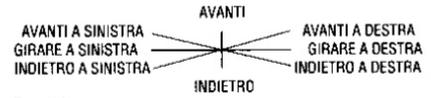


Spectrum (Cassetta) LOAD"" nel modo 48K  
 Commodore 64 (Cassetta) Premere SHIFT RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disco) LOAD ""\*,8.1  
 Amstrad (Cassetta) Premere TAPE (Enter) RUN (Enter)  
 Amstrad (Disco) RUN""  
 Atari SV/Amiga INSERIRE IL DISCHETTO E RISSETTARE IL COMPUTER



**Trasporto**  
 Vi sono due tipi di veicoli da terra e tre di aerei, tutti con caratteristiche diverse. Hanno varie velocità, compresa la regolazione precisa, sia in avanti che all'indietro. Gli aerei possono anche librarsi. Vi è inoltre un aereo intergalattico. I veicoli da terra vengono comandati da joystick:  
 GI RARE A SINISTRA — GI RARE A DESTRA  
 Gli AEREI hanno bisogno di sufficiente velocità per decollare. Quando non volano, si comportano come veicoli da terra, ma quando in volo, la loro direzione viene controllata con il joystick nella seguente maniera:



**Ascensori**  
 Si può accedere a complessi sotterranei dalla superficie. Localizzate una gabbia a tre lati e mettetevi, oppure posizionare il vostro aereo, sulla superficie entro la gabbia prima di usare l'ascensore (vedere il Sommario della tastiera).  
 Vi è anche un'entrata dell'ascensore sulla superficie superiore della "città celeste" Colony Craft. Posizionatevi sul riquadro adiacente alla pista di atterraggio per poter entrare nell'hangar sottostante.

**Combattimento**  
 In un qualsiasi veicolo, fuori da un hangar, premete il pulsante fire del joystick per lanciare il vostro missile. Per distruggere le installazioni di terra, sparate alla loro base. Se venite attaccati, sarà una situazione inesorabile. Se non riuscite a distruggere l'aereo nemico, questo vi troverà alla fine e vi ucciderà.  
**Objetti**  
 Si possono raccogliere e portare vari oggetti sotto il controllo di Benson. Non tutti sono però utili. Potete portarne fino a 10 alla volta. Questi sono posti in ordine inverso: l'ultimo preso è il primo lasciato cadere.

**Opzione Esci**  
 Si potrebbe giocare a Mercenary all'infinito. Non verrete mai 'uccisi' nonostante vi siano penalità quando il vostro aereo viene colpito da un missile. Se vi trovavate in questo od altri casi, sarete costretti a camminare, possibilmente per ore, per ottenere un altro veicolo o raggiungere un complesso sotterraneo. E vi possono essere altre situazioni irrimediabili. Ma potete scegliere di uscire. (Vedere il Sommario della tastiera). Verrete portati in una città in possesso di un nuovo aereo. MA vi è una penalità: tutti gli oggetti che avete verranno sparsi intorno.  
**SOMMARIO DELLA TASTIERA**  
 Premete il tasto/ come mostrato

Se due, premeteli contemporaneamente	Altrimenti si presuppone 'NO'
Rispondi 'S'	Y
Sali nel veicolo	B
Chiavi di potenza in avanti 1-9	0 = massimo Spectrum 1-4
Chiavi di potenza all'indietro	<SHIFT>-0-9 Spectrum Shift 1-4
Aumenta la potenza	+
	Amstrad ->

Diminuisce la potenza  
 Stop  
 Abbandona il veicolo  
 Aziona l'ascensore

Prendi l'oggetto  
 Lascia cadere l'oggetto  
 Esci dalla situazione  
 Salva il gioco  
 Carica il gioco



**INSTRUCZIONI DI CARGA**  
 Spectrum LOAD""  
 Commodore 64 (cassetta) SHIFT RUN/STOP  
 Commodore 64 (disco) LOAD ""\*,8.1  
 Amstrad (Cass) TAPE (Enter) RUN (Enter)  
 Amstrad (disco) RUN""  
 Atari ST / Amiga Introduce il disco e REINICIALIZA

**Mercenario. Descrizione del juego**  
 In Mercenario, assumi il papel de un mercenario del siglo XXI cuya nave intergaláctica, la Praxinum, se ha estrellado en el conflictivo planeta Targ. La nave ha quedado destruida y es imposible repararla. La acción se desarrolla en los más importantes núcleos de población de Targ, actualmente prácticamente desiertos como consecuencia de la larga guerra que enfrenta a los usurpadores Mecanoides, una raza alienígena de robots, y los habitantes originales de Targ, los pacíficos Palyars. Lo más probable es que le veas implicado en este inabarcable conflicto. Tu misión consiste en escapar del planeta, pero antes tendrás de descubrir los medios para hacerlo. Puedes obrar de diferentes maneras, según los métodos de juego que puedas escoger. El cómo y el cuándo escapar dependen completamente de ti. Pero a medida que ganes experiencia sobre el modo de derrotar al sistema tu arsenal bélico mejorará.

Como colaborador puedes contar en Benson, el ordenador personal de la nueva generación que llevas incorporado en el casco. Benson te permite visualizar los sistemas de guía y te ofrece una interrelación en gráficos verdaderamente impresionantes de lo que tus ojos están viendo. Además, Benson es capaz de identificar los objetos que más te interesan y los permitirá apropiarte de ellos. Muchos te resultarán de gran utilidad para escapar. En órbita alrededor de Targ se encuentra la nave Colonia de los Palyars, donde los últimos supervivientes de esta orgullo y pacífica raza están preparando su venganza contra la ocupación Mecanoide. Enfócate, ¿cuándo escapar? Careces de la potencia de comunicación necesaria para llamar a tus amigos. En tu profusión, los amigos cuestan mucho dinero, y en este momento no dispones de él. Es la situación en la que te encuentras al comenzar.

**ADVERTENCIA. LOS AVENTUREROS CON EXPERIENCIA PUEDEN PREFERIR NO LEER ESTAS INSTRUCCIONES INMEDIATAMENTE.** Indicações útiles. Huida de Targ Para empezar, le recomendamos que lea cuidadosamente las instrucciones, ya que en ellas le ofrecemos muchas pistas. Un jugador que se toma las cosas seriamente se preocupará además de tomar nota sobre los hallazgos más importantes que realice durante su exploración. Pues bien, ¿por donde empezar? Como novato te sugerimos que, siguiendo las indicaciones de Benson, compres el barco Dominion y lo mantengas al alcance de la mano.

