

# Ruff 'n' Tumble



Manual



## RUFF 'N' TUMBLE

|               |    |
|---------------|----|
| ENGLISH.....  | 2  |
| FRANÇAIS..... | 8  |
| DEUTSCH.....  | 15 |
| ITALIANO..... | 22 |



## RUFF 'N' TUMBLE

Yesterday, Ruff Rodgers was a normal, happy-go-lucky eight-year-old, with a spring in his step and a penchant for shiny marbles.

Today, he's transformed into a ruthless, sadistic killing machine.

It was the Summer holidays, and Ruff scampered out of his house, and up the road to the park. He enjoyed it there because it had loads of different places to play, not like his Mum's garden with its clipped lawn and tidy flower beds. And anyway, he could show off his brilliant marble collection to the other kids there.

This particular evening, though, there was nobody else in the park. As he walked through the gates the sunlight dimmed, as though a storm was coming; and suddenly the sky was filled with black clouds. A strong wind picked up and whistled through the trees, creating... well, an interesting atmosphere, let's put it that way. For added effect it also rustled up some dead leaves from the ground and showered them in all directions.

This would have unnerved most people, but not Ruff. He'd seen all this kind of stuff before, mostly when he was daydreaming in a boring History lesson, and he was ready for any nasty things that might come for him from out of the woods. It was then he saw it: just a glimpse out the corner of his eye. A bright light, shining into the trees from just across the other side of the path.

He padded carefully towards it, holding his heavy bag of marbles tightly in both hands, ready to swing it into action should anything horrible appear. As he drew closer, he noticed that the source of the light, a tiny hole in the ground, was marked with an equally tiny sign, which read: WANT TO PLAY?

An arrow pointed towards the hole.

Ruff looked around, just to make sure that nobody was playing tricks with him (and so he didn't look stupid to any of his friends, of course), and then knelt down before the light. Reaching his hand into his bag, he pulled out a marble: a big, red shiny one; his favourite kind. Carefully he aimed towards the hole, and fired. Plop! The marble rolled down, out of sight.

Almost immediately there was an unearthly roar from under Ruff's feet, and the ground began to shake violently. Still kneeling, he started to sink into the earth, and he tried - too late - to get to his feet. The ground collapsed, and he fell into a brilliant white light.

Ruff landed, heavily, in a tree-lined cave. He rubbed his grazed knees and elbows, and looked up. Curiously, the hole he had just fallen through had disappeared. Even more strangely, his bag of marbles had gone; and a large gun lay nearby with a note attached to it. The note read:

*Master Rodgers,*

*I'm afraid I've had to confiscate your marbles, dear fellow. I'm incredibly evil, you see, and I need them to power my supreme machine which will help me take over the world. Ha ha ha!*

A sudden clap of thunder made Ruff jump. Bloody theatrics, he thought, and then read on.

*But, because I'm a sporting kind of chap, I've decided to allow you a chance to get your marbles back. Grab the gun, climb into the teleporter, and you'll be taken to my secret netherworld. Of course, you've got no real hope: even if you get all the marbles, I'll just have to kill you.*

*Yours evil-ly*

*Doctor Destiny.*

"Oh yeah, you and whose army?" shouted Ruff, to nobody in particular. As though in answer, the note continued:

*PS. Er, my army, actually. I built them myself. I call them the Tinheads, and they're programmed to blow the pants off anybody who tries to come and take the marbles away. Especially you, of course, my dear boy. To rise to my evil challenge and face them, climb into my clever teleporter, and prepare to meet your Destiny. Ta-ta.*

Almost immediately he read the words there was a blinding flash, and when the smoke cleared, before him stood a bright metal box - a sort of steel phone booth. A door in the side opened, revealing another sign: IN HERE.

He'd never heard of the so-called 'Doctor Destiny' before, but already he was building up an intense dislike for the man. Anybody who calls himself such a jumped-up name must be a bit of a megalomaniac, he thought. And in all the movies, it's always the megalomaniacs who eat their words in the end.

Confused, but annoyed that the rotten git had taken his prized marbles, Ruff scooped up the gun and ammo, swung them over his shoulder, and clambered into the teleporter. How tough can these Tinhead things be anyway?

## GETTING STARTED

### Hardware Requirements

To play *Ruff 'n' Tumble*, you'll need an Amiga with at least 1Mb of RAM (memory).

It will load and run quite happily on the majority of Amigas, except unexpanded A500s and A1000s, for which you'll need a memory expansion. If you have any other peripherals plugged into your machine, such as a printer or a hard disk drive, it's best to unplug or disable them before loading *Ruff 'n' Tumble*.

### Loading

To load *Ruff 'n' Tumble*, insert disk one into the internal drive of your Amiga, and switch on the power. The game will now load and run automatically.

If you have a second disk drive, insert disk two into it to avoid any disk swapping. Otherwise, when prompted remove disk one and replace it with disk two.

PLEASE NOTE: *Ruff 'n' Tumble* cannot be installed onto hard disk.

### Loading Problems

In the unlikely event that *Ruff 'n' Tumble* fails to load, switch off your Amiga and unplug any external devices (printers, hard disk drives) except the monitor or TV set. Leave the power off for at least 30 seconds, and then repeat the loading procedure.

If *Ruff 'n' Tumble* still stubbornly refuses to load, simply pop the offending disks - but not the packaging - into a suitably-sized Jiffy bag or padded envelope. Include your name and full address, and to aid our troubleshooters please provide a detailed description of your equipment setup, not forgetting any memory expansions.

Send the package to: *Ruff 'n' Tumble* Replacements, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 955. Renegade Software Ltd will endeavour to replace the faulty disks within 28 days of receipt.

## PLAYING RUFF 'N' TUMBLE

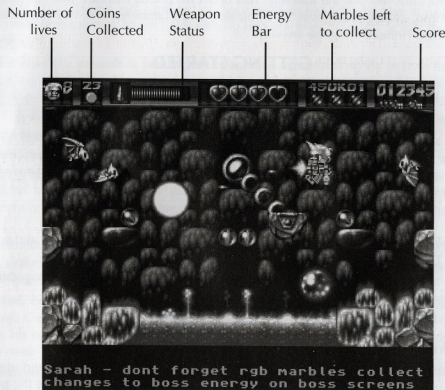
### Controls

*Ruff 'n' Tumble* must be controlled with a joystick plugged into port 2 on your Amiga.

When the game has finished loading, you can either push fire on your joystick to start, or press O to enter the Options screen. The Options are to enter your Practice code (see the next section), or press M to toggle the in-game music on or off. However, we advise you not to do this - indeed, *Ruff 'n' Tumble* is best played with the volume turned up LOUD!

The joystick controls are simple: Push up to make Ruff jump, pull down to duck; while left and right moves him, er, left and right. Push the fire button to shoot your current weapon. You can hold down fire to shoot rapidly, but remember your gun will overheat if you fire too quickly.

Also, while you're playing *Ruff 'n' Tumble*, you can press P to pause the game (and P again to un-pause), and Q to quit back to the main menu. But you wouldn't really want to do that, would you?



### What's going on?

The main aim in each level is to collect enough coloured marbles to open the Exit Door, which you'll find at the far right-hand side. Kill everything that moves, and collect everything else by running into it. The Tinheads might look cute, but they're all out to see you dead - so take no prisoners!

