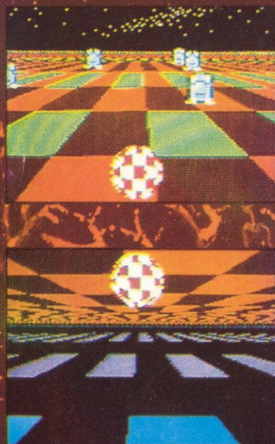


COSMIC CAUSEWAY

TRAILBLAZER II



When we brought you **TRAILBLAZER**, we pushed your reflexes to the limit. That was your training now here is the **REAL** challenge. Retaining all the breathtaking speed and exhilaration of **Trailblazer**, **COSMIC CAUSEWAY** packs in more exciting new features than you could ever wish for. Thunder along 24 perilous new courses, negotiating the obstacles and aliens along the way, collecting credits to improve your chances.

ENGLISH AND GERMAN
INSTRUCTIONS INCLUDED

ANOTHER PRODUCT FROM



MADE IN ENGLAND

© Mr. Chip Software Ltd.
© 1987 All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or
resale by any means strictly prohibited.
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423

GREMLIN

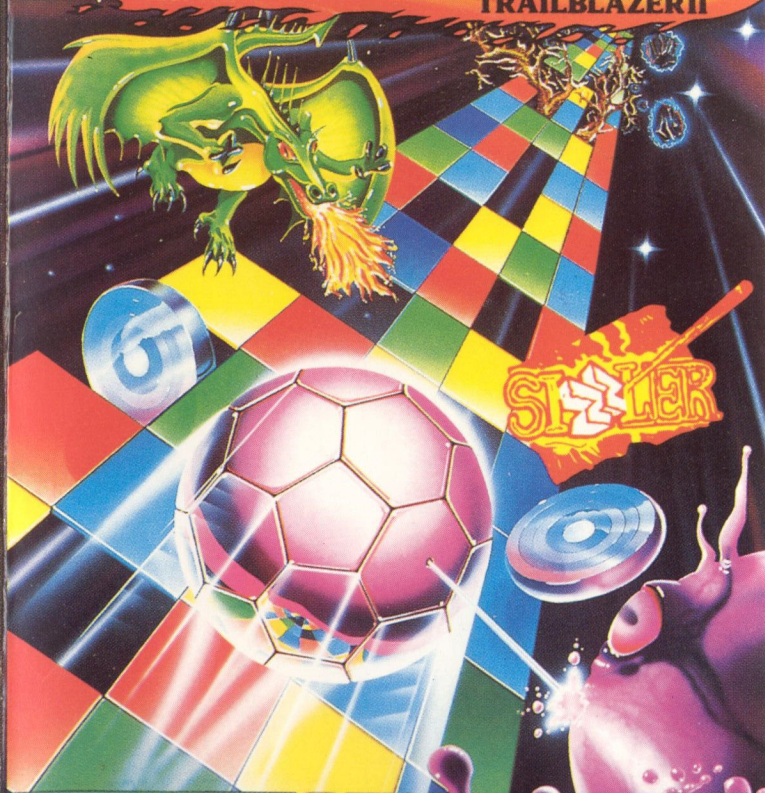
COSMIC CAUSEWAY

GREMLIN

CBM 64/128

COSMIC CAUSEWAY

TRAILBLAZER II



CBM 64/128

GREMLIN

CBM 64/128

(TRAILBLAZER II)

COSMIC CAUSEWAY

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

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

Disk: Insert disk into drive. Type **LOAD***8.1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

When we brought you **TRAILBLAZER**, we pushed your reflexes to the limit.

That was your training ... now here is the **real** challenge.

Retaining all the breathtaking speed and exhilaration of Trailblazer, **COSMIC CAUSEWAY** packs in more exciting new features than you could ever wish for.

Thunder along 24 perilous new courses, negotiating the obstacles and aliens along the way, collecting credits to improve your chances.

Cosmic Causeway comprises of 24 levels in six sections. At the end of each section, you will encounter a dragon which you must repeatedly shoot to destroy, while avoiding the fireballs it spits. Any time remaining at the end of each level will be carried forward to the next one. However, on completion of each section, your remaining time will be converted into bonus points.

Colliding with the shimmering white disks will award you between one and three credits, which you can then spend on **ICON** features.

These are:-

Score x 3	Multiplies your present score by 3	2 credits
Roll on ceiling	Where there is one!	3 credits
Cyan deactivate	Makes cyan squares behave like brown ones.	3 credits
Purple deactivate	Allows you to roll over purple squares	4 credits
Turbo	Gives you great speed. If your speed is great enough you can smash through walls.	5 credits
Shield	Collision with aliens will not throw you off course, but will destroy them and gain you points.	6 credits
Roll over holes	Lets you do just that!	7 credits
Time retarder	Slows the timer to half speed	7 credits

These icon features last for one level only. Select the icon you want at the start of the level by pressing **FIRE** when your desired icon lights up. Aliens can be shot by pushing the joystick forward. However, obstacles such as trees, boulders, etc., cannot be shot and must be avoided. Points are gained for colliding with 'Targets', but not for shooting them. As you travel down **COSMIC CAUSEWAY** you will encounter walls with one of three types of doorway through which you must pass. Some doors open and close all the time, some open only as you approach and some will begin to close as you approach.

TYPES OF SQUARE

Brown	Safe square
Grey	Marks the end of a level. This is where you can select your icons. The timer will not start until you leave this area.
Blue	Bounce you in the air.
Green	Speeds you up.
Red	Slows you down.
Purple	Bounces you backwards down the course.
Cyan	Reverse the left/right controls. On higher levels, some red squares behave like cyan ones.
Black	Into the abyss - avoid these!

SCORING

1 point per square.
DRAGONS - 1000 to 5000 points.
ALIENS - 50 to 200 points.
TARGETS - 200 to 500 points.
END OF LEVEL BONUS - depending on time.
END OF SECTION BONUS - depending on time.
END OF GAME BONUS - WOW!!!!

CONTROLS

Joystick in PORT 1 or:-
1 - FASTER FIRE
2 - SLOWER
CTRL - LEFT
2 - RIGHT
SPACE - JUMP
SHIFT LOCK - MUSIC ON OFF

(TRAILBLAZER II)

COSMIC CAUSEWAY

LADENANLEITUNGEN

CBM 64/128

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

Diskette: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD***8.1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

ANWEISUNGEN

Als wir Ihnen **TRAILBLAZER** brachten, haben wir Ihre Reflexe bis zum Äußersten gefordert.

Das war Ihr Training, hier ist nun die wirkliche Herausforderung.

COSMIC CAUSEWAY bewahrt die atemberaubende Geschwindigkeit und Hochstimmung enthält aber noch aufregendere neue Merkmale, als Sie sich je gewünscht haben.

Donnern Sie über 24 gefährliche Kurse, überwinden Sie Hindernisse und ausserirdische Wesen auf Ihrem Weg, sammeln Sie Gutschriften, die Ihre Chancen verbessern.

COSMIC CAUSEWAY besteht aus 24 Ebenen in sechs Abschnitten. Am Ende eines jeden Abschnitts werden Sie auf einen Drachen stoßen, den Sie unentwegt beschließen müssen, um ihn zu zerstören, während Sie seinem Feueratem ausweichen müssen. Die Zeit, die am Ende einer Ebene übrigbleibt, wird für die nächste Ebene gutgeschrieben. Aber bei der Vervollständigung eines Abschnitts wird die übriggebliebene Zeit Bonuspunkte umgewandelt.

Der Zusammenstoß mit schimmernden weißen Scheiben wird Ihnen zwischen 1 und 3 Gutschriften einbringen, das Sie für **ICON**-Merkmale ausgeben können.

Diese sind:

Punktzahl x 3	Ihre gegenwärtige Punktzahl auf einer Ebene wird mit drei multipliziert.	2 Gutschriften
An der Decke rollen	Wenn es eine gibt!	3 Gutschriften
Heilblau wird entschärft	Veranlaßt heilblaue Quadrate, wie braune zu reagieren.	3 Gutschriften
Violett wird entschärft	Erlaubt Ihnen, über violette Quadrate zu rollen	4 Gutschriften
Turbo	Gibt Ihnen große Geschwindigkeit. Wenn Ihre Geschwindigkeit groß genug ist, können Sie durch Wände brausen	5 Gutschriften
Schild	Zusammenstöße mit außerirdischen Wesen wird Sie nicht vom Kurs abbringen, sondern sie zerstören und Ihnen Punkte einbringen.	6 Gutschriften
Über Löcher rollen	Laßt uns nur das tun!	7 Gutschriften

Zeitverzögerer Verlangsam den Zeitmesser auf halbe Geschwindigkeit 7 Gutschriften

Diese **ICON**-Merkmale gelten nur für eine Ebene. Wählen Sie das **ICON**, das Sie wollen am Start auf der Ebene aus, indem sie **FIRE (Feuer)** drücken, wenn Ihr gewünschtes **ICON** aufleuchtet.

Außerirdische Wesen können abgeschossen werden, wenn Sie den Joystick vorwärts schieben. Hindernisse wie Bäume, Felsblöcke usw., können jedoch nicht abgeschossen werden und müssen vermieden werden. Punkte können für Zusammenstöße mit 'Zielen' gewonnen werden, aber nicht für ihre Abschieße.

Wenn Sie den **COSMIC CAUSEWAY** entlangfahren, werden Sie auf Mauern mit drei verschiedenen Arten von Toren treffen, die Sie passieren müssen. Einige Tore öffnen und schließen sich immerzu, einige öffnen sich nur, wenn Sie sich nähern und einige werden sich schließen, sobald Sie sich ihnen nähern.

QUADRATTYPEN

Braun	Sicheres Quadrat
Grau	Zeigt das Ende einer Ebene an. Dann können Sie Ihre ICONS auswählen. Der Zeitmesser wird nicht starten, bis Sie die Gebiet verlassen haben.
Blau	Wirft Sie in die Luft.
Grün	Vergrößert Ihre Geschwindigkeit.
Rot	Verlangsamt Ihre Geschwindigkeit.
Violett	Wirft Sie zurück auf dem Kurs.
Heilblau	Links/Rechts Kontrolle ist seitenverkehrt. Auf höheren Ebenen werden einige der roten Quadrate wie die Heilblau reagieren.
Schwarz	In den Abgrund - vermeiden Sie diese!

WERTUNG

1 Punkt pro Quadrat.
DRACHEN - 1000 - 5000 Punkte
AUßERIRDISCHE WESEN - 50 - 200 Punkte
ZIELE - 200 - 500 Punkte
BONUS FÜR DAS ENDE DER EBENE - von der Zeit abhängig.
BONUS FÜR DAS ENDE DES ABSCHNITTS - von der Zeit abhängig.
BONUS FÜR DAS ENDE DES SPIELS - WOW!!!!

KONTROLLEN

Schließen Sie den Joystick an den Port 1 oder:
1 - SCHNELLER/FÜERN
2 - LANGSAMER
CTRL - LINKS
2 - RECHTS
LEERTASTE - SPRUNG
SHIFT LOCK TASTE - MUSIK AN/AUS