

## ATARI ST AND AMIGA

### LOADING INSTRUCTIONS

INSERT THE DISC INTO YOUR INTERNAL DRIVE AND TURN ON THE COMPUTER.

### OBJECTIVES

The whole reason for your existence is to blow up bombs. Each level must be cleared, within a time limit, by destroying all the bombs and mines on it. Naturally you must ensure that you don't blow yourself up, or fall off the tiles that make up the levels! On some levels there are hostiles who will get in your way and attempt to kill you but there are also helpers, who will blow up bombs on your behalf.

### CONTROLS

Click on "one up" or "two up" to select number of players. Click on the icon of the control system to select between:

Joystick/Mouse/Keyboard (Joystick recommended).

Double click on the joystick icon to select directional control.

Double click on the keyboard icon to define your controls.

Clicking on the "view" box, which is above the code box, allows you to select which view the game is played in. You can choose between 2D/3D/Start control.

Setting the view here overrides the start control and allows each player to play with a different view.

Click on the hi-score box to view the high score table. Press the space bar to exit from this screen.

Click on the "start" box to start the game:

2D-Plan view.

3D-Isometric view (note that the view boxes override these settings).

New – Start a new game from Level 1.

Cont – Start a new game from the level of the last game.

Press space bar to bring up map of the current level during play (this does not stop the timer).

Press F1 to toggle between view modes during play.

When you finish a game you will be given a code word that will enable you to start new games from a higher level.

To enter this code, click on the code box on the title screen, and then type in the code. Selecting "new" from the start box will take you to the level corresponding to that code.

To activate a bomb, a droid or to flip a switch – move onto its tile, press and hold the fire button down for the duration of the countdown. The bombs will not detonate until you move off the tile.

To pick up a bomb: move onto its tile and press the fire button quickly.

To drop a bomb: move onto a tile with a slot in it and press the fire button quickly.

### GAME PLAY

During the game, the status line displays the following information:

Current score; Number of lives; Time remaining; Current level; Number of bombs mines remaining on the current level.

### TILES

Each level is made up of different kinds of tiles:

**Normal** – These will be completely destroyed by explosions.

**Slotted** – These will also be destroyed by explosions BUT bombs that are on these tiles can be moved along the slots to other slotted

tiles. A bomb cannot be carried to a tile without a slot.

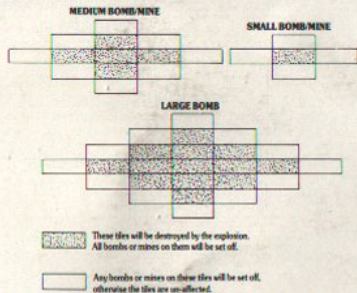
**Riveted** – These will NOT be destroyed by explosions.

**Dissolver** – When you move off of one of these, it will disappear.

**Ice** – You cannot stop on these – when you move onto one side, you will slide until you reach the other side of it, if it is next to another ice tile you will carry on sliding until you meet another tile or fall off the edge.

## BOMBS AND MINES

When a bomb or mine is detonated it will destroy tiles and set off other bombs and mines within its blast radius.



**Swell Bombs** – These are bombs which change size, varying between small, medium and large.

**A-Bombs** – When one of these is detonated, any other A-Bombs on the level will be set off automatically.

## OTHER FEATURES

**Power Temples** – If a bomb explodes next to one of these, the explosion is sucked into it, causing it to explode, but containing the blast.

**Teleport** – These will teleport you to another space on the level – whether there is a tile there or not. Whilst you are teleporting you are immune to explosions.

**Spinner** – If you stand still too long, not only does your time limit expire quicker, but a spinner will appear and shoot you off the tile in a random direction.

**Switch** – Flipping a switch will cause a section of the level to change in one of a variety of ways. The switch will then toggle between this new state and its previous one.

**Bubble (Droid)** – When Bubble is activated, you take control of him. He behaves exactly as you would, but once he has detonated a bomb or mine he will die.

**Sqweek (Droid)** – He is just like Bubble except that he will detonate the first bomb he comes across.

When you are in control of a droid you are immune to the harmful affects of your enemies BUT be careful not to blow yourself up.

**Sinister (Enemy)** – An enemy that moves around the tiles. Sinister will turn to the left whenever possible.

**Dexter (Enemy)** – As Sinister, but turns to the right whenever possible.

You will lose a life if you make contact with any of the enemies, however, you can destroy them by blowing up the tile they are on or, protect yourself by isolating them on a tile.

These tiles will be destroyed by the explosion.  
All bombs or mines on them will be set off.

Any bombs or mines on these tiles will be set off, otherwise the tiles are un-affected.



## ATARI ST AND AMIGA

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez la disquette dans le lecteur et allumez l'ordinateur.

### COMMANDES

Cliquez sur "one up" ou "two up" pour sélectionner le nombre de joueurs.  
Cliquez sur l'icône correspondant du dispositif de commande pour choisir un des trois éléments suivants:

manette de jeu/souris/clavier (nous vous conseillons la manette de jeu).

Cliquez deux fois sur l'icône manette de jeu pour sélectionner la commande de direction.

Cliquez deux fois sur l'icône clavier pour définir vos commandes.

Si vous cliquez sur l'encadré "VIEW", situé au-dessus de l'encadré de code, vous pourrez choisir entre deux possibilités pour mener le jeu: commande de départ en deux dimensions ou en trois dimensions.

En définissant le nombre de dimensions à ce stade, vous passez outre la commande de départ, ce qui permet à chaque joueur de faire un choix différent.

Cliquez sur l'encadré Hi-score pour afficher le tableau des scores, puis appuyez sur la barre d'espacement pour sortir de cet écran.

Cliquez sur l'encadré "Start" pour démarrer le jeu:

2D-vue plane

3D-vue isométrique (notez que les encadrés "View" permettent de passer outre ces réglages).

New: permet de démarrer un nouveau jeu à compter du niveau 1.

Cont: permet de démarrer un nouveau jeu à partir du niveau atteint dans le jeu précédent.

Appuyez sur la barre d'espacement pour faire apparaître une carte de niveau de jeu en cours (cela n'interrompt pas le chronomètre).

Appuyez sur F1 pour passer de deux à trois dimensions (et inversement) pendant le jeu.

Lorsque vous aurez fini un jeu, vous recevrez un mot de code qui vous permettra de commencer de nouveau jeux à un niveau plus élevé.

Pour entrer ce code, cliquez sur l'encadré de code sur l'écran logo, puis tapez le code. En sélectionnant "New" dans l'encadré de départ, vous accéderez au niveau correspondant à ce code

Pour activer une bombe, un droïde ou pour passer d'un bouton à l'autre: rendez vous sur sa tuile, appuyez et maintenez le bouton feu vers la bas pendant la durée du compte à rebours. Les bombes ne détonent pas jusqu'à ce que vous libériez leur tuile.

Pour ramasser une bombe: déplacez vous sur la tuile et appuyez sur le bouton feu.

Chaque niveau est fait de différentes sortes de tuiles:

**Normales:** Détruites par les explosions.

**A rainures:** Les mêmes que les normales mais ont des rainures. Vous pouvez ramasser les bombes qui sont sur ces tuiles et les déplacer vers d'autres tuiles similaires. Si vous tentez d'amener une bombe vers une tuile différente, elle vous échappera des mains.

**A rivets:** NON détruites par les explosions.

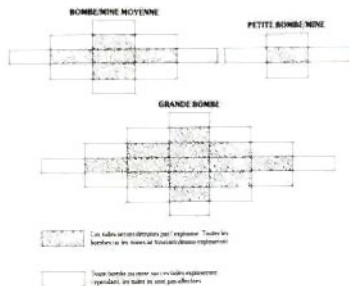
**Dissolubles:** Lorsque vous les bougez, elles disparaissent.

**Glaçons:** Vous ne pouvez pas vous arrêter sur l'une de celles-ci. Si vous allez d'un côté, vous tombez de l'autre.

Les articles suivants se reposent sur les tuiles:

## BOMBES ET MINES

Votre mission est de détruire toutes les bombes et les mines. Une fois le détonateur en marche, elles détruisent les tuiles et font exploser d'autres bombes et mines dans leur rayon de souffle. Ce rayon dépend de leur taille.



### Bombes gonflantes

Il s'agit de bombes qui changent de taille, variant entre trois tailles possibles.

### Bombes-A

Lorsque vous faites exploser ces bombes, toutes les autres bombes-A du niveau explosent.

### Temples de puissance

Si une bombe explose à côté de l'un d'eux, l'explosion est absorbée; la bombe explose dans le temple mais le souffle est retenu.

**Téléport :** Lorsque vous marcher sur l'un deux, vous êtes téléporté vers un autre endroit du niveau, qu'il y ait une tuile ou non.

**Cuillère :** Si vous attendez trop longtemps, non seulement votre temps limite expire plus vite, mais après un laps de temps, une cuillère apparaîtra et vous enverra dans n'importe quelle direction.

**Bouton :** Passer d'un bouton à l'autre implique qu'une section du niveau change en l'une des multiples façons. Le bouton fera ensuite la navette entre cette nouvelle condition et la précédente.

### Droïde-Bubble

Lorsque Bulle est activé, vous prenez son contrôle. Il fait exactement ce que vous feriez, mais une fois qu'il a activé une bombe, il meurt. Lorsque vous êtes en contrôle d'un droïde, vous êtes immunisé contre les effets néfastes des ennemis mais faites attention de ne pas vous faire sauter tout seul!

### Droïde-Sqweek

Lorsque Sqweek est activé, vous prenez son contrôle. Il est comme bubble mais fait exploser la première bombe qu'il rencontre.

### Sinister-Ennemi

Un ennemi qui traîne dans les tuiles. Il tourne toujours à gauche dès qu'il peut. S'il vous touche, vous mourrez mais vous pouvez vous en débarrasser soit en faisant exploser la tuile sur laquelle il se trouve, soit en l'isolant sur une tuile.

### Dexter-Ennemi

Exactement comme Sinister mais tourne toujours à droite.