Note: As you progress in the game, you'll face progressively tougher Tinheads. They get more intelligent, and they take more shots to kill - but no Tinhead is indestructible. We're not going to show you pics of them all, because we think they should be a surprise. But here's a run-down of all the power-ups, collectables and, ah, other things you're likely to find:



### Marbles

The three counters at the top of the screen tell you how many marbles you must collect to open the Exit Door. Each marble collected reduces the relevant coloured counter by one.



### Magic Marbles

Difficult to find, but reduces the relevant coloured marble counter to zero.



### Gold Coin

A single coin appears briefly as you kill each Tinhead. Collect the required number of marbles on a level, and the ones remaining will turn into gold coins. Collect 100 for an extra Ruff.



### Tinhead Generator

Generates Tinheads, surprisingly. Beware when the coils are pulsating, because a Tinhead is being born.



When the light goes out, the Generator is empty.



### Specials

Some of the extra weapons available to Ruff as he progresses. Use them quickly, because they run out with time.



### Weapon Power-up

Loads the machine-gun with a full magazine of bullets, and adds extra time to Special weapons.



### Heart

Replenishes one unit of energy. If your energy bank is full, don't collect the Heart - leave it until you need it.



### Esther

Gives Ruff a full bank of energy, and an extra Heart (to a maximum of five).



### Shield

Protects Ruff from the Tinheads with a temporary shield. The weapons counter displays the amount of Shield remaining.



### Speed Up

Endows Ruff with a smart pair of speed shoes, but only temporarily. The weapons counter displays the amount of Speed Up remaining.





### Keys

Available in either red or blue, which opens the corresponding coloured Key Switch.



### Switch

Each one has a purpose, but you'll have to find out exactly what it is. Jump on to activate.



### Key Switch

Just like a normal switch, but you'll need the relevant coloured key to throw it.



### Extra Ruff

Erm... an extra life. Useful, obviously.



### Smart Bomb

Nukes all the Tinheads on-screen in one fell swoop.



### Party Power

Gives Ruff full Weapon Power-up, full Shield, and increases the bonus potential. Temporarily, of course.



### Jump Pads

Step on these to give Ruff a boost to his normal jump. Available in two sizes and strengths.



### Turbo Lifter

Escalates young Ruff to previously only-dreamed-of heights.



### Beam Gates

Blocks Ruff's way, so you'll need a relevant coloured key to pass.



### Rocket Ladder

Jump on this to activate a useful rope ladder.



### Restart Point

If you don't want to return to the start of the level when you lose a life, land on this as soon as you see it.



### Exit Door

The door to the next level. Opens as you approach, but only if you've collected the required number of coloured marbles.

## WHERE AM I?

### World 1: The Fantasy Forest

Don't be fooled by the name: the fantasy stops as the first Tinhead puts his head down and charges for you. Bobby isn't too bright, but he's solid tin from the neck up - and perfectly

capable of breaking you. His best buddy, Tommy, is more intelligent and - worse - armed, but even he is no match for the Gunwasps... Tip: avoid the spikes.

### World 2: The Underground Mine

The second world takes you underground, where you'll need to cope with slippery crystal surfaces and pools of hot molten lava. Take in the beauty of it all, but don't miss the manic Miner with his deadly drill, and the pin-wheeling Drill Bot who will get your head, along with the rest of your body, in a blood-splattering spin.

### World 3: The Tinhead Factory

This is where the good Doctor manufactures his metal army, so you can bet that he's made the place pretty impenetrable. The masked Docker character is particularly bitter and twisted, so he just might turn his oxy-acetylene attentions to you. Take care when you're wandering past the Rockets: they're on a proximity trip, so they'll fire if you get too close...

### World 4: Doctor Destiny's Castle

A-ha! Finally you meet your nemesis, the evil Doctor himself. Be careful as you tread the cold stone floors of his castle, because they're littered with hidden traps and loads of nasty metallic beasts. Keep a special eye out for the wicked Whizard, who can teleport around the screen to avoid your fire; and the Knight in shining armour with a glint in his eye and a smile as sharp as his sword.

## PRACTICE CODES

*Ruff 'n' Tumble* contains four different worlds, with four levels in each. To complete them all will take you... ooh, ages, so a Practice mode has been included to help you tackle the most difficult bits.

At the end of each of the four worlds, you'll see a special four-digit code on the screen. Make a note of this code, because it will enable you to return to the following world when you play again.

### How to Use the Practice Codes

When the game has loaded, press O on the keyboard to enter the Options screen. You will see the message: PASSCODE: \*\*\*\* (Enter values 0-9). Now simply type in the four-digit code you noted down earlier, press the Return key, and Ruff will skip forward to the desired world.

Note: The Practice codes allow you to play the next world only. It is designed so you can practice the worlds as you reach them, without needing to play through the previous levels again. So, when you finish a world in Practice mode, you will be returned to the title screen.

Remember: The only way to complete *Ruff 'n' Tumble* is to play all the way through from the beginning. So get that joystick pumping!

## CREDITS

Designed and developed by Wunderkind

Programming: Jason Perkins

Graphics: Robin Levy

Music and Sound effects: Jason Page

Produced for Renegade by: Graeme Boxall

Manual text by: Andy Nuttall and Sarah Tanser

A/V Equipment supplied by: Yamaha/Kemble Music Ltd.

## RUFF 'N' TUMBLE

Hier, Ruff Rodgers était un petit garçon de huit ans, normal, insouciant, au pas énergique et avec une passion pour les billes brillantes.

Aujourd'hui, il est devenu une machine à tuer, sadique et impitoyable.

C'était les grandes vacances, et Ruff était sorti de chez lui pour faire une ballade dans le parc. Il aimait bien ce parc parce qu'il y avait plein d'endroits pour jouer, pas comme le jardin de sa maman avec sa pelouse bien tondue et ses massifs de fleurs bien soignés. Ici, au moins, il pouvait faire admirer sa collection de billes aux autres enfants.

Pourtant, ce soir là, il n'y avait personne dans le parc. Comme il passait le portillon, la lumière du soleil tomba, on aurait dit qu'une tempête de préparait ! Et, en un instant, le ciel se remplit de nuages noirs. Un vent fort se leva et siffla entre les branches des arbres, créant ... eh bien, une atmosphère intéressante, dirons-nous ! En plus, ce vent soulevait les feuilles mortes du sol et les balançait dans toutes les directions.

Cette situation aurait pu dérouter la plupart des gens, mais pas Ruff. Il avait déjà vu ce genre de choses avant, principalement lorsqu'il rêvait pendant ses cours d'histoire ennuyeux à mourir, et il était prêt à affronter toute créature malaisante qui pourrait lui vouloir du mal. C'est alors qu'il l'aperçut : juste du coin de l'oeil. Une lumière forte, qui brillait entre les arbres, pas plus loin que de l'autre côté du chemin !

Il s'en approcha prudemment, sans faire de bruit, tenant son sac de billes bien serré entre ses deux mains, prêt à s'en servir si quelque chose d'horrible devait arriver. En s'avançant, il remarqua que cette lumière provenait d'un petit trou dans le sol, à côté duquel se trouvait un message qui disait : VOUS VOULEZ JOUER ?

Une flèche montrait l'entrée du trou.

Ruff regarda autour de lui, juste pour s'assurer que personne n'était en train de lui faire une blague (mais aussi pour ne pas paraître stupide vis-à-vis de ses amis, bien sûr), puis s'agenouilla à côté du trou. Il sortit une bille de son sac : une grosse bille rouge et brillante, une des ses favorites. Il s'approcha avec méfiance du trou et tira. Plop ! La bille commença à rouler et disparut.

L'instant d'après, un grondement surnaturel provenant des entrailles de la terre se fit entendre et le sol se mit à trembler violemment. Toujours agenouillé, Ruff commença à s'enfoncer. Il essaya bien de se dégager, mais c'était trop tard. Le sol s'effondra et il tomba dans une grande lumière blanche.

Ruff atterrit lourdement dans une caverne bordée d'arbres. Il frotta ses genoux et ses coudes écorchés par sa chute. Curieusement, le trou dans lequel il était tombé avait disparu. Encore plus étrange, son sac de billes n'était plus là. A côté de lui se trouvait un gros fusil avec un message qui disait :

*Maître Rodgers,*

*Je suis au regret d'avoir dû confisquer vos billes, mon ami. Comme vous pouvez le constater, je suis incroyablement méchant. En fait, j'en ai besoin pour alimenter ma machine suprême qui me permettra de régner sur le monde entier. Ha, ha, ha !*

Un coup de tonnerre soudain fit sursauter Ruff. Quel sacré abruti, pensa-t-il, puis il continua sa lecture.

Cependant, comme j'ai l'esprit sportif, j'ai décidé de vous accorder une chance de récupérer vos billes. Prenez ce fusil, montez dans le téléporteur qui vous emmènera dans mon monde

*infernale. Bien sûr, vous n'avez pas beaucoup de chance de vous en sortir : même si vous récupérez toutes vos billes, je vous tuerai.*

*Veuillez croire, mon cher, à l'assurance de ma plus sincère malveillance.*

*Docteur Destin*

"Quais, vous et quelle armée ?" cria Ruff, à personne en particulier. Et comme pour lui répondre, le message continuait :

*PS : eh bien, la mienne. Je l'ai construite moi-même. Mes soldats s'appellent les Têtes de fer et ils sont programmés pour exterminer quiconque tenterait de récupérer les billes. VOUS êtes particulièrement visé, mon garçon. Pour relever mon défi infernal, montez dans le téléporteur et préparez-vous à faire face à votre Destin. Ta-ta.*

Juste après qu'il ait terminé de lire le message, il y eut un éclair aveuglant, et une fois la fumée dissipée, une sorte de cabine téléphonique en acier se trouvait devant lui. La porte s'ouvrit, et Ruff vit un autre message : MONTEZ !

Il n'avait jamais entendu parler du soi-disant Docteur Destin, mais il lui paraissait déjà particulièrement antipathique. Celui qui se fait appeler ainsi ne peut être qu'un dangereux mégalomane, pensa-t-il. Et dans tous les films, c'est toujours le mégalomane qui finit par manger son chapeau à la fin.

Ruff était désorienté, mais surtout ennuyé que ce sale petit con lui ait volé ses belles billes. Il se décida à prendre le fusil et les munitions, mit tout cela sur son épaule et grimpa dans le téléporteur. Ces Têtes de fer sont-ils vraiment forts ?

## INSTALLATION

### Matériel nécessaire

Pour jouer à Ruff 'n' Tumble, vous devez disposer d'un Amiga avec au moins 1 Mo de mémoire vive.

Ce jeu se charge et fonctionne normalement sur la plupart des Amigas. En revanche, si vous possédez un A500 ou un A1000, une extension de mémoire s'avère nécessaire. Avant de charger Ruff 'n' Tumble, il est préférable de débrancher tous les périphériques connectés à votre ordinateur (imprimante ou disque dur).

### Chargement

Pour charger Ruff 'n' Tumble, insérez la disquette n°1 dans le lecteur externe de votre Amiga, puis allumez votre ordinateur. Le jeu se charge et se lance automatiquement.

Insérez la disquette n°2 dans le second lecteur (si vous en avez un) afin d'éviter tout échange de disquette. Sinon, retirez la première et insérez la seconde lorsque le programme vous le demande.

REMARQUE : il n'est pas possible d'installer Ruff 'n' Tumble sur le disque dur.

### Problèmes de chargement

Dans l'éventualité improbable où le chargement de Ruff 'n' Tumble échoue, éteignez votre Amiga et débranchez tous vos périphériques (imprimantes, disque dur), à l'exception du moniteur ou de l'écran télé. Attendez au moins 30 secondes, puis réitérez la procédure de chargement.

Si Ruff 'n' Tumble refuse toujours de se charger, placez les disquettes incriminées dans une enveloppe rembourrée (gardez l'emballage). N'oubliez pas d'inclure vos nom et adresse



complète. Pour faciliter le travail de nos techniciens de maintenance, joignez une description précise de la configuration de votre matériel, sans oublier les extensions de mémoire.

Envoyez le tout à : *Ruff 'n' Tumble* Replacements, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS. Renegade Software Ltd s'engage à remplacer les disquettes défectueuses dans un délai de 28 jours.

## COMMENT JOUER A RUFF 'N' TUMBLE

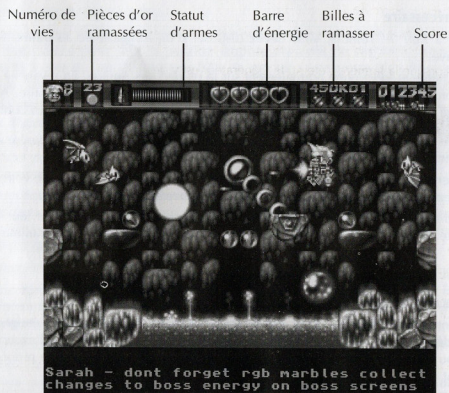
### Commandes

Pour jouer à *Ruff 'n' Tumble*, il vous faut un joystick connecté au port 2 de votre Amiga.

Une fois le jeu chargé, vous pouvez commencer à jouer en appuyant sur le bouton de tir ou en appuyant sur O pour accéder à l'écran Options. Ces options servent à entrer votre code d'entraînement (voir chapitre suivant). Vous pouvez également activer ou désactiver la fonction musique en appuyant sur M. Nous vous conseillons cependant de régler le volume au MAXIMUM pour apprécier pleinement *Ruff 'n' Tumble* !

Les commandes au joystick sont simples : appuyez sur la flèche haut pour faire sauter Ruff et sur la flèche bas pour le faire s'accroupir ; les flèches gauche et droite servent à le diriger à gauche ou à droite. Appuyez sur le bouton de tir pour tirer avec votre arme. Pour augmenter votre cadence de tir, maintenez le bouton feu enfoncé. Mais n'oubliez pas que vous risquez alors de surchauffer votre arme.

Vous pouvez également appuyer sur P pour interrompre le jeu (vous le relancez en appuyant) et sur Q pour revenir au menu principal. Mais vous n'en avez pas vraiment envie, n'est-ce pas ?



### Comment les choses se déroulent-elles ?

L'objectif principal de chaque niveau est de collecter suffisamment de billes de couleur pour ouvrir la porte de sortie qui se trouve à l'extrême droite. Tuez tout ce qui bouge et ramassez tout ce que vous pouvez simplement en passant dessus. Les Têtes de fer peuvent paraître gentils. En fait, ils ne veulent qu'une chose : vous tuer ! Alors ne faites pas de prisonniers !

Remarque : plus vous avancez dans le jeu, plus les Têtes de fer sont forts. Ils sont plus intelligents et plus résistants à vos attaques. Aucun d'entre eux n'est cependant invincible. Nous ne vous montrerons aucune photo d'eux, car nous voulons vous réserver la surprise. Voici une liste de tout ce que vous pourrez ramasser et, hum, d'autres choses que vous êtes susceptible de rencontrer :



#### Billes

Les trois compteurs situés dans la partie supérieure de l'écran vous indiquent combien de billes vous devez ramasser pour ouvrir la porte de sortie. Chaque bille ramassée diminue le compteur de couleur correspondant de 1.



#### Billes magiques

Elles sont difficiles à trouver, mais elles diminuent votre compteur à zéro.



#### Pièce d'or

Une pièce d'or apparaît pendant un court instant à chaque fois que vous tuez un Tête de fer. Si vous collectez assez de billes dans un niveau, les autres se transformeront en pièces d'or. Ramassez-en 100 pour obtenir une vie supplémentaire.



#### Générateur de Tête de fer

Il fabrique des Têtes de fer, étonnant non ! Prenez garde si vous voyez des bobines palper car cela annonce la naissance d'un Tête de fer.



Lorsque la lumière s'éteint, le Générateur est vide.



#### Armes spéciales

Au fur et à mesure de sa progression, Ruff dispose de quelques armes spéciales supplémentaires. Utilisez-les rapidement, car leur durée de vie est très courte.



#### Recharge

Elle remplit la réserve de balles de votre mitraillette et rallonge la vie des armes spéciales.



#### Coeur

Il vous rapporte une unité d'énergie. Si votre réserve d'énergie est pleine, laissez le cœur où il se trouve et revenez le chercher quand vous en aurez besoin.



#### Esther

Rapporte à Ruff une pleine réserve d'énergie et un Coeur supplémentaire (5 au maximum).



### Bouclier

Il protège temporairement Ruff des Têtes de fer. Le compteur d'armes indique la durée de vie du bouclier.



### Accélération

Ruff utilise une paire de chaussures de course pour accélérer, mais seulement temporairement. Le compteur d'armes indique pendant combien de temps Ruff peut accélérer.



### Clés

Disponibles en rouge ou en bleu, elles ouvrent les serrures correspondantes à leur couleur.



### Commutateur

Chacun a sa propre fonction, mais vous devrez deviner laquelle. Sautez dessus pour les activer.



### Serrure

Ce sont des serrures normales, mais vous devez présenter la clé de la bonne couleur pour l'ouvrir.



### Vie supplémentaire

Hum ... une vie supplémentaire, c'est utile, évidemment !



### Bombe maligne

Elle détruit toutes les Têtes de fer qui se trouvent sur l'écran d'un seul coup.



### Superénergie

Elle recharge les armes de Ruff, lui fournit un bouclier, et augmente le potentiel de bonus. Tout cela temporairement, bien sûr.



### Rampes de saut

Marchez-leur dessus et Ruff saute plus loin. Existe en deux versions de puissance différente.



### Turbo-ascenseur

Il permet à Ruff d'atteindre des hauteurs jusqu'ici inaccessibles.



### Barrières à rayons

Elles empêchent Ruff de passer. Vous devez présenter la clé correspondant à la bonne couleur pour continuer.



### Echelle fusée

Sautez dessus pour activer l'échelle de corde très utile.



### Point de redémarrage

Si vous ne souhaitez pas revenir au début du niveau lorsque vous venez de perdre une vie, positionnez-vous dessus dès que vous l'apercevez.



### Porte de sortie

Elle ouvre l'accès au niveau supérieur. Elle s'ouvre quand vous approchez, mais seulement si vous avez ramassé le nombre de billes affiché sur la Barre d'état.

## OU SUIS-JE ?

### Monde 1 : la Forêt fantastique

Ne vous laissez pas impressionner par le nom : le fantastique s'arrête dès que le premier Tête de fer baisse la tête et vous fonce dessus. Bobby n'est pas une lumière, mais sa tête, faite en acier trempé, peut parfaitement vous casser en deux. Son meilleur copain, Tommy, est un peu plus intelligent et (ce qui est pire) un peu plus armé. Heureusement, il ne fait pas le poids face à vos mitraillettes ...

### Monde 2 : la Mine souterraine

Ce deuxième niveau vous emmène sous terre, où vous verrez des surfaces de cristal glissantes et des flaques de lave en fusion. Profitez de la beauté du décor, mais n'oubliez pas le mineur fou et sa perceuse mortelle. Sans parler du robot tronçonneur qui cherche à découper votre tête, ainsi que le reste de votre corps, dans une vrille sanglante.

### Monde 3 : l'Usine à Têtes de fer

C'est dans cet endroit que le bon Docteur fabrique son armée d'homme-métal. Vous pouvez parier qu'il l'a parfaitement protégé. Le Docker masqué est un personnage particulièrement cruel et dérangé. Il se peut très bien qu'il retourne son chalumeau à oxy-éthylène contre vous. Soyez prudent quand vous marchez à côté des fusées à courte portée : elles se déclenchent si quelqu'un s'approche trop près ...

### Monde 4 : le Château du docteur Destin

A-ha ! Vous allez enfin rencontrer votre Némésis, le maléfique Docteur en personne. Faites attention lorsque vous marchez sur le sol pavé et froid de son hâteau, parce qu'il contient des trappes cachées et plein de petites bêtes métalliques. Gardez un oeil sur le méchant Sorcier qui a le pouvoir de se téléporter à n'importe quel endroit de l'écran pour éviter vos tirs, et sur le Chevalier à l'armure rutilante, avec une étincelle dans le regard et un sourire aussi coupant que son épée.

## CODES D'ENTRAINEMENT

Ruff 'n' Tumble contient quatre mondes différents, chacun composé de quatre niveaux. Pour les passer tous, il vous faudrait ... ooh, des siècles ! C'est pourquoi ce jeu comprend un mode entraînement, dont le but est de vous aider à surmonter les pires difficultés.

A la fin de chacun de ces quatre mondes apparaîtra à l'écran un code spécial à quatre chiffres. Notez ce code car il vous permettra de revenir au monde suivant quand vous rejouerez.

### Utilisation des codes d'entraînement

Une fois le jeu chargé, appuyez sur O sur le clavier pour accéder au menu Options. Ce message s'affichera : PASSCODE: \*\*\*\* (Enter values 0-9) MOT DE PASSE : \*\*\*\* (entrez des valeurs comprises entre 0 et 9). Tapez les quatre chiffres que vous avez notés auparavant, appuyez sur le bouton de tir et Ruff accèdera au monde suivant.



Remarque : les codes d'entraînement vous permettent de jouer dans le monde suivant uniquement. Ainsi, vous avez la possibilité de jouer dans les mondes que vous réussissez à atteindre, sans avoir à repasser par les niveaux inférieurs. Lorsque vous terminez un monde dans le mode d'entraînement, vous revenez à l'écran de titre.

Rappelez-vous : la seule façon de terminer *Ruff 'n' Tumble* est de jouer du début à la fin. Alors remuez-moi ce joystick !

## REALISATION

Conçu et développé par Winderkind

Programmation : Jason Perkins

Graphismes : Robin Levy

Musique et effets sonores : Jason Page

Produit pour Renegade par : Graeme Boxall

Text du manuel par : Andy Nuttall et Sarah Tanzer

Matériel A/V fourni par : Yamaha/Kemble Music Ltd.

## RUFF 'N' TUMBLE

Gestern noch war Ruff Rodgers ein normaler, vergnügter Achtjähriger, der im Park herumtollte und glänzende Murmeln sammelte.

Heute ist er nicht wiederzuerkennen. Aus dem lustigen Jungen ist ein bössartiger Raufbold geworden, der zu allem entschlossen ist.

Es war während der Sommerferien. Er konnte es gar nicht erwarten, nach dem Abendessen zur Gartentür hinaus die Straße hoch zum Park zu laufen. Dort gab es jede Menge Orte zu erforschen, gar nicht zu vergleichen mit dem pedantischen Garten seiner Mutter, mit dem perfekten Rasen und den symmetrisch angelegten Blumenbeeten. Außerdem würde er den andern Kindern im Park seine Murnelsammlung zeigen können, auf die er stolz war.

An diesem Abend war jedoch weit und breit niemand zu sehen. Als er durch das Eingangstor hindurchging, verschwand die Sonne ganz plötzlich, wie bei einem nahenden Gewitter. Der ganze Himmel war auf einen Schlag mit dunklen Wolken verhangen, ein heftiger Wind kam auf, der durch Wipfel und Äste pfiiff und die dünnen Blätter vom Boden hochwirbelte. Die Atmosphäre war irgendwie unheimlich.

Die meisten Leute hätten sich schleunigst auf den Heimweg gemacht, nicht jedoch Ruff. Er fühlte sich in seinem Element. In langweiligen Geschichtsstunden hatte er sich schon oft in Tagträume geflüchtet, und er war gut gerüstet für alle Abenteuer, die ihm zustoßen mochten. Aus den Augenwinkeln sah er ein helles Licht, das von der anderen Seite des Pfads in die Bäume schien.

Vorsichtig ging er darauf zu, seine Hände krampfhaft um den Beutel mit seinen wertvollen Murneln geschlossen, bereit, damit auszuholen, sollte sich ihm plötzlich ein Monster in den Weg stellen. Beim Nähertreten bemerkte er, daß die Quelle des Lichts, ein kleines Loch im Erdboden, mit einer Beschriftung versehen war: MAGST DU SPIELEN?

Ein Pfeil wies auf die Öffnung hin.

Ruff warf einen Blick in die Runde, um sich zu vergewissern, daß niemand ihn zum Narren hielt (und daß er sich nicht etwa vor seinen Freunden bloßstellte), dann kniete er sich an die Stelle, von der der Lichtstrahl ausging. Er steckte seine Hand in den Beutel und holte eine Murnel heraus, eine große, rote, funkelnde, eine seiner Lieblingsmurneln. Er zielte sorgfältig auf das Loch. Bloop! Sie rollte hinunter und entzog sich seinem Blick.

Kaum war die Murnel verschwunden, erhob sich unter Ruffs Füßen ein gräßliches Rumoren und die Erde begann heftig zu beben. Ruff, der noch immer auf den Knien war, begann in den Boden zu versinken und versuchte zu spät, aufzustehen. Unter ihm tat sich die Erde auf, und er fiel in ein glänzendes weißes Licht.

Er landete in einer mit Gebüsch ausgekleideten Höhle. Er rieb sich die zerschundenen Knie und die Ellbogen und blickte in die Höhe. Seltsamerweise hatte sich das Loch, durch das er gefallen war, wieder geschlossen. Sein Beutel mit den Murneln war verschwunden. Neben ihm lag ein großes Gewehr, dem ein Zettel angehängt war. Darauf stand:

*Master Rodgers!*

*Tut mir leid, ich mußte Deine Murneln beschlagnahmen. Ich bin ein Bösewicht und brauche sie, um meine Macht zu erweitern und die Welt zu beherrschen. Hahahaha!*

Ein plötzlicher Donnerschlag ließ Ruff zusammenfahren. Was soll diese schwachsinnige Inszenierung, dachte er, und las weiter.

*Aber da ich einen Sinn für Fairneß habe, will ich Dir eine Chance geben, Deine Murneln zurückzugewinnen. Nimm das Gewehr und steig' in den Teleporter, der Dich in meine Unterwelt befördern wird. Deine Aussichten stehen schlecht: Selbst wenn Du alle Murneln wiederbekommst, so werd' ich Dich doch töten müssen.*

*Mit bösarigen Grüßen*

*Doktor Schicksal*

"Oh ja, du und wessen Soldaten?" schrie Ruff höhnisch. Die Antwort fand er beim Weiterlesen:

*N.B. Oder vielmehr meine Soldaten, die ich selbst gebaut habe. Ich nenne sie Blechköpfe, und sie sind so programmiert, daß sie jeden das Fürchten lehren, der mir meine Murneln entwenden will. Ganz besonders Dir, mein Kleiner. Um Dich dieser Herausforderung zu stellen und es mit meinen Leuten aufzunehmen, steige in meinen Teleporter und mache Dich gefaßt, Deinem Schicksal ins Auge zu blicken. Lebewohl.*

Kaum hatte er diese Worte zu Ende gelesen, wurde er von einem Blitz geblendet, und als der Rauch sich verzog, sah er vor sich einen hellen metallenen Kasten stehen, eine Art Telefonzelle aus Stahl. Auf der Seite öffnete sich eine Tür mit einem Hinweisschild: HIER EINTRETEN.

Ruff hatte noch nie von diesem "Doktor Schicksal" gehört, aber der Kerl war ihm schon jetzt zuwider. Jemand, der sich einen so anmaßenden Namen zulegte, mußte unter Größenwahn leiden, das war klar. Und auf der Leinwand sind es immer die Megalomanen, die am Ende den kürzeren ziehen.

Verwirrt und sauer, daß der üble Bursche ihm seine wertvollen Murneln geklaut hatte, griff Ruff nach Gewehr und Munition, schwang sich die Waffe über die Schulter und kletterte in den Teleporter. Wäre ja gelacht, wenn er sich von Blechköpfen einschüchtern lassen würde.

## SPIELVORBEREITUNGEN

### Hardwarevoraussetzungen

Zum Betrieb von *Ruff 'n' Tumble* ist ein Amiga mit mindestens 1 MB Arbeitsspeicher (RAM) erforderlich.

Das Spiel kann auf fast allen Amigamodellen betrieben werden, mit Ausnahme des A500 und A1000, für die eine Speichererweiterung erforderlich ist. Wenn Sie andere Peripheriegeräte an Ihr System angeschlossen haben, wie z. B. einen Drucker oder ein Festplattenlaufwerk, sollten Sie diese vor dem Laden von *Ruff 'n' Tumble* ausschalten oder die Verbindungsstecker abziehen.

### Laden

Zum Laden von *Ruff 'n' Tumble* legen Sie die Diskette 1 in das interne Laufwerk Ihres Amigas und schalten ihn ein. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

Wenn Sie ein zweites Diskettenlaufwerk besitzen, legen Sie die Diskette 2 dort ein, um sich einen Diskettenwechsel zu ersparen. Andernfalls nehmen Sie nach Aufforderung Diskette 1 heraus und legen Diskette 2 ein.

HINWEIS: *Ruff 'n' Tumble* kann nicht auf Festplatte installiert werden.

### Probleme beim Laden

Für den unwahrscheinlichen Fall, daß Sie *Ruff 'n' Tumble* nicht laden können, schalten Sie den Amiga aus und ziehen alle Verbindungsstecker externer Geräte (Drucker, Festplattenlaufwerke), mit Ausnahme von Monitor bzw. Fernsehgerät, ab. Lassen Sie den Strom mindestens 30 Sekunden lang ausgeschaltet, und wiederholen Sie den Ladevorgang.

Wenn sich *Ruff 'n' Tumble* immer noch hartnäckig gegen das Laden wehrt, stecken Sie die betreffenden Disketten ohne Verpackung in eine gepolsterte Versandtasche und schicken diese unter Angabe von Name und Adresse an unseren Kundendienst. Um uns bei der Fehlersuche zu unterstützen, fügen Sie bitte eine detaillierte Beschreibung Ihrer Hardware-Komponenten und -Einstellungen einschließlich eventueller Speichererweiterungen bei.

Senden Sie die fehlerhaften Disketten an:

*Ruff 'n' Tumble* Replacements, Renegade Software Ltd, Unit C1L, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, GB-London E1 9SS.

Renegade Software Ltd bemüht sich, die fehlerhaften Disketten binnen 28 Tagen nach Erhalt zu ersetzen.

## RUFF 'N' TUMBLE-SPIELANLEITUNG

### Steuerung

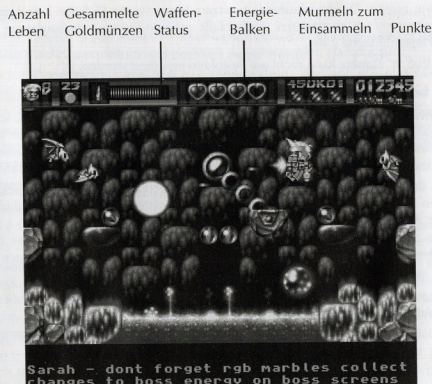
*Ruff 'n' Tumble* wird mit einem Joystick gesteuert, der in Port 2 Ihres Amigas eingesteckt werden muß.

Nach Beendigung des Ladevorgangs können Sie zum Starten entweder die Feuertaste auf dem Joystick oder O drücken, um den Optionsbildschirm einzublenden. Auf diesem können Sie Ihren Praxiscode eingeben (siehe nächsten Abschnitt) oder M drücken, um die Musik für das Spiel ein- und auszuschalten. Unser Tip: Schalten Sie die Musik nicht aus - Bei voller Lautstärke macht das Spiel am meisten Spaß!

Die Joysticksteuerung ist denkbar einfach: Wenn Sie den Joystick nach oben drücken, springt Rump, und wenn Sie ihn nach unten ziehen, duckt er sich. Wenn Sie ihn nach links bzw. rechts bewegen, geht Rump (na, wohin wohl) nach links bzw. rechts. Mit der Feuertaste schießen Sie Ihre momentane Waffe ab. Zum Dauerfeuern halten Sie die Taste gedrückt. Aber bedenken Sie, daß sich Ihre Waffe dabei schnell überhitzt.

Sie können das Spiel durch Drücken von P unterbrechen (und durch nochmaliges Drücken wiederaufnehmen). Durch Drücken von Q beenden Sie das Spiel und kehren zum Hauptmenü zurück. Aber das wollen Sie doch bestimmt nicht, oder?





### Was erwartet mich?

Ihr Hauptziel auf jeder Ebene besteht darin, so viele bunte Murmeln zu sammeln, daß sich die Ausgangstür (Exit) öffnet, die sich ganz auf der rechten Seite befindet. Schießen Sie auf alles, was sich bewegt, und nehmen Sie alle Objekte auf, indem Sie darüberlaufen. Und denken Sie daran: Die Blechköpfe sehen vielleicht nett aus - aber sie sind Ihnen feindlich gesinnt. Also verschonen Sie sie nicht!

Hinweis: Die Blechköpfe werden im Laufe des Spiels immer stärker. Sie werden intelligenter und können immer mehr Schüsse einstecken - aber kein Blechkopf ist unzerstörbar. Die Blechköpfe sind hier nicht alle abgebildet, denn dies soll eine Überraschung bleiben. Dafür finden Sie eine vollständige Liste der Energiequellen, der aufnehmbaren Gegenstände und, ah ja, andere Dinge, die Sie wahrscheinlich finden werden.



### Murmeln

An den drei Zählern am oberen Bildschirmrand können Sie ablesen, wie viele Murmeln Sie sammeln müssen, damit sich die Ausgangstür öffnet. Mit jeder gesammelten Marmor nimmt der Zählerstand der entsprechenden Farbe um Eins ab.



### Magische Murmeln

Wenn es Ihnen gelingt, eine der seltenen magischen Marmor zu finden, sinkt der Zählerstand der entsprechenden Farbe auf Null.



### Goldmünze

Immer, wenn Sie einen Blechkopf vernichtet haben, wird kurz eine Goldmünze eingeblendet. Wenn Sie auf einer Ebene die erforderliche Anzahl an Murmeln gesammelt haben, verwandeln sich alle weiteren gesammelten Murmeln in Goldmünzen. Wenn Sie 100 gesammelt haben, bekommen Sie einen Extra-Ruff.



### Blechkopf-Generator

Der Blechkopf-Generator erzeugt - meist unerwartet - Blechköpfe. Wenn die Spulen pulsieren, ist Vorsicht geboten, denn dann wird gerade ein Blechkopf geboren.



Wenn das Licht erlischt, ist der Generator leer.



### Spezialwaffen

Einige der Extra-Waffen, die Ruff im Laufe des Spiels bekommen kann, sind Spezialwaffen. Diese müssen rasch eingesetzt werden, bevor sie veralten.



### Waffen-Energie

Waffen-Energie lädt das Maschinengewehr und verlängert die Einsatzbereitschaft von Spezialwaffen.



### Herz

Das Herz füllt eine Energieeinheit auf. Wenn Ihre Energiebank voll ist, sollten Sie das Herz nicht aufnehmen - Warten Sie damit, bis sie es brauchen.



### Esther

Füllt Ruffs Energiebank vollständig auf und gibt ihm ein Extra-Herz (maximal fünf).



### Schild

Der Schild schützt Ruff vorübergehend vor den Blechköpfen. Der Waffenzähler zeigt die Menge an verbleibender Schildenergie.



### Speed-Schuhe

Dieses hübsche Paar Schuhe kann Ruff nur vorübergehend benutzen. Der Waffenzähler zeigt, wieviele Beschleuniger-Schuhe noch verbleiben.



### Schlüssel

Es gibt rote und blaue Schlüssel. Mit diesen lassen sich jeweils Schlüssel-Schalter derselben Farbe öffnen.



### Schalter

Jeder Schalter hat einen Zweck, den Sie jedoch erst noch herausfinden müssen. Um einen Schalter zu aktivieren, springen Sie einfach darauf.



### Schlüssel-Schalter

Schlüssel-Schalter lassen sich im Gegensatz zu normalen Schaltern nur mit einem Schlüssel öffnen, der darüber hinaus die richtige Farbe haben muß.



### Extra-Ruff

Eh ... ein Extra-Leben. Ist natürlich immer sehr nützlich.



### Intelligente Bombe

Vernichtet mit einem Schlag alle Blechköpfe, die sich gerade auf dem Bildschirm befinden.



### Party-Energie

Party-Energie versorgt Ruff mit voller Waffen-Energie und einem Schild und erhöht das Bonus-Potential. Natürlich nur vorübergehend.



### Sprungfelder

Wenn Sie ein Sprungfeld betreten, verstärkt dies Ruffs Sprungenergie. Sprungfelder sind in zwei Stärken verfügbar.



### Turbo-Lift

Hiermit kann der junge Ruff ungeahnte Höhen erreichen.



### Strahlentore

Strahlentore schneiden Ruff den Weg ab. Sie benötigen einen Schlüssel in der richtigen Farbe, um weiterzukommen.



### Raketenleiter

Wenn Ruff auf die Raketenleiter springt, wird eine nützliche Strickleiter aktiviert.



### Neustartpunkt

Wenn Sie nicht zum Anfang der Ebene zurückkehren wollen, sobald Sie ein Leben verloren haben, müssen Sie so bald wie möglich auf diesem Punkt landen.



### Ausgangstür (Exit)

Die Ausgangstür führt in die nächste Ebene. Sie öffnet sich, wenn Ruff auf sie zugeht - vorausgesetzt, daß Sie die erforderliche Anzahl an Murmeln gesammelt haben.

## WO BIN ICH?

### Welt 1: Der Fantasy-Wald

Lassen Sie sich von dem Namen nicht beirren: Sobald der erste Blechkopf seinen Kopf herausgestreckt hat und auf Sie zielt, ist Schluß mit Phantasie. Bobby ist nicht allzu hell, aber vom Hals aufwärts ein solider Blechkopf - und er kann Sie problemlos zerbrechen. Sein bester Freund, Tommy, ist intelligenter und - was noch schlimmer ist - bewaffnet. Doch selbst er kann sich mit den bewaffneten Wespen nicht messen ... Ein Tip: Vermeiden Sie die Stacheln.

### Welt 2: Die Mine

Die zweite Welt liegt unter der Erde. Dort haben Sie es mit rutschigen Kristalloberflächen und Lavaseen zu tun. Eine wunderbare Welt. Aber lassen Sie den durchgedrehten

Bergarbeiter mit seinem todbringenden Bohrer nicht aus den Augen, und achten Sie auf die Bohrscheibe, die Sie von Kopf bis Fuß in tausend Stücke zerreissen kann.

### Welt 3: Die Blechkopf-Fabrik

Hier produziert Doctor Destiny seine Armee aus Metall. Deshalb hat er diesen Ort auch hübsch abgesichert. Der maskierte Hafenarbeiter ist besonders verbittert und versteht überhaupt keinen Spaß. Nehmen Sie sich also vor seinem Gasbrenner in Acht. Und Vorsicht mit den Raketen: Sie mögen keine Nähe. Wenn Sie zu dicht an ihnen vorbeigehen, wird auf Sie gefeuert.

### Welt 4: Doctor Destiny's Burg

A-ha! Endlich treffen Sie den bösen Doctor Destiny höchstpersönlich. Achten Sie auf den kalten Steinboden. Es wimmelt von versteckten Fallen und bösartigen Untieren aus Metall. Nehmen Sie sich vor allem dem gefährlichen Hexenmeister in acht. Er kann Ihren Schüssen durch Teleportation problemlos ausweichen. Und vermeiden Sie auch den Ritter mit seiner glänzenden Rüstung, seinem funkelnden Auge und seinem Lächeln, das so scharf ist wie sein Schwert.

## PRAXISCODES

In *Ruff 'n' Tumble* gibt es vier verschiedene Welten mit je vier Ebenen. Um all diese erfolgreich zu beenden, benötigen Sie ..... eeh, eine Ewigkeit. Deshalb wurde ein Praxismodus integriert, der Ihnen hilft, die schwierigsten Stellen zu überwinden.

Wenn Sie eine der vier Welten erfolgreich beendet haben, erscheint auf dem Bildschirm eine spezielle, vierstellige Anzeige. Notieren Sie sich den Code, denn mit diesem können Sie beim nächsten Spiel gleich mit der nächsten Welt beginnen.

### Wie nutze ich den Praxiscode?

Sobald das Spiel geladen ist, drücken Sie auf der Tastatur den Buchstaben O, um den Optionsbildschirm einzublenden. Dort sehen Sie die Meldung: PASSCODE: \*\*\*\* (Enter values 0-9) PASSCODE: \*\*\*\* (Werte von 0 bis 9 eingeben). Jetzt geben Sie den vierstelligen Code ein, den Sie zuvor notiert haben, drücken die Eingabetaste und springen direkt in die gewünschte Welt.

Hinweis: Mit den Praxiscodes können Sie nur in die nächste Welt springen. Dadurch können Sie sich auf eine Welt konzentrieren, ohne die bereits abgeschlossenen Ebenen immer wiederholen zu müssen. Wenn Sie also im Praxismodus eine Welt beendet haben, kehren Sie daraufhin in den Titelschirm zurück.

Zur Erinnerung: Um *Ruff 'n' Tumble* erfolgreich zu beenden, müssen Sie alle Welten und Ebenen meistern, und zwar von Anfang an. Bringen Sie also Ihren Joystick auf Trab!

## DANK

Design und Entwicklung: Wunderkind  
Programmierung: Jason Perkins  
Graphik: Robin Levy  
Musik und Soundeffekte: Jason Page  
Produzent für Renegade: Graeme Boxall  
Dokumentation: Andy Nuttall und Sarah Tanser  
Audio/Video-System: Yamaha/Kemble Music Ltd.



## RUFF 'N' TUMBLE

Fino a ieri Ruff Rodgers era un ragazzino vivace e spensierato come tanti suoi coetanei, con un debole per le biglie colorate.

Ma oggi si è trasformato in un cattivissimo ammazza-androidi.

Tutto è cominciato un tardo pomeriggio, alla fine delle vacanze estive, Ruff era uscito di casa e si era incamminato in direzione del grande parco situato alla periferia della cittadina. Quel posto gli piaceva, c'erano tanti posti dove giocare, non come nel giardinetto dietro casa sua, con le aiuole scrupolosamente curate dalla mamma. E poi al parco poteva incontrare i suoi compagni di gioco a cui mostrare orgogliosamente la sua collezione di biglie di tutti i colori.

Quella particolare sera, però, non c'era in giro nessuno, varcò la l'ingresso del parco mentre il sole stava già tramontando. All'improvviso il cielo si riempì di nuvole nere, come all'avvicinarsi di un temporale. Il vento si alzò, soffiando e fischiando fra gli alberi. L'intero luogo assunse un'atmosfera lugubre, con il vento che sollevava da terra mucchi di foglie morte e le spediva a vortici in tutte le direzioni.

Quest'atmosfera avrebbe messo alla prova anche il più coraggioso dei bambini, ma non Ruff. Era abituato, mentre il maestro elencava i sette re di Roma, a fantasticare su mostri e gnomi che immaginava uscire dal bosco e, sempre con la fantasia, mentre li affrontava intrepidamente. Le sue fantasticherie vennero stavolta interrotte da qualcosa che aveva intravisto con la coda dell'occhio. Una debole luce filtrava fra gli alberi che sfilavano a lato del sentiero che stava percorrendo.

Si inoltrò cautamente fra la vegetazione, in direzione di quella strana luce, stringeva con forza il sacchetto delle biglie, pronto a scagliarlo contro qualsiasi essere, per quanto orribile, fosse sbucato da un cespuglio e avesse cercato di attaccarlo. Mano a mano che si avvicinava alla sorgente luminosa riusciva distinguere nuovi particolari: proveniva da una minuscola buca scavata nel terreno, un'insegna altrettanto minuscola domandava «Vuoi giocare?»

Una freccia indicava la buca.

Ruff si guardò intorno, magari qualcuno ci stava facendo uno scherzo (conoscendo i suoi compagni non c'era troppo da stupirsi), non vedendo anima viva si chinò sulla buca. Tolsi una biglia dal suo sacchetto, una grossa biglia rossa, una delle sue preferite, prese accuratamente la mira e la lanciò dritta nel buco. Plopl! La biglia s'infilò nei recessi sotterranei e scomparve.

Subito dopo dalla buca uscì un rombo ruggente e la terra cominciò a tremare. Mentre era ancora chinato sulla buca Ruff cominciò a sprofondare nel terreno, cercò di alzarsi ma era ormai troppo tardi. Mentre veniva inghiottito dalla terra fu accecato da una luce bianchissima.

Atterrò pesantemente in una grotta contornata da alberi. Si guardò intorno massaggiandosi le ginocchia e i gomiti escoriati. Il suo sacchetto di biglie era scomparso, per terra vide un fucile con accanto il seguente messaggio:

*Mastro Rodgers*

*Il sacchetto l'ho confiscato io. Devi sapere che la mia cattiveria non ha limiti, le tue biglie mi servono come combustibile la mia nuova invenzione, che mi permetterà di conquistare il mondo. Ah ah ah!*

Un tuono improvviso lo fece sobbalzare, maledicendo le esigenze della scenografia Ruff proseguì nella lettura della missiva.

*Però, dato che anch'io ho i miei principi, ho deciso di darti la possibilità di recuperare le biglie. Prendi il fucile, sali sul teletrasportatore e verrai condotto nel mio mondo sotterraneo segreto. Ti avverto però che le tue probabilità di successo sono infinitesime. Nel caso poi che riuscirai a riavere le tue biglie vorrà dire che sarò costretto a farti fuori.*

*Crudeli saluti*

*Dottor Destino*

«Ah sì, e con quale esercito?» gridò Ruff nella caverna disabitata. Come per rispondergli la lettera continuava:

*P.S. Che domanda cretina! Con il mio di esercito! I soldati me li sono costruiti da me. Li ho chiamati Teste-di-latta e sono programmati per farla fare sotto a chiunque sia tanto scemo da avventurarsi a riprendersi le biglie. Naturalmente è a te che mi riferisco. Per accettare la mia sfida sali sul teletrasportatore, un altro frutto del mio genio, e preparati ad affrontare il tuo Destino.*

Aveva appena finito di leggere il messaggio che un lampo accecante squarciò la caverna, una volta diradatosi il fumo Ruff si trovò davanti ad un grosso contenitore metallico, una specie di cabina telefonica d'acciaio. Si aprì uno sportello e apparve un'insegna che diceva «Entra dentro».

Non aveva mai sentito parlare di nessun "Dottor Destino" prima d'ora, ma gli stava già molto antipatico. Chiunque abbia il cattivo gusto di chiamarsi con un tale nome, pensò, deve essere un megalomane. E come in ogni buon film che si rispetti, alla fine, si sa, è sempre il cattivo a rimetterci.

Un po' confuso, ma anche arrabbiato per il furto delle sue biglie, Ruff si mise il fucile in spalla, intascò le munizioni e si infilò nel teletrasportatore. «Che aspetto avranno poi queste Teste-di-latta?», si domandò mentre l'intera struttura cominciava a vibrare paurosamente.

## INTRODUZIONE

### Hardware richiesto

Per giocare a *Ruff 'n' Tumble* serve un computer Amiga e almeno 1Mb di RAM (memoria). Si può caricarlo senza problemi su gran parte dei computer Amiga, fatta eccezione per gli A500 e A1000 non espansi, che richiedono un'espansione della memoria. Se al computer avete collegato altre periferiche, quali una stampante o un'unità disco rigido esterna, si consiglia di scollegarle o disattivarle prima di caricare *Ruff 'n' Tumble*.

### Caricamento

Per caricare *Ruff 'n' Tumble* inserire il dischetto 1 nell'unità floppy dell'Amiga, poi accendere il computer. Il gioco verrà caricato automaticamente.

Se si dispone di una seconda unità floppy, inserire il dischetto 2 in questa unità, si evita così di dover sostituire i dischetti. In caso contrario, alla richiesta di sostituire il dischetto, togliere il dischetto 1 dall'unità e inserire il dischetto 2.

Nota: *Ruff 'n' Tumble* non può essere installato sul disco rigido.

### Problemi di caricamento

Nell'improbabile eventualità che *Ruff 'n' Tumble* non venga caricato, spegnere l'Amiga e scollegare tutte le periferiche esterne (stampanti, unità disco rigido esterne) con l'eccezione

del monitor o dell'apparecchio TV. Tenere il computer spento per almeno trenta secondi, poi ripetere la procedura di caricamento.

Nel caso *Ruff 'n' Tumble* si rifiuti ostinatamente di essere caricato, infilare il dischetto ribelle in una scatola o in una busta tipo Jiffy. Allegate il vostro nome e indirizzo completo, e per facilitare il compito ai nostri tecnici, descrivete in tutti i dettagli il vostro sistema, incluso le espansioni di memoria.

Spedite il tutto a : *Ruff 'n' Tumble Replacements*, Renegade Software Ltd, Unit C11, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS, England. La Renegade Software Ltd farà il possibile per farvi giungere il dischetto di ricambio entro 28 giorni dalla data di ricezione della vostra missiva.

## MODALITÀ DI GIOCO DI RUFF 'N' TUMBLE

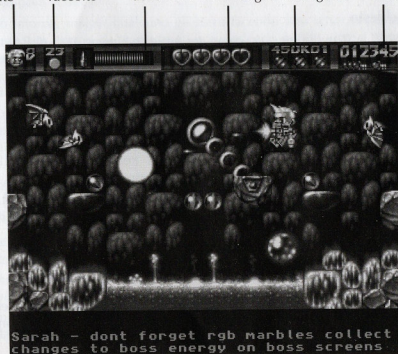
### Comandi

*Ruff 'n' Tumble* viene controllato tramite un joystick inserito nella porta 2 dell'Amiga.

Una volta completata la fase di caricamento, premere il pulsante di fuoco del joystick per far partire il gioco, oppure premere O per passare alla schermata Options (Opzioni). Le opzioni servono ad immettere il vostro codice di Practice (Allenamento) (vedi la sezione successiva); per attivare/disattivare la musica premere M. Sconsigliamo comunque questa operazione, dato che *Ruff 'n' Tumble* è molto più divertente giocato con il volume al massimo!

I comandi del joystick sono semplici: spostare la leva verso l'alto per far saltare Ruff, spostarla verso il basso per fargli abbassare la testa, verso sinistra e verso destra per farlo procedere verso sinistra e verso destra. Per sparare con l'arma corrente premere il pulsante di

Numero di vite    Monete raccolte    Stato delle armi    Barra dell'energia    Biglie da raccogliere    Punteggio



fuoco. Per far fuoco non stop tenere premuto il pulsante di fuoco, ricordate però che l'arma si surriscalda se sparate troppo velocemente.

Giocando a *Ruff 'n' Tumble* potete inoltre premere P per effettuare una pausa di gioco (e di nuovo P per riprendere il gioco), Q per uscire e tornare al menu principale (non vorrete certo uscire adesso, vero?)

### Cosa succede?

Il principale obiettivo dei singoli livelli è quello di raccogliere un numero di biglie colorate sufficiente ad aprire la Porta d'uscita, che troverete nella parte destra dello schermo. Spazzate via tutto quanto si muove e raccogliete tutto il resto camminandoci sopra. Le Teste-di-latta avranno anche un bell'aspetto, ma in realtà vi danno la caccia, perciò non fatevi scrupoli!

Nota: Con il progredire del gioco le Teste-di-latta diventano sempