift Key (or Joystick)	PLAYER 1 - RIGHT JOYSTICK
BOMB - Spacebar (or Joystick Fire Button)	PLAYER 6 - LEFT JOYSTICK

SCREEN FORMAT

At the top of the screen is shown Player No. 1's score, Player No. 2's score and the current High Score. The current level of play is shown by the coloured blocks across the top of the playing screen.

HIGH SCORE RECORD

When the game is completed, you will be given the opportunity to enter your name alongside your last score. When the High Score Chart is displayed, just type in your name, remembering that it must not be more than eight letters long. When you have finished, press the "Enter" key and a new game will start.

COPYRIGHT

This programme is copyright to Microdeal Cornwall and is sold subject to the condition that it is copied only for the purposes of the purchaser's sole use and is not used in any renting library or club system, freely distributed or resold. ©Microdeal Made in England

Your mission is to penetrate the enemy scramble system and destroy their headquarters. You will start with three of our latest spacecrafters equipped with repeating cannon and twin bomb launcher. If you succeed in evading the elaborate ground defences, you will arrive at the Cave where flying becomes more difficult. In the cave are UFOs which are very hard to evade but, fortunately, easy to shoot. After these comes the real test; a hail of meteorites which are not only difficult to evade but impossible to destroy.

Very few pilots succeed this far to enter the Fortress - affectionately known as The Wall to those who have seen it. The ground missiles are now active again, many of them hidden in silos. After these only fuel dumps remain.

But... You will now be very close to the enemy headquarters. Only one obstacle stands in your way - the final defence - and the most difficult - The Maze!

You will need to fly more accurately than you have ever done in your life to penetrate to your goal.

Having succeeded this far, don't blow the last leg. You will have one chance and one chance only to destroy the enemy headquarters!

If you miss you will lose your ship. If you destroy it, your ship will be replaced, together with a new and harder mission. Good luck.

CONTROLS

UP - Up Arrow Key (or Joystick)	JOYSTICK GAME - KEY "J"
DOWN - Down Arrow Key (or Joystick)	KEYBOARD GAME - KEY "K"
FAST - Right Arrow Key (or Joystick)	PAUSE - KEY "P"
SLOW - Left Arrow Key (or Joystick)	RESTART - KEY "R"
FIRE - Either Shift Key (or Joystick)	PLAYER 1 - RIGHT JOYSTICK
BOMB - Spacebar (or Joystick Fire Button)	PLAYER 6 - LEFT JOYSTICK

SCREEN FORMAT

At the top of the screen is shown Player No. 1's score, Player No. 2's score and the current High Score. The current level of play is shown by the coloured blocks across the top of the playing screen.

HIGH SCORE RECORD

When the game is completed, you will be given the opportunity to enter your name alongside your last score. When the High Score Chart is displayed, just type in your name, remembering that it must not be more than eight letters long. When you have finished, press the "Enter" key and a new game will start.

COPYRIGHT

This programme is copyright to Microdeal Cornwall and is sold subject to the condition that it is copied only for the purposes of the purchaser's sole use and is not used in any renting library or club system, freely distributed or resold. ©Microdeal Made in England

One or two player game. Machine Language, High Speed, Arcade Action.

Full colour graphics with sound. Keyboard or joystick control.

LA FORTERESSE IMPRENABLE

Représentation exacte du jeu tel qu'il apparaît sur l'écran de l'Ordinateur Couleurs TRS-80

L'ordinateur fait d'abord apparaître le palmarès des résultats. Il passe ensuite au mode de démonstration, et termine par l'affichage du meilleur résultat connu. Il répète ce cycle jusqu'à ce que vous enfoncez une touche.

Il vous demande alors de choisir entre «1» et «2» joueurs.

Il invite le 1^{er} joueur à commencer la partie.

INSTRUCTIONS «TOP SECRET»

Votre mission: percer le système de défense de l'ennemi et détruire son quartier général. Pour commencer, vous disposerez de trois de nos tout derniers vaisseaux de chasse spatiaux équipés de canons à répétition et d'un double lance-bombes. Vous recevrez un vaisseau supplémentaire quand vous aurez atteint 10.000 points.

Vous devez venir à bout de systèmes de défense aussi nombreux que difficiles. Méfiez-vous des missiles ennemis dont vous serez la cible. Surveillez attentivement la jauge de carburant située sur la droite de l'écran. Vous pouvez augmenter vos réserves en détruisant les dépôts de carburant ennemis. N'oubliez pas non plus que les tours des radars représentent un apport de points appréciable.

Si vous parvenez à éviter les dangereuses défenses au sol, vous pénétrez dans la Grotte. Là,

votre vol se complique. La grotte est protégée par des OVNI redoutables mais heureusement faciles à abattre. C'est ensuite que les choses sérieuses commencent vraiment: une grêle de météorites auxquelles il est non seulement difficile d'échapper mais qu'il est en plus impossible de détruire.

Seuls, quelques rares pilotes parviennent à survivre et à se présenter devant la Forteresse - le Mur, comme disent affectueusement ceux qui l'ont vue. Les missiles sol-air vous menacent à nouveau. Méfiez-vous, car certains (les plus nombreux) sont cachés dans des silos. Si vous parvenez à les éviter, il ne vous restera plus qu'à anéantir les réserves de carburant.

Mais... Vous êtes à présent à proximité du quartier général ennemi. Un dernier obstacle se dresse devant vous: la dernière ligne de défense ennemie - et la plus difficile à traverser - le Labyrinthe! Pour atteindre le but de votre mission, vous devez naviguer avec une extrême précision.

Si vous arrivez jusque là, ne relâchez pas votre attention. Vous avez une chance, et une seule, de détruire le quartier général ennemi!

Si vous manquez votre but, vous perdez votre vaisseau spatial. Si vous réussissez, vous recevez un nouveau vaisseau et vous vous voyez confier une nouvelle mission, plus difficile encore. Bonne chance.

CLAD M

COMMANDES

HAUT - Touche avec flèche vers le haut (ou levier de commande)

BAS - Touche avec flèche vers le bas (ou levier de commande)

RAPIDE - Touche avec flèche vers la droite (ou levier de commande)

LENT - Touche avec flèche vers la gauche (ou levier de commande)

FEU - Touche majuscule (ou bouton de mise à feu du levier de commande)

BOMBE - Barre d'espacement

PARTIE AVEC LEVIER DE COMMANDE

TAPEZ [J]

PARTIE AVEC CLAVIER

TAPEZ [K]

INTERRUPTION DE LA PARTIE

TAPEZ [P]

REPRISE DE LA PARTIE

TAPEZ [R]

JOUEUR N°1 - LEVIER DE COMMANDE DROIT

JOUEUR N°2 - LEVIER DE COMMANDE GAUCHE

PRESENTATION DE L'ECRAN

En haut de l'écran, l'ordinateur affiche les points du 1^{er} joueur, ceux du 2^e joueur et le meilleur résultat connu. Le niveau de jeu apparaît sous la forme de blocs de couleurs disposés au-dessus de l'aire de jeu.

ENREGISTREMENT DU MEILLEUR RESULTAT

En fin de partie, vous pouvez entrer votre nom à côté de votre résultat final. Quand l'ordinateur affiche le palmarès des résultats, tapez votre nom (huit lettres maximum). Appuyez ensuite sur [ENTER] pour entamer une nouvelle partie.

VERNIETIGINGSOORLOG

Scherm van de TRS-80 Colour Computer

INSTRUCTIES

Als eerste wordt de scoretabel op het scherm afgebeeld. Dan gaat het spel over naar de demonstratiewerkwijze, gevolgd door de afbeelding van de hoogste behaalde score. Dit gaat zo door tot u op gelijk welke toets drukt.

Dan wordt u gevraagd te kiezen tussen het spel met één of met twee spelers; druk volgens het geval op 1 of op 2. Dan toont het scherm de boodschap dat het aan de speler 1 is om met het spel te beginnen.

ZEER GEHEIME BRIEFING

Uw opdracht bestaat er in het vijandelijke oorlogssysteem binnen te dringen en het hoofdkwartier te vernietigen. U vertrekt met drie van onze allerlaatste ruimteschepen uitgerust met repeteerkanonnen en dubbele bomlanceerapparaat. Voor iedere 10.000 behaalde punten krijgt u een extra ruimteschip.

U zult verspillende en moeilijk in te nemen verdedigingswerken op uw weg vinden. Let op voor de vijandelijke raketten en houd uw brandstofmeter rechts op het scherm in het oog. U kunt extra brandstof krijgen wanneer u de brandstofdepots vernietigt. Ook de radartorens kunnen u heel wat punten opleveren.

Wanneer het u gelukt de goed ingerichte verdediging te ontgaan, komt u in de grot terecht waar het vliegen heel wat moeilijker wordt. In de grot bevinden zich UFO's die heel moeilijk kunnen

ontweken worden maar gelukkig maar, gemakkelijk kunnen neergeschoten worden. De echte proef komt echter pas nu - een hagel van meteorieten die wel relatief gemakkelijk te ontwijken zijn, maar absoluut niet kunnen vernietigd worden.

Slechts weinig piloten kunnen zo diep de vesting binnendringen, met toeneiging DE MUUR genoemd door diegenen die ze ooit gezien hebben. De grondraketten treden nu opnieuw in actie, waarvan vele in beschermde kuilen opgesteld staan. De opslagtanks zijn alleen daar achter te vinden.

Maar... nu zijt u heel dicht bij het vijandelijke hoofdkwartier. Noch slechts één enkele hinderenis moet overwonnen worden - de laatste verdediging en bijgevolg ook de moeilijkste te overwinnen - HET DOOLHOF! Nu moet u uw ruimteschip met nog meer nauwkeurigheid besturen dan tot nog toe het geval was om uw uiteindelijk doel te bereiken.

Na uw zegerijke opmars zou het onvergeeflijk zijn deze laatste hinderpaal niet uit de weg te ruimen. U krijgt slechts één kans - ik herhaal «slechts één» kans - om het vijandelijke hoofdkwartier te vernietigen!

Slaagt u hier niet, verliest u uw schip. Vernietigt u het, wordt uw schip vervangen en krijgt u een nieuwe en nog moeilijkere opdracht. Veel succes!

BESTURINGSORGANEN

- Naar boven - Pijltoets [↑]
(of stuurknuppel)
- Naar beneden - Pijltoets [↓]
(of stuurknuppel)
- Snel - Pijltoets [->]
(of stuurknuppel)
- Traag - Pijltoets [-<]
(of stuurknuppel)
- Vuur - Toetsen
[SHIFT]
(of afvuurknop
stuurknuppel)
- Bom - Spatiebalk
- Besturing met stuurknuppels - Toets [J]
- Besturing via toetsenbord - Toets [K]
- Pauze - Toets [P]
- Hernemen van het spel - Toets [R]
- Speler 1 - Rechter
stuurknuppel
- Speler 2 - Linker
stuurknuppel

AANDUIDINGEN OP HET SCHERM

Bovenaan worden de score van speler 1, de score van speler 2 en de hoogste behaalde score getoond. De moeilijkheidsgraad wordt aangegeven door de gekleurde blokjes bovenaan op het speelscherm.

REKORD VAN DE HOOGSTE SCORE

Wanneer het spel beëindigd is, krijgt u de gelegenheid om uw naam in te voeren naast de laatste score. Wanneer de tabel met de hoogste scores op het scherm verschijnt moet u uw naam typen, waarbij u echter de acht letters niet mag overschrijden. Bent u hiermee klaar, druk op [ENTER] om een nieuw spel te beginnen.

708-7306

OZERTÖRUNGSKRIEG

Zuerst erscheint die Punktetabelle. Das Spiel wird dann erst einmal demonstrieren, wie man zu spielen hat, gefolgt von dem Erscheinen des Punktestandes.

Dieses wird sich wiederholen, bis Sie eine Taste betätigen.

Dann werden Sie gebeten, «1» oder «2» einzugeben, um die Anzahl der Spieler auszuwählen.

Der Bildschirm wird Ihnen dann anzeigen, daß Spieler 1 zu beginnen hat.

GEHEIME MISSION

Ihre Mission ist in das Kampffeld des Feindes einzudringen und dessen Hauptquartier zu zerstören. Sie beginnen mit drei Ihrer neuesten Weltraumschiffe, die mit Torpedos und Artilleriefeuerung ausgestattet sind. Bei einer Punktzahl von 10.000 erhalten Sie ein zusätzliches Kampfflugzeug.

Sie werden vor viele Schwierigkeiten gestellt werden. Achten Sie sich vor Raketen, die es auf Sie abgesehen haben. Sie müssen auch auf Ihre

Benzinanzeige achten, die sich auf der rechten Bildschirmseite befindet. Zusätzlichen Brennstoff können Sie durch die Zerstörung der Vorräte erlangen. Radartürme ergeben mehrere Punkte.

Sollte es Ihnen gelangen, die sorgfältig angelegten Verteidigungsplätze zu umgehen, so geraten Sie nun in die Höhle, wo das Fliegen schwieriger wird. In der Höhle befinden sich UFOs, die schlecht zu umgehen sind, aber die Sie zerstören können. Danach kommt der wirkliche Test. Eine große Anzahl von Meteoriten, denen Sie einfach entkommen können, aber die nicht zerstört werden können.

Nur wenige Piloten überleben bis zum Eintritt in die Festung, auch Mauer genannt, nach Angaben von denen, die diese gesehen haben. Die Bodenraketen arbeiten nun wieder, von denen die meisten aber in Silos versteckt sind. Danach bleiben nur die Brennstoffvorräte übrig.

Nun kommen Sie in die gefährliche Nähe des feindlichen Hauptquartiers. Nur noch diese eine gefährliche Aufgabe steht vor Ihrem Ziel. Es ist die letzte Bastion und die schwierigste - das Labyrinth. Sie müssen weitaus gezielter fliegen als vorher, um zu Ihrem Ziel zu gelangen.

Sind Sie bis zu diesem Punkt gelangt, so geben Sie nicht auf. Sie haben eine Chance, und nur eine Chance kann das Hauptquartier des Feindes zerstören.

Verfehlen Sie, so werden Sie Ihr Schiff verlieren. Zerstören Sie das Hauptquartier, so wird Ihr Schiff ausgetauscht, und Sie haben eine noch schwerere Mission vor sich. Viel Glück!

STEUERUNG

- OBEN - «Oben»-Pfeil
(oder Steuerelement)
- UNTEN - «Unten»-Pfeil
(oder Steuerelement)
- SCHNELL - «Rechter»-Pfeil
(oder Steuerelement)
- LANGSAM - «Linker»-Pfeil
(oder Steuerelement)
- FEUER - «Umschlagstaste oder
Steuerelement»
(Steuerelement/Taste)
- BOMBE - «Leertaste»
- STEUERELEMENT - Taste [J]
- TASTENFELD - Taste [K]
- PAUSE - Taste [P]
- WIEDERHOLUNG - Taste [R]
- SPIELER 1 - rechtes Steuerelement
- SPIELER 2 - linkes Steuerelement

BILDSCHIRMFORMAT

Auf der oberen Hälfte des Bildschirms befinden sich die Punkte von Spieler 1, die Punkte des Spieler 2 daneben. Außerdem finden Sie den momentanen Punktestand. Die Schwierigkeitsstufe wird durch Farbbalken angezeigt, die sich auch auf dem oberen Teil befinden.

PUNKTZAHLREKORD

Ist das Spiel beendet, so haben Sie die Möglichkeit, Ihren Namen hinter Ihre endgültige Punktzahl zu setzen. Sehen Sie diese Graphik auf dem Bildschirm, so geben Sie nur Ihren Namen ein, der aber nicht länger als acht Buchstaben sein darf. Haben Sie dieses beendet, so drücken Sie [ENTER], und ein neues Spiel beginnt.