Con el podrías volver hacia cualquier lugar, sin ninguna limitación y sin penalizaciones, incluso si te estrellas. Las estructuras de la superficie sólo son visibles por debajo de los 500 metros de altitud, pero podrás apreciarlas mejor si la sitúas por debajo de los 100 metros. Aprende a navegar utilizando la brújula y el variómetro Indicador de Lugar de Benson. La Ciudad se encuentra en las coordenadas 0-15 x 0-15, pero no debes de explorar las zonas desérticas, ya que también en ellas encontrarás lugares de interés. Es bastante difícil que resistas la tentación de utilizar tus armas durante mucho tiempo. Si disparas contra la base de los objetos que se encuentran a tu alrededor provocarás en ellos daños espectaculares. Más adelante podrás hacer "retroceder el reloj" y realizar un trabajo de reparación. Pero ahora no puedes, es demasiado tarde. Tu agresión ha sido detectada. ¿Quién responderá a ella, los Mecanoides o los Palyars? Dependiendo de qué raza este ocupando esa zona. ¿Deseas una ayuda? Existe otra forma de averiguar quién tiene el control del área en la que te encuentras.

Estás preparado para introducirte bajo tierra montado en un ascensor. Elige el que se encuentre en el Lugar 09.06, al que le han enviado los Palyars prometiendo un buen trabajo. Sal de tu nave y explora el complejo. Primer objetivo: la Sala de Juristas de los Palyars. En sus exploraciones encontrarás puertas cerradas. Existen "llaves" cuyos nombres corresponden con las de las cerraduras, pero muy raramente se hallan en las inmediaciones. También hay otras puertas con marcas especiales. Son los accesos a las Salas de Transporte, una buena manera de desplazarte. Por algunas de ellas (identificadas con una línea diagonal) puedes entrar, pero no salir. Existen también otros puntos de enlace (aparentemente en ambas direcciones) que no parecen ser muy fiables. Los distintos tipos de Salas de Transporte están identificados mediante colores, pero únicamente en su interior. Estos enlaces abren el camino hacia los siete complejos subterráneos del hangar.

¿Te sientes preparado para subir a la Nave Colonia Palyar, ese "punto" que flota en el cielo? Si tu nave no tiene potencia suficiente, eso quiere decir que has pasado por alto algún elemento importante. Delo contrario, sólo tendrás que ascender a 65 000 metros de altitud para llegar. También tienes que preocuparte de hacer fortuna. Es posible que opies por pagar un rescate para escapar de Targ. Diviértete mientras haces gestión. ¿Y por qué no, si cuentas con la posibilidad de Grabar Juego (antes de que el dinero cambie de mano)? Pero si realizas una exhaustiva exploración de Targ conseguirás una nave gratis. ¿Y qué pasa con la "especial gratuita" de los Palyars? El detalle no es sólo escapar, aunque esto constituya por sí mismo un gran éxito. Como buen mercenario, debes cumplir toda la misión que puedas antes de marchar. Puedes ganar como máximo 1 909 000 CR en la Ciudad Central.  
**INSTRUCCIONES DE CARGA DE MERCENARIO**  
 IMPORTANTE: SI VAS A GRABAR UN JUEGO, FORMATEA ANTES UN DISCO (los usuarios de Amstrad deben utilizar el formato estándar de Amstrad, NO de Data ni de IBM).  
**GRABAR JUEGO** Puedes grabar un juego en "Huda de Targ" para continuar posteriormente a partir del punto en el que lo dejaste. Antes de seguir adelante saca del ordenador tu copia de Mercenario y utiliza un disco previamente formateado y EN BLANCO que no esté protegido contra escritura.

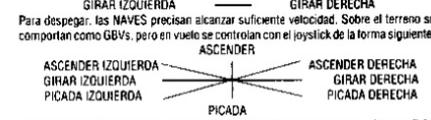
Pulsa simultáneamente <CTRL> y "S". Respuesta de Benson: ¿GRABAR NO 0-9? Introduce un número dentro de esta escala para identificar el juego grabado. Respuesta de Benson: PULSA RETORNO CUANDO ESTE PREPARADO Comprueba si el disco sobre el que vas a grabar se encuentra en la unidad. PULSA <RETORNO> para grabar el juego.  
 Si pulsas otras teclas la grabación quedará interrumpida o se agotará el tiempo de error, con lo que volverás al juego. Ahora puedes comenzar jugando.  
**PARA CARGAR UN JUEGO GRABADO** Para cargar un juego previamente grabado debes realizar lo siguiente en cualquier momento del juego (una vez finalizada la secuencia en que tu nave se estrelló):  
 Pulsa simultáneamente <CTRL> y "L". Respuesta de Benson: ¿CARGAR NO 0-9? Pulsa el número del juego que deseas cargar. Respuesta de Benson: PULSA RETORNO CUANDO ESTES PREPARADO Verifica si tu disco de juego grabado se encuentra en la unidad. Pulsa <RETORNO> para cargar el juego y continúa.

**CONTROLES** Por favor, consulta las instrucciones en Resumen del Teclado.  
**Panel de Benson**  
**ELEVACION** Indica si tu vuelo se dirige hacia arriba o hacia abajo respecto a la horizontal.  
**BRUJULA** Registra en todo momento tu dirección cuando vuelas en línea recta y posición horizontal.  
**ALTITUD** Te indica la altura de vuelo en metros.  
**UBICACION** Mientras te encuentres sobre la superficie de Targ, te muestra las coordenadas de tu posición respecto a una determinada ciudad de la siguiente manera:

Cifras negativas 00-99 (Este a Este) x 00-99 (Norte a Sur). Las cifras rojas (o invertidas) indican una coordenada negativa. \*\* indica que te encuentras fuera de su alcance. Benson te ofrece información y te transmite todos los mensajes que entran en el Panel de Comunicaciones. Con Benson en el modo de comunicaciones, se te pedirá una respuesta. Pula "S" para responder 'SI', ya que de lo contrario supondrá que respondes "no". Los distintos modos de Benson muestran indicadores de situación adicionales.  
**Caminar** Puedes comenzar a caminar utilizando el joystick, dirigiéndolo de la siguiente manera:



**Transporte** Hay dos tipos de vehículos terrestres (GBVs) y tres tipos de naves aéreas. Cada una tiene sus propias características. Funcionan a distintas velocidades, incluyendo un ajuste preciso, tanto hacia adelante como hacia atrás. Además, las naves pueden flotar. También cuentan con una nave intergaláctica. Los GBVs se manejan utilizando el joystick como se indica:



**Ascensores** Te permiten acceder a las instalaciones subterráneas desde la superficie. Localiza el ascensor de tres paredes y entra en él - sólo o con tu nave- antes de ponerlo en marcha (consulta el Resumen del Teclado). También hay un ascensor sobre la superficie superior de la "Ciudad del Cielo", en la Nave Colonia. Colócate dentro del cuadrado adyacente a la pista de aterrizaje para introducirte en el hangar inferior.  
 En cualquier vehículo, y una vez que te encuentres fuera del hangar, pulsa el botón de disparo del joystick para lanzar tu misil. Si desasas destruy instalaciones terrestres, dispara contra la base. Si eres atacado la agresión no cesará. Si no destruyes la nave enemiga, finalmente la localizará y te eliminará.  
**Objetos** Puedes recoger una serie de objetos y ponerlos bajo control de Benson. Na todos los que encuentres serán de utilidad. Sólo puedes transportar un máximo de 10 objetos simultáneamente. Si tienes que dejar alguno, debes hacerlo en orden inverso: el último que hayas encontrado será el primero que abandones.  
**Opción de salir** En principio, puedes jugar con Mercenario eternamente. Nunca te "matarán", aunque si tu nave recibe un misil será penalizado. En ese caso (y en otros) te verás obligado a caminar, posiblemente durante horas, hasta que puedas conseguir otro vehículo o caminar en un complejo subterráneo. También puedes sufrir otras penalidades irreversibles. Sin embargo, dispones de la opción de salir del juego (consulta el Resumen de Teclado). De esta forma volverás a una ciudad con una nueva nave. AUNQUE con un castigo habrá perdido todos los objetos que anteriormente poseías.

Premete la tecla/ como mostrado **Nota e variación**  
 Se due, premetelos contemporaneamente  
 Respondi 'S' Y Altrimenti si presuppone 'NO'  
 Sali nel veicolo B Posizione al centro del veicolo  
 Chiavi di potenza in avanti 1-9 0 = massimo Spectrum 1-4  
 Chiavi di potenza all'indietro <SHIFT>-0-9 Spectrum Shift 1-4  
 Aumenta la potenza + Amstrad ->  
 Diminuisce la potenza -> Amstrad ->  
 Stop <BARRA SPAZIATRICE> Per liberarsi in volo

Abbandona il veicolo  
 Aziona l'ascensore  
 Prendi l'oggetto  
 Lascia cadere l'oggetto  
 Esci dalla situazione  
 Salva il gioco  
 Carica il gioco

## MERCENARY

Spectrum LOAD""  
 Amstrad (Kase) TAPE (Enter) RUN (Enter)  
 Amstrad (Disk) RUN "M"  
 Commodore 64 (Kase) SHIFT RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disk) LOAD "" 8.1  
 Atari ST/Amiga WICHTIG - SCHULTZ GEGEN VIREN !

## Die Flucht vom Targ

Mercenary ist eine einzigartige Kombination aus Flugsimulation, Abenteuer- und Ballerspiel mit atemberaubenden, dreidimensionalen, Hochgeschwindigkeits-Vektorgrafiken. Sie übernehmen die Rolle eines Glücksritters des 21. Jahrhunderts, der auf dem umkämpften Planeten Targ notlandet. Sie müssen alle Ihre Sinne zusammenhalten, um zu lernen, hier zu überleben und zu triumphieren.

**Spielbeschreibung** In Mercenary übernehmen Sie die Rolle eines Glücksritters des 21. Jahrhunderts, der auf dem umkämpften Planeten Targ notlandet. Ihr intergalaktisches Raumschiff Prestimium kann nicht mehr repariert werden.

Die Handlung konzentriert sich hauptsächlich auf die beiden Hauptwohngebiete des Planeten Targ, die von nun, nach jahrelangem Krieg zwischen den Eindringlingen, den Mechanoiden, einer fremden Roboterrasse und den ursprünglichen Bewohnern von Targ, den friedlichen Palyars, fast völlig verlassen sind. Sie werden wahrscheinlich in diese anhaltenden Feindseligkeiten hineingezogen.

Ihre Aufgabe ist es, von dem Planeten zu fliehen, nachdem Sie erst einmal ein Mittel dazu gefunden haben. Das können Sie auf verschiedene Arten tun, je nachdem, welche Wege Sie im Laufe des Spiels einschlagen. Wie und wann Sie fliehen, liegt ganz bei Ihnen. Aber wenn Sie zunehmend mehr Erfahrung darin sammeln, das System zu besiegen, möchten Sie vielleicht auch mehr Beute machen. Unterstützt werden Sie dabei von Benson, Ihrem im Helm eingebauten Personal Computer der neunten Generation. Benson zeigt Ihre Leistsysteme an und liefert eine Interpretierung Ihrer Einschätzung der Ereignisse in dreidimensionaler Vektor-Grafik. Außerdem kann Benson eine Reihe der Objekte, die zu finden sind, identifizieren und in Ihren Besitz bringen. Vielen von ihnen werden Ihnen schließlich bei der Flucht behilflich sein.

Hoch in der Umlaufbahn von Targ können Sie das Raumschiff der Palyar, das Colony Craft, antreffen, wo die Überreste dieser einst stolzen und friedlichen Rasse ihre Rache gegen die Mechanoid-Besatzung schmieden. Und wie können Sie nur fliehen? Ihre Kommunikationsmittel reichen nicht weit genug, um Ihre Freunde zu benachrichtigen. Außerdem kosten in Ihrem Beruf Freunde Geld. Und davon haben Sie zur Zeit nicht gerade viel. Also, dann geht's los...

**WARNUNG: GEBÜTE ABENTEUERER MÖCHTEN DIES VIELLEICHT NICHT SOFORT LESEN!** Hilfreiche Tips - Die Flucht von Targ

Eingangs sei nochmals erwähnt, was eigentlich auf der Hand liegt: lesen Sie alle Anweisungen gründlich durch, denn sie verbergen Hinweise. Jeder, der wirklich ernsthaft fliehen will, wird sich auch wichtige Feststellungen während der Entdeckungsreise notieren. Also, wo landen wir an? Sind Sie ein Anfänger, so schlagen wir vor, Sie folgen Bensons Aufforderung und kaufen den Dominion Dart, der gerade so praktisch zur Hand ist. Fliegen Sie wohin Sie wollen, ohne Einschränkungen oder Strafe, sogar wenn Sie abstürzen!

Aus einer Höhe von unter 500 m sind Oberflächenstrukturen identifizierbar, doch am besten kann man sie unter 100 m sehen. Lernen Sie, mit Hilfe von Kompaß und Bensons unersetzlicher Location-Anzeige zu navigieren. Die Stadt befindet sich im Bereich der Koordinaten 0-15 x 0-15. Aber Sie sollten nicht vergessen, sich im umliegenden Brachland umzusehen, denn auch dort gibt es interessante Flecken. Wahrscheinlich können Sie der Versuchung nicht lange widerstehen, etwas zu ballern. Feuern Sie bei den Bauten unten auf die Basis und lassen Sie einen spektakulären Zusammenbruch aus. Später können Sie vielleicht die Zeit zurückdrehen und eine Reparatur vornehmen.

Aber jetzt ist es erst einmal zu spät. In diesem Fall bleibt Ihr Angriff nicht unbemerkt. Die Reaktion erfolgt von den Palyar oder Mechanoid, je nachdem, wer über das Gelände, das Sie beschossen haben, herrscht. Sollte man sich das merken? Es gibt noch einen anderen Weg, herauszufinden, was ein Gebiet gehört. Sie sind jetzt bereit, mit einem Lift in den Untergrund hinab zu fahren. Sie wählen den Aufzug im Bereich 09.06. da Ihnen die Palyar den Weg dorthin gewiesen haben und Ihnen einen lohnenden Auftrag versprochen haben. Verlassen Sie Ihr Flugzeug und gehen Sie auf Entdeckungsreise, ein erstes Ziel kann der Versammlungsraum der Palyar sein. Auf Ihrer Entdeckungsreise stoßen Sie auf verschlossene Türen. Es gibt dazu

auch passende "Schlüssel", diese sind jedoch selten gerade zur Hand. Außerdem gibt es Türen mit besonderer Kreuzmarkierung. Diese bieten Zugang zu Transporträumen, die sich gut als Fortbewegungsmittel eignen. Manche (mit einer Diagonale markiert) lauten nur in eine Richtung. Andere (scheinbar Zwei-Wege-) Verbindungen scheinen ziemlich unzuverlässig. Die verschiedenen Arten von Transporträumen sind farblich kodiert, aber nur von innen. Durch diese Verbindungen erhält man Zugang zu allen sieben unterirdischen Hangar-Komplexen. Sind Sie jetzt bereit, zum Palyar Colony Craft, dem Flecken am Himmel, aufzusteigen? Hat Ihr Flugzeug nicht die zusätzlich erforderliche Kraft, es zu erreichen, so haben Sie wohl etwas Wichtiges übersehen. Sonst, wenn Sie eine Flughöhe von 65.000 m erreicht haben, sind Sie da! Also strampeln Sie sich ab, um Reichertum anzusammeln. Vielleicht wollen Sie sich Ihre Flucht von Targ erkaufen. Das kann als Übung schon Spaß machen - und da die Möglichkeit, das Spiel zu speichern (bevor Sie sich wirklich von Ihrem Geld trennen) die Sache beträchtlich erleichtert - warum nicht? Wenn Sie Targ jedoch richtig unter die Lupe nehmen, können Sie sich kostenlos ein Raumschiff aneignen. Oder wie war das noch mit der "besonderen Dankbarkeit" der Palyar? Die Herausforderung besteht nicht nur in der gelungenen Flucht, obgleich das natürlich schon eine Leistung ist, als achter Glücksritter möchten Sie natürlich so reich wie möglich abreisen. Der Spitzenbetrag für Central City ist 1.909.000CR !

**MERCENARY - LADENANWEISUNGEN**  
**WICHTIG: WENN SIE DAS SPIEL SPÄTER SPEICHERN MÖCHTEN, SOLLTEN SIE VOR DEM SPIEL EINE LEERE DISKETTE FORMATIEREN.** (Amstrad-Besitzer sollten das Amstrad-Standardformat verwenden und NICHT Data oder IBM).

**SPIEL SPEICHERN**  
 Bei "Escape From Targ - Flucht von Targ" können Sie Ihr aktuelles Spiel speichern, und dann später dort weiterspielen, wo Sie aufgehört haben. Nehmen Sie Ihre Mercenary-Diskette aus dem Laufwerk und arbeiten Sie jetzt mit einer zuvor formatierten, LEEREN Diskette ohne Schreibschutz.

Gleichzeitig <CTRL> und "S" drücken.  
 Benson antwortet: SAVE NO. 0-9? (Speichern Nr. 0-9?)  
 Eine in diesem Bereich liegende Zahl zur Bezeichnung der gespeicherten Datei eingeben.  
 Benson antwortet: PRESS RETURN WHEN READY (Wenn bereit, Return/Enter drücken).  
 Nachsehen, ob die Speicher-Diskette im Laufwerk ist.

<RETURN> drücken, um das Spiel zu speichern.  
 Das Drücken einer anderen Taste bricht den Speichervorgang ab oder ein Fehler in der Ausführung "zählt Sie aus" und bringt Sie ins Spiel zurück.  
 Sie können jetzt Ihr aktuelles Spiel weiterspielen.

**ERNEUTES LADEN EINES GESPEICHERTEN SPIELS**  
 Sie können ein zuvor gespeichertes Spiel zu jedem beliebigen Zeitpunkt im Spiel folgendermaßen neu laden (nach Beendigung der Eröffnungssequenz):  
 <CTRL> und "L" gleichzeitig drücken.

Benson antwortet: LOAD NO. 0-9? (Nr. 0-9 laden?)  
 Die entsprechende Zahl für das gespeicherte Spiel eingeben.  
 Benson antwortet: PRESS RETURN WHEN READY (Wenn bereit, Return/Enter drücken).  
 Nachsehen, ob die Speicher-Diskette im Laufwerk ist.

<RETURN> drücken, um das Spiel zu laden und weiterzuspielen.  
**STEUERUNG**  
 Die Bedienungsanleitung entgegnehmen Sie bitte der Tastatur-Belegung.

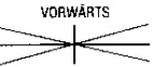
Bensons Kontrollfeld  
 ELEVATION Registriert im Flug Ihre Stellung nach unten/oben im Vergleich zur Horizontalebene.  
 COMPASS Registriert zu allen Zeiten Ihre aufrechte horizontale Richtung.  
 ALTITUDE Gibt Ihre Flughöhe in Metern an.

SPEED Gibt in jedem beliebigen Transportmittel Ihre Geschwindigkeit an.  
 LOCATION Während Sie sich auf oder über der Oberfläche von Targ befinden, wird Ihre Koordinaten-Position in Bezug auf eine Stadt wie folgt angegeben: Schwarze Zahl 00-99 (Westen nach Osten) x 00-99 (Norden nach Süden) in rot oder umgekehrt geben eine negative Koordinate an. "" zeigt an, daß Sie außerhalb der Reichweite sind.

Benson liefert Information und gibt eingehende Meldungen über das Kommunikations-Feld durch. Wenn Benson im Kommunikations-Modus ist, kann es erforderlich sein, daß Sie antworten. Drücken Sie "Y", um mit "JA" zu antworten, sonst gibt Ihre Antwort als "Nin".  
 Verschiedene Benson-Modelle weisen zusätzliche Status-Anzeigen auf.

**Gehen**  
 Die Gehbewegung wird durch den Einsatz des Joysticks ausgelöst und wie folgt gesteuert:

VORWÄRTS NACH LINKS  
 NACH LINKS ABBIEGEN  
 RÜCKWÄRTS NACH LINKS



VORWÄRTS  
 RÜCKWÄRTS

VORWÄRTS NACH RECHTS  
 NACH RECHTS ABBIEGEN  
 RÜCKWÄRTS NACH RECHTS

**Transport** Es gibt zwei Arten von (Boden-) Fahrzeugen und drei Arten von Flugzeugen. Alle weisen unterschiedliche Fähigkeiten auf. Sie verfügen über eine Reihe von Geschwindigkeitsstufen, einschließlich Feininstellung, sowohl vorwärts als auch rückwärts. Außerdem gibt es ein intergalaktisches Raumschiff. Fahrzeuge werden folgendermaßen mit dem Joystick gesteuert:

NACH LINKS ABBIEGEN  
 NACH RECHTS ABBIEGEN  
 FLUGZEUGE benötigen eine bestimmte Startgeschwindigkeit. Auf dem Boden verhalten sie sich wie Fahrzeuge, aber im Flug werden sie folgendermaßen mit dem Joystick gesteuert.

STEIGFLUG NACH LINKS  
 LINKSKURVE  
 STURZFLUG NACH LINKS



STEIGFLUG  
 STEIGFLUG NACH RECHTS  
 RECHTSKURVE  
 STURZFLUG NACH RECHTS

**Aufzüge** Unterirdische Komplexe sind von der Oberfläche aus zugänglich. Finden Sie einen dreiseitigen Lift-Käfig und positionieren Sie sich, oder Ihr (Flug- bzw.) Fahrzeug an der Oberfläche im Käfig. Setzen Sie den Lift dann in Betrieb (siehe Tastatur-Belegung). Auch an der Oberfläche des Palyar Colony Craft, der "Stadt am Himmel", ist ein Zugang zum Lift. Sie können zum darunterliegenden Hangar gelangen, indem Sie sich auf das quadratische Feld neben dem Landestriebe stellen.

**Kampf** In jedem Fahr- bzw. Flugzeug außerhalb des Hangars drücken Sie den Feuerknopf auf dem Joystick, um Ihr Geschöß abzufeuern. Wenn Sie Bodeninstallationen zerstören wollen, sollten Sie auf Ihre Basis feuern. Wenn Sie selbst unter Beschuß sind, so ist er unbarmerzig. Gelingt es Ihnen nicht, das gegnerische Raumschiff abzuschließen, so wird es Sie schließlich finden und versenken. Sie zu erledigen.

**Gegenstände** Es kann eine Reihe von Gegenständen aufgenommen und unter Bensons Kontrolle getragen werden. Nicht alle diese Gegenstände sind auch nützlich. Sie können jeweils bis zu zehn Gegenständen gleichzeitig tragen. Die Gegenstände werden in umgekehrter Reihenfolge wieder abgesetzt; der zuletzt aufgenommene wird als erster wieder abgesetzt.

**Das Aussteigen** Mercenary kann man praktisch unbegrenzt lange spielen. Sie sind nie "tot", aber es gibt Strafpunkte, wenn Ihr Raumschiff von einem Geschöß getroffen wird. Dies und andere Umstände können Sie in eine Lage bringen, wo Sie taugen müssen, möglicherweise stundenlang, bis Sie ein Fahr- bzw. Flugzeug erwischen oder in einen unterirdischen Komplex eindringen können. Oder Sie sind aus anderen Gründen in einer hoffnungslosen Lage. Dann haben Sie die Möglichkeit auszustiegen (siehe Tastatur-Belegung). Sie werden dann in eine Stadt zurückgebracht und verfügen über ein neues Transportmittel. Sie werden jedoch BESTRAFT: alle Gegenstände, die Sie bisher gesammelt haben, werden verstreut.

**TASTATUR-BELEGUNG**  
 Anzeigegeräte Tasten drücken.  
 Anmerkungen & wenn zwei angegeben, dann  
 JA antworten Y  
 Fahrzeug besteigen B  
 Tasten für Vorwärtsfahrt 1-9  
 Tasten für Rückwärtsfahrt +SHIFT+0-9  
 Mehr Leistung +  
 Weniger Leistung -  
 Anhalten \* (Leertaste)  
 Fahrzeug verlassen L  
 Lift bedienen E

Gegenstand aufnehmen T  
 Gegenstand fallenlassen D  
 Aus Situation aussteigen <CTRL>Q

Spiel speichern <CTRL>S  
 Spiel laden <CTRL>L

Gegenstand aufnehmen T  
 Gegenstand fallenlassen D  
 Aus Situation aussteigen <CTRL>Q

Spiel speichern <CTRL>S  
 Spiel laden <CTRL>L

Gegenstand aufnehmen T  
 Gegenstand fallenlassen D  
 Aus Situation aussteigen <CTRL>Q

Spiel speichern <CTRL>S  
 Spiel laden <CTRL>L

Gegenstand aufnehmen T  
 Gegenstand fallenlassen D  
 Aus Situation aussteigen <CTRL>Q

Spiel speichern <CTRL>S  
 Spiel laden <CTRL>L

Gegenstand aufnehmen T  
 Gegenstand fallenlassen D  
 Aus Situation aussteigen <CTRL>Q

## MERCENARY

Spectrum LOAD""  
 Commodore 64 (Cass) SHIFT RUN/STOP  
 Commodore 64 (Disk) LOAD "" 8.1  
 Amstrad (Cass) TAPE (Enter) RUN (Enter)  
 Amstrad (Disk) RUN "M"  
 Atari ST/Amiga INSÉRER LA DISQUETTE ET RETENIR LE "ORDINATEUR A L'ÉTAT INITIAL"

Mercenary est une combinaison inédite de simulation de vol, d'aventure et de jeu d'arcade, avec de splendides graphiques vectoriels tridimensionnels et ultra-rapides.

Vous prenez le rôle d'un soldat de fortune du 21ème siècle, qui a fait un atterrissage forcé sur la planète Targ, déchirée par la guerre civile. A vous d'utiliser votre intelligence pour trouver le moyen de survivre et de prospérer.

**Description du jeu** Dans Mercenary, vous jouez le rôle d'un soldat de fortune du 21ème siècle, qui a fait un atterrissage forcé sur la planète Targ, déchirée par la guerre civile. Le Prestimium, votre vaisseau intergalactique, est irréparable.

Tout se passe principalement dans les grandes zones urbaines de la planète Targ, qui sont pratiquement désertes suite à des années de guerre entre les Mechanoides usurpateurs, une race étrangère de robots, et les occupants originaux de Targ, les paisibles Palyars. Vous allez inévitablement être mêlé à ce conflit incessant.

Votre mission finale est de vous échapper de la planète, après avoir découvert ce qu'il vous faut pour y parvenir. Pour ce faire, vous pouvez utiliser plusieurs méthodes, qui dépendront de vos propres décisions envers le jeu. En effet, la méthode et la date de votre évation sont entre vos mains. En revanche, lorsque vous serez familiarisé avec le système, vous souhaitez peut-être augmenter votre butin. Votre assistant est Benson, votre ordinateur personnel de neuvième génération, ultra-flabie, qui est dans votre casque. Il affiche vos systèmes de guidage et interprète votre vue des événements sous forme de graphiques vectoriels tridimensionnels.

De plus, Benson peut identifier et vous remettre certains objets que vous allez peut-être trouver, et dont beaucoup vous seront utiles pendant votre évation. Louz au-dessus de Targ, le vaisseau spatial des Palyars orbite. C'est dans celui-ci que les vestiges de cette race autrefois fière et pacifique ont complété leur vengeance contre les occupants Mechanoides. Comment vous évader? Vos communications ne portent pas assez loin pour appeler vos amis au secours et dans votre carrière, les amis coûtent de l'argent. Pour l'instant, vous n'en avez pas beaucoup. Votre mission commence...

**AVERTISSEMENT: LES AVENTURIERS DE TALENT PREFERERONT PEUT-ETRE NE PAS LIRE CECI TOUT DE SUITE**  
 Quelques conseils pour vous évader de Targ. Pour commencer, un conseil évident: lisez bien toutes les instructions, car elles contiennent des indices. Si vous considérez sérieusement l'évasion, prenez également des notes de ce que vous trouvez d'intéressant pendant votre exploration. Ou donc commencer? En votre qualité de débutant, nous vous suggérons d'obtenir à l'invité de Benson et d'acheter la Dominion Dart qui, par hasard, se trouve à portée de main.

Vous pouvez voler partout sans aucune contrainte et sans pénalité, même en cas de crash! A la surface de la planète, les structures peuvent être identifiées à partir de 500 m d'altitude, mais il est préférable de les examiner à moins de 100 m. Apprenez à naviguer avec le compas et le précieux indicateur de position de Benson. La zone urbaine se trouve dans les coordonnées 0-15 x 0-15. Néanmoins, n'hésitez pas à explorer les terrains vagues, car ils contiennent certains endroits assez intéressants. Vous allez évidemment souhaiter tirer bientôt sur quelque chose. Tirez vers la base d'objets posés au sol: ils vont s'effondrer de manière spectaculaire. Plus tard, vous allez peut-être pouvoir faire "reculer le temps" pour effectuer une réparation. Mais pour l'instant, c'est trop tard. A cette occasion, votre agression a été détectée. Le "détecteur" peut être un Palyar ou un Mechanoid, selon celui qui possède le site sur lequel vous avez été Intéressant? Il existe une autre manière de détecter le propriétaire d'un site quelconque. Vous êtes prêt à descendre sous la surface de la planète à l'aide d'un ascenseur. Vous choisissez celui qui se trouve aux coordonnées 09.06. les Palyars vous ayant promis à cet endroit un emploi bien payé. Quittez votre moyen de transport et partez à pied explorer le complexe. Vous allez tout d'abord devoir découvrir la salle de Briefing des Palyars. Durant votre exploration, vous allez vous heurter à des portes verrouillées. Il existe des "clés" de formes correspondantes, mais il est rare de les trouver à proximité. Il existe par ailleurs des portes marquées avec des croix spéciales. Ce sont les portes d'accès aux salles des transporteurs, solution très pratique pour les déplacements. Certains transporteurs (repérés par une diagonale) ne vont que dans un sens. D'autres (apparemment bidirectionnels) semblent peu fiables. Les types de salles de transporteurs sont codés couleurs, mais uniquement à l'intérieur. Ces liaisons permettent de pénétrer dans les sept complexes de hangars souterrains.

Etes-vous maintenant prêt à monter jusqu'au vaisseau de la colonie Palyar, ce petit "point" dans

de ciel? Si votre propre vaisseau spatial n'est pas assez puissant pour l'attendre, vous avez dû négocier un article important. Sans quoi, lorsque vous arrivez à 65.000 mètres, le voici! Vous allez travailler très dur afin de devenir riche. Vous allez peut-être choisir de payer pour vous évader de Targ. C'est amusant comme exercice et, avec la fonction de sauvegarde de jeu qui vous facilite les choses (avant de payer quoi que ce soit), pourquoi pas? En revanche, en explorant à fond la planète Targ, vous allez pouvoir vous procurer un vaisseau - pour rien! Ou encore, vous pourriez acquérir la gratitudo spéciale des Palyars. Le défi ne consiste pas simplement à vous évader, bien que ceci ne soit déjà pas mal: en votre qualité de vrai Mercenaire, vous allez vouloir vous échapper avant toute la richesse que vous pouvez acquérir. 1.909.000 crédits, voici ce que peut vous offrir Central City!

**INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT DE MERCENARY**  
**IMPORTANT: SI VOUS ENVISAGEZ DE SAUVEGARDER ULTERIEUREMENT UNE PARTIE DE VOTRE JEU, FORMATEZ MÊME MAINTENANT UN DISQUE VIERGE.** (Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad doivent utiliser le format Amstrad standard, et NON Data ou IBM).

**SAUVEGARDE DU JEU.** Dans "Escape from Targ", vous pouvez sauvegarder un jeu en cours et le reprendre plus tard, au point où vous l'avez quitté. Retirez votre copie de Mercenary avant de continuer et utilisez un disque VIERGE précédemment formaté et validé en écriture.

Appuyez simultanément sur <CNTRL> et "S".  
 Benson répond: SAVE NO. 0-97  
 Entrez un numéro dans cette plage pour identifier le fichier sauvegardé.  
 Benson répond: PRESS RETURN WHEN READY (APPUYEZ SUR RETURN QUAND VOUS ETES PRET).

Assurez-vous que votre disque de sauvegarde est dans l'unité.  
 Appuyez sur <RETURN> pour sauvegarder votre jeu.  
 Un appui sur d'autres touches suspend la sauvegarde, ou une erreur de procédure provoquera un "déplacement" et vous renverra au jeu.  
 Vous pouvez alors poursuivre votre jeu en cours.

**POUR RECHARGER UN JEU SAUVEGARDE.** Pour recharger un jeu précédemment sauvegardé à n'importe quel point d'un jeu en cours (mais uniquement après l'achèvement de la séquence d'ouverture "crash"):

Appuyez simultanément sur <CNTRL> et "L".  
 Benson répond: LOAD NO. 0-97  
 Actionnez le numéro de fichier de sauvegarde approprié.  
 Benson répond: PRESS RETURN WHEN READY (APPUYEZ SUR RETURN QUAND VOUS ETES PRET).

Assurez-vous que votre disque de sauvegarde est dans l'unité.  
 Appuyez sur <RETURN> pour charger le jeu précédent et poursuivre.

**COMMANDES** Vous trouverez les instructions de commande dans votre récapitulatif du clavier. Panneau de Benson

**ELEVATION** Enregistre votre attitude de vol vers le haut ou vers le bas par rapport à l'horizontale.

**COMPAS** Enregistre constamment votre cap horizontal.

**ALTITUDE** Vous donne votre altitude de vol en mètres.

**VITESSE** Donne votre vitesse de déplacement à bord d'un véhicule quelconque.

**COORDONNEES** Lorsque vous êtes sur la surface de Targ ou au-dessus, vos coordonnées sont fournies relativement à une ville, et de la manière suivante:

Chiffres noirs 00-99 (d'ouest en est) x 00-99 (du nord au sud). Des chiffres rouges (ou inversés) signalent une coordonnée négative. \*\* Indique que vous êtes en déplacement.

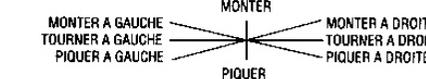
Benson vous donne des informations et vous communique des messages entrants sur le tableau des communications. Lorsque Benson est en mode de communication, vous allez peut-être devoir répondre. Actionnez "Y" pour répondre OUI, sans quoi "non" est implicite. Divers modèles de Benson affichent des indicateurs d'état additionnels.

**Marche** Pour marcher, utilisez la manette dans les directions suivantes:



**Transport** Il existe deux types de véhicules basés à terre (GBV) et trois types d'aéronefs. Leurs potentiels varient. Ils fonctionnent à plusieurs vitesses, vers l'avant et l'arrière, et avec possibilité de réglage précis. Les aéronefs peuvent également effectuer des vols stationnaires. Par ailleurs, il existe un vaisseau intergalactique. Les GBV sont dirigés avec la manette comme suit:

**TOURNER A GAUCHE** — **TOURNER A DROITE**  
 Les AERONEFS ont besoin d'une vitesse suffisante pour décoller. A terre, ils se comportent comme les GBV, mais en vol, ils sont contrôlés par la manette comme suit:



**Aérocars** On peut atteindre les complexes souterrains à partir de la surface. Trouvez une cage d'ascenseur à trois faces et placez-vous, ou votre appareil, sur la surface à l'intérieur de la cage, avant de l'actionner. (Consultez votre récapitulatif du clavier).

Il existe également une entrée d'ascenseur sur la surface supérieure du vaisseau de la colonie "sky city". Placez-vous sur le carré adjacent au terrain d'atterrissage pour pouvoir attendre le hangar qui se trouve au-dessous.

**Combat** Dans un véhicule quelconque, et à l'extérieur d'un hangar, appuyez sur le bouton de "tir" de la manette pour lancer votre missile. Pour détruire des installations au sol, tirez vers leur base. Si vous êtes attaqué, l'attaque ne cessera que si vous pouvez abattre l'appareil ennemi. Dans le cas contraire, il finira par vous trouver... et par vous détruire.

**Objets** Plusieurs objets peuvent être ramassés et transportés sous la commande de Benson. Ils ne sont pas tous utiles. Vous pouvez transporter simultanément jusqu'à dix objets. Les objets sont placés en ordre inverse: le dernier ramassé est le premier rejeté.

**Clavier "Quit"** Vous pourriez continuer à jouer Mercenary pendant des années si vous le voulez. En effet, vous n'allez jamais être "tué", bien que des pénalités vous soient imposées si votre appareil est frappé par un missile. Ceci, et certaines autres conditions, peuvent vous obliger parfois à marcher pendant des heures pour retrouver un véhicule ou pour atteindre un complexe souterrain. Il peut également survenir d'autres situations catastrophiques. Mais vous pouvez actionner "Quit" pour terminer le jeu. (Consultez votre récapitulatif du clavier). Vous serez alors renvoyé à une ville qui possède un nouvel appareil. MAIS vous allez être frappé d'une pénalité: tous les objets que vous portez à ce moment sont dispersés.

**RECAPITULATIF DU CLAVIER** Actionnez la (les) touché(s) indiqué(s).  
 Si deux touches, actionnez-les simultanément. Notes et variantes.  
 Répondez OUI Y "NON" est implicite  
 Montez à bord d'un véhicule B Placez-vous au centre du véhicule  
 Touches d'avance véhicule 1 à 9 0 = Maximum Spectrum 1-4  
 Touches de recul véhicule 0 à 9 <SHIFT> 0 à 9 Spectrum Shift 1-4  
 Pour accélérer + Amstrad :  
 Pour décoller Amstrad :

**MERCENARY**

Spectrum	LOAD**
Commodore 64 (Cass)	SHIFT AND RUN/STOP
Commodore 64 (Disc)	LOAD**",8,1
Amstrad (Cass)	TAPE (Enter) RUN (Enter)
Amstrad (Disc)	RUN"/M
Amiga & Atari ST	insert disc and RESET

**Game Description**  
 In Mercenary, you take the role of a 21st Century soldier of fortune crash-landed on the strifing planet Targ. Your intergalactic craft, Prestinium, is beyond repair. The action focuses mainly on the planet Targ's major area of habitation, which are virtually deserted now following many years of war between the usurper Mechanoids, an alien race of robots, and Targ's original occupants, the peace-loving Palyars. You will most likely become embroiled in this continuing conflict.

Your challenge is to escape from the planet, having first discovered the means to do so. This can be achieved in differing ways, depending on the various approaches to the game that you may take. How and when you escape is entirely in your own hands. But as you gain experience in beating the system, you may wish to optimise your spoils of war.

For assistance, you can rely on Benson, your in-helmet ninth generation personal computer. Benson displays your guidance system and provides an interpretation for your view of events in

three-dimensional vector graphics. In addition, Benson is able to identify and take into your possession a number of the objects that can be found. Many of these will be useful to your eventual escape.

High in orbit above Targ, you can find the Palyar Colony Craft, where the vestiges of this once proud and peaceful race have plotted their revenge against the Mechanoid occupation. How then to escape? You lack the communication range to call for help from your friends. And, in your business, friends cost money. You don't have much at the moment. And so you begin...

**WARNING: SKILLED ADVENTURERS MAY PREFER NOT TO READ THIS IMMEDIATELY**

**Helpful Hints-Escape from Targ.**  
 To begin by stating the obvious: Do read all instructions carefully as there are clues. The serious escapee will also take notes of relevant findings during exploration.

So, where to start? As a beginner, we suggest you follow Benson's prompt and buy the Dominion Dart so conveniently to hand. Fly anywhere without constraints and no penalty even if you crash!

Surface structures are identified from below 500m altitude, but are best appreciated from below 100m. Learn to navigate using the compass and Benson's invaluable Location Indicator. The City area is located within co-ordinates 0-15 x 0-15. But, do not overlook wasteland exploration as there are places of interest there.

You're unlikely to resist zapping anything for too long. Fire at the base of ground objects to initiate a spectacular collapse. Later on, you may be able to "put the clock back" and perform a repair job. But for now it's too late. On this occasion, your aggression is detected. The respondent, Palyar or Mechanoid, depends on who is in possession of the site you have zapped. Worth noting? There is an alternative way of detecting site ownership.

You're ready to go underground via an elevator cage. You choose the one at location 09.06 as you were directed there by Palyars promising gainful employment. Leave your craft and walk off to explore the complex: an early objective: the Palyar Briefing Room.

In your exploration, you will come across locked doors. There are 'keys' of matching shapes but these are rarely conveniently to hand. There are also doors with special cross-markings. These access Transporter Rooms, which are a good way to get around. Some (marked with one diagonal) go just one-way. There are other links (apparently two-way) that seem quite unreliable. Transporter room types are colour coded, but only from the inside. These links provide a means of entry to all seven underground hangar complexes.

Are you ready now to go up to the Palyar Colony Craft, that 'dot' in the sky? If your ship lacks the extra power to reach it, you must have overlooked an important item. Otherwise, on gaining an altitude of 65,000, there it is!

So you beaver away to amass some wealth, it may be that you choose to pay for your escape from Targ. Good fun as an exercise and with the Game Save facility to make things easy (before cash changes hands), why not? But a thorough exploration of Targ will yield a craft for free. Or what about that Palyar 'special gratitude'? The challenge is not just to escape, although that is an achievement. As a true Mercenary, you'll want to leave with all the wealth that you can. 1,909,000CR is tops for Central City!

**LOADING INSTRUCTIONS**  
**IMPORTANT: IF YOU ARE TO OWNERS OUT A GAMEPLAY LATER, FORMAT A BLANK DISK NOW IN PREPARATION.** (Amstrad users should use standard Amstrad format NOT Data or IBM). For C64 computers use joystick port 2.

**GAME SAVE**

In "Escape from Targ" you can save out a current game play to pick up later when you're left off. Remove your copy of Mercenary before proceeding further, and use a previously formatted BLANK disk that is write-enabled.

Press <CNTRL> and 'S' simultaneously. Benson Response: SAVE NO. 0-97  
 Enter a number i in this range to identify saved file. Benson response: PRESS RETURN WHEN READY.

Check that your saves disk is in the drive. Press <RETURN> to save your gameplay.  
 Other keys pressed will abort save, or a procedure error will 'time out', and return you to the game. Your current game can now be continued.

**TO RE-LOAD GAME SAVE**

At any point in a game (following completion of the operating "crash" sequence), to re-load a previously saved gameplay:  
 Press <CNTRL> and 'L' simultaneously. Benson Response: LOAD NO. 0-97  
 Press your required save file number. Benson response: PRESS RETURN WHEN READY.

Check that your saves disk is in the drive. Press <RETURN> to load your gameplay and continue.

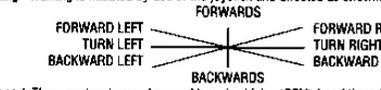
**CONTROLS**

Please see Keyboard Summary for operating instructions.

**Benson Panel**

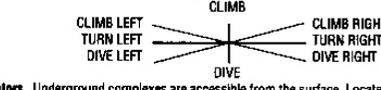
**ELEVATION** Registers your in-flight up/down attitude to the horizontal.

**COMPASS** Registers at all times your upright horizontal direction.  
**ALTITUDE** Gives your in-flight height in Metres.  
**SPEED** Gives your speed of motion on board any vehicle.  
**LOCATION** Whilst on or above the surface of Targ, your co-ordinate position is given relative to a city as follows: Black figures 00-99 (West to East) x 00-99 (North to South) Red (or reversed) figures indicate a negative co-ordinate. \*\* indicates that you are out of range. Benson provides information and relays incoming messages on the Communications Panel. With Benson in communication mode, you may be asked to respond. Press 'Y' to respond YES, otherwise 'no' is assumed. Various Benson models display additional status indicators.  
**Walking** Walking is initiated by use of the joystick and directed as shown:



**Transport** There are two types of ground based vehicles (GBV's) and three types of flight craft. All have varying capabilities. They operate with a range of speeds, including fine adjustment, both forwards and reverse. Flight craft can also hover. There is also one intergalactic craft. GBV's are directed by use of the joystick as shown.

**FLIGHT CRAFT** need sufficient speed to take off. On the ground they behave as GBV's but are controlled for direction in flight by the joystick shown.



**Elevators** Underground complexes are accessible from the surface. Locate a three sided cage and position yourself, or your craft, on the surface within the cage before operating. (See Keyboard Summary). There is also an elevator entrance on the top surface of the 'sky city' Colony Craft. Position yourself on the square pad adjacent to the landing strip to gain entrance to the hangar below.

**Combat** In any vehicle, outside of a hangar, depress the joystick 'fire' button to launch your missile. To destroy ground installations, fire at their base. If you are under attack, this is relentless. Unless you can knock out enemy craft, it will ultimately find you and home in for the kill.

**Objects** A number of objects can be picked up and carried under Benson's control. Not all of these objects are useful. You can carry up to ten objects at any one time. Objects are placed down in reverse order; the last taken is the first dropped.

**Quit Option** Mercenary could potentially play for ever. You will never be 'killed', although there are penalties if your craft is hit by a missile. This, and other conditions, can leave you in a position of having to walk, possibly for hours, to regain a vehicle or reach an underground complex. And there can be other intractable situations. But you can quit to opt out. (See Keyboard Summary). You will be returned to a city location in possession of a new craft. BUT there is a penalty: Any objects that you hold will be scattered around.

**KEYBOARD SUMMARY**

Press Key(s) as shown	Notes & Variations
If two, simultaneously	
Respond YES	Y Otherwise 'NO' is assumed
Board vehicle	B Position at centre of vehicle
Forward Power keys	1-9 0=Maximum (Spectrum 1-4)
Reverse Power Keys	<SHIFT> 0-9 (Spectrum <Shift> 1-4)
Increase Power	+ Amstrad
Decrease Power	- Amstrad
Stop	<SPACE> For hover in flight
Leave vehicle	L
Operate Elevator	E At centre of surface cage or Colony Craft pad or in hangar
Take Object	T Pick up from centre
Drop Object	D
Quit Situation	<CNTRL>-S Amstrad <CNTRL>-<ESC> (Spectrum <Caps Shift>-Q)
Save Gameplay	<CNTRL>-5 (Spectrum <Caps Shift>-S)
Load Gameplay	<CNTRL>-L (Spectrum <Caps Shift>-L)