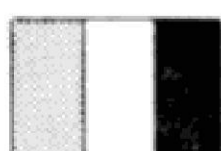


•ATARI ST•

•AMIGA•



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH

VICTORY

ROAD



*the name
of the game*



VICTORY ROAD

VICTORY ROAD

You begin this game on the "stairway to heaven" through a weird Egyptian land. Having survived the bloodsucking monsters of the first phase, you then progress on to the actual road itself.

This is where the fun really begins! You will meet vampires, two and three headed monsters — the head will fly at you on its own, just when you think you are gaining the upper hand.

The road winds on and on, through tombs containing the bones of former seekers after fame and very much alive Eldrich horrors. Trapdoors and elevators transport you — sometimes to your surprise inside ancient buildings and under lakes and oceans. Collect icons to build up the firepower necessary to fight off your aggressors.

Action and excitement all the way with this macabre and unusual game; which has that elusive extra something to keep you coming back for more

LOADING

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive then insert the disk into the drive. This program will then load automatically.

AMIGA

AMIGA 500

Insert the disk into drive A and turn the computer on. The program will then load and run automatically. If you have a secondary disk drive please ensure that it is disconnected before loading.

AMIGA 1000

Insert the system disk and when the work bench disk illustration appears, insert the disk. The program will then load and run automatically. Follow on screen instructions. If you have a secondary disk drive please ensure that it is disconnected before loading.

CONTROLS

Player 1	—	Port 1
Player 2	—	Port 0
SPACE BAR	—	Toggles Player 1's top direction lock on & off
Numeric ENTER	—	Toggles player 2's top direction lock on & off
F1	—	Quit game
F2	—	Pause game
FIRE BUTTON	—	Fires current weapon
Hold FIRE BUTTON	—	Throws grenade

GAME PLAY

Proceed up the playfield eliminating all the aliens as you go. Collect bonuses to increase fire power. Add to score, wear armour, etc.

Use grenades and other weapons to destroy buildings, rocks, store boxes and to reveal hidden bonuses. Blast through walls to obtain access to areas behind. For extra bonus points run onto the green trapdoors, and be transported underground to face a large alien: (kill it for extra points).

Your gun will follow your movement direction to "lock" the gun to a particular direction, press the toggle key, locking the gun to the current direction, press again to release it.

STATUS AND SCORING

Player One's score is displayed in the bottom left hand corner of the scenery and number of lives remaining in the top left hand corner.

Player Two's score is displayed in the bottom right hand corner of the screen and number of lives remaining in the top right hand corner.

50 points	—	small alien
100 points	—	large alien
1000 points	—	large monster
200 points	—	bonus

HINTS AND TIPS

- * You don't have to enter black holes, so to save time and lives avoid them until you know the game better.
- * Some bonuses are hidden underground so destroy the background with grenades etc to find them.
- * Collect bonuses wisely: — don't sacrifice useful weapons for points gained by collecting less important objects.
- * Large monsters can only be destroyed with grenades so don't waste your time shooting them.
- * Keep to the centre of the screen as aliens can appear from the edges.

VICTORY ROAD

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Imagine Software and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Imagine Software. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it direct to:

Mr Yates, Imagine Software, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Conversion by Microwish Software

Programming by Mark Bullock + Howie

Graphics by Pete Petriv

Music by Fred Gray

©1988 Imagine Software

SNK Shin Nihon Kikau Corp.

©1985 SNK ELECTRONICS CORP.

VICTORY ROAD

VICTORY ROAD

Vous commencez ce jeu sur "l'escalier du paradis" à travers un pays égyptien bizarre. Ayant survécu l'assaut des monstres suceurs de sang de la première phase, vous progressez ensuite sur la route elle-même.

C'est là que votre amusement commence pour de bon! Vous allez rencontrer des vampires. Des monstres à deux et trois têtes — la tête vous volera dessus toute seule, juste au moment où vous pensez avoir l'avantage.

La route continue à serpenter sans s'arrêter et passe par des tombes contenant les ossements de précédents chercheurs de fortune et d'horreurs surnaturelles bien vivantes. Des trappes et des élévateurs vous transportent — parfois à votre surprise, à l'intérieur de bâtiments anciens et sous des lacs et océans. Ramassez les icônes pour accumuler la puissance de feu nécessaire pour combattre vos agresseurs.

De l'action exaltante tout au long de ce jeu macabre et inhabituel; il possède ce "je ne sais quoi" insaisissable qui vous fera rejouer.

CHARGEMENT

ATARI ST

Branchez l'ordinateur et le lecteur a disquettes, puis insérez la disquette dans le lecteur. Le programme se chargera automatiquement.

AMIGA

AMIGA 500

Insérez la disquette dans le lecteur A et branchez l'ordinateur. Le chargement et la mise en marche du programme sont automatiques. Si vous avez un second lecteur de disque, assurez-vous qu'il est débranché avant le chargement.

AMIGA 1000

Insérez la disquette du système et ensuite que l'illustration de la disquette de travail, insérez la disquette du programme. Le chargement et la mise en marche seront automatiques. Suivez les instructions sur l'écran. Si vous avez un second lecteur de disque, assurez-vous qu'il est débranché avant le chargement.

CONTRÔLES

Joueur 1	—	Port 1
Joueur 2	—	Port 2
BARRE ESPACE	—	active ou arrête le verrouillage de direction ascendante du joueur 1.
ENTER (numérique)	—	active ou arrête le verrouillage de direction ascendante du joueur 2.
F1	—	Abandon du jeu
F2	—	Pause pendant jeu
BOUTON FEU	—	l'arme actuelle fait feu
BOUTON FEU appuyé	—	lance une grenade

JEU

Procédez vers le haut du champ de jeu en éliminant tous les extra-terrestres au fur et à mesure. Amassez des bonus pour augmenter votre puissance de feu. Ajoutez au score, portez une armure, etc...

Utilisez les grenades et autres armes pour détruire des bâtiments, roches, caisses de réserves et pour révéler des bonus cachés. Faites sauter des murs pour gagner accès aux surfaces qui se trouvent derrière. Pour des points de bonus supplémentaires, précipitez-vous sur les trappes vertes, et faites-vous transporter sous terre pour affronter un gros entr-terrestre :(tuez-le pour des points en plus).

Votre fusil suivra la direction de votre mouvement pour "verrouiller" le fusil dans une direction particulière, appuyez sur la touche action, verrouillant le fusil dans la direction donnée, réappuyez dessus pour le libérer.

STATUT ET SCORES

Le score du joueur 1 est affiché en bas, à gauche du paysage et le nombre de vies restantes en haut, à gauche.

Le score du joueur 2 est affiché en bas, à droite de l'écran et le nombre de vies restantes en haut, à droite.

50 points	—	petit extra-terrestre
100 points	—	gros extra-terrestre
1000 points	—	gros monstre
200 points	—	bonus

CONSEILS UTILES

- * Vous n'êtes pas obligé de pénétrer dans les trous noirs, donc, pour gagner du temps et économiser des vies, évitez-les jusqu'à ce que vous connaissiez mieux le jeu.
- * Certains bonus sont cachés sous terre, donc détruisez l'arrière-plan avec des grenades, etc. pour les trouver.
- * Amassez les bonus avec bon sens: ne sacrifiez pas des armes utiles pour des points gagnés en amassant des objets de moindre importance.
- * Seules les grenades peuvent détruire les gros monstres, donc ne perdez pas votre temps à leur tirer dessus.
- * Restez au centre de l'écran car les extra-terrestres peuvent surgir des bords de l'écran.

VICTORY ROAD

Son code de programmation, sa représentation graphique et artistique sont les copyright de Imagine Software et ne peuvent être ni reproduits, ni mis en magasin, ni loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite de Imagine Software. Tous droits réservés pour tous pays.

GENERIQUE

Conversion par Micro Wish Software

Programmation par Mark Bullock & Howle

Graphiques de Pete Petriv

Musique de D.C. Ward

©1988 Imagine Software

SNK Shin Nihon Kikaku Corp.

©1985 SNK ELECTRONICS CORP.

VICTORY ROAD

VICTORY ROAD

Das Spiel beginnt an der "Himmelstreppe" in eine unheimliche Landschaft irgendwo in Ägypten. Haben Sie die blutsaugenden Bestien der ersten Stufe erst einmal überwunden, gelangen Sie auf die eigentliche Straße, die Sie weiter durch das Spiel führt.

An dieser Stelle fängt der Spaß erst richtig an, denn Sie werden auf Vampire und mehrköpfige Ungetüme stoßen, deren Häupter sich selbständig machen und Sie urplötzlich angreifen, gerade wenn Sie glauben, die Oberhand zu haben.

Die Straße windet sich immer weiter; durch Höhlen, die die sterblichen Überreste früherer Abenteurer beherbergen und voller Horrorgestalten aus finstersten Zeiten stecken. Falltüren und Aufzüge befördern Sie weiter — manchmal jedoch auch ungewollt in das Innere alter Bauten oder unter Seen und Ozeane. Sammeln Sie Symbole, um Ihre Feuerkraft zu verbessern, denn nur so können Sie die immer gefährlicher werdenden Gegner besiegen.

Spannung und Aufregung werden Sie durch das ganze Spiel begleiten — und das "gewisse Etwas" dieses ungewöhnlichen Programms, das Sie immer wieder in seinen Bann schlagen wird.

LADIANWEISUNGEN

ATARI ST

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

AMIGA

AMIGA 500

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk A und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen. Falls Sie ein zweites Diskettenlaufwerk an ihrem System betreiben, trennen Sie bitte dessen Verbindung zum Computer bevor Sie das Programm laden.

AMIGA 1000

Legen Sie die Systemdiskette ein. Erscheint das Workbench-Symbol tauschen Sie sie gegen die Spieldiskette aus. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet. Befolgen Sie die Bildschirmanweisungen. Falls Sie ein zweites Diskettenlaufwerk an ihrem System betreiben, trennen Sie bitte dessen Verbindung zum Computer bevor Sie das Programm laden.

STEUERUNG

Spieler 1	—	Port 1
Spieler 2	—	Port 0
Leertaste	—	Schaltet die Richtungsverriegelung für Spieler 1 an und aus.
Taste auf Ziffernblock	—	Schaltet die Richtungsverriegelung für Spieler 2 an und aus.
F1	—	Beendet das Spiel
F2	—	Spielpause
Feuerknopf	—	Feuert die aktuelle Waffe ab
Feuerknopf halten	—	Granate werfen

DAS SPIEL

Laufen Sie durch das Spielfeld und vernichten Sie dabei alle Feinde. Sammeln Sie die Bonus-Symbole, um Ihre Schlagkraft zu erhöhen, Ihre Punktzahl zu verbessern oder mehr Schutz gegen feindliche Treffer zu erhalten.

Setzen Sie Ihre Waffen und Granaten ein, um Gebäude, Felsen, Schatzkisten zu zerstören oder versteckte Bonusfelder freizulegen. Zertrümmern Sie Wände und verschaffen Sie sich so Zugang zu den dahinter liegenden Bereichen. Einen Extra-Bonus erhalten Sie, wenn Sie auf die grünen Falltüren laufen, die Sie in geheime Kammern bringen. Vernichten Sie die dort lebenden Superkreaturen, erhalten Sie zusätzliche Punkte.

Ihre Waffe folgt der Bewegungsrichtung. Wollen Sie sie in einer bestimmten Richtung fixieren, benutzen Sie die vorher beschriebenen Verriegelungstasten. Die Verriegelung wird durch erneuten Tastendruck wieder aufgehoben.

STATUS UND PUNKTEWERTUNG

Die Punktzahl von Spieler 1 erscheint unten links im Bild, seine verbleibenden Leben oben links.

Die entsprechenden Anzeigen für Spieler 2 erscheinen oben und unten rechts im Bild.

50 Punkte	—	kleiner Feind
100 Punkte	—	großer Feind
1000 Punkte	—	großes Monster
200 Punkte	—	Bonusgegenstände

- * Die schwarzen Löcher sollten Sie meiden, bis Sie das Spiel besser beherrschen.
- * Einige Bonusgegenstände sind unter dem Hintergrund verborgen, können aber mit Hilfe von Granaten freigelegt werden.
- * Achten Sie auf das, was Sie einsammeln — eventuell verpassen Sie wirkungsvolle Waffen, weil Sie weniger wichtige Bonusgegenstände aufnehmen.
- * Große Monster können nur mit Granaten beslegt werden. Verschwenden Sie keine Zeit mit dem Versuch, sie mit normalen Schüssen zu bekämpfen.
- * Bleiben Sie immer in der Mitte des Bildes, da die Feinde auch von den Seiten kommen.

VICTORY ROAD

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Imagine Software und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Imagine Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Umsetzung durch Micro Wish Software

Programmiert von Mark Bullock und Howie

Grafiken von Peter Petriv

Musik von Fred Gray

Produziert von D.C. Ward

Deutsche Bearbeitung von AGC Hamburg, Jürgen Mayr

©1988 Imagine Software

SNK Shin Nihon Kikaku Corp.

©1985 SNK ELECTRONICS CORP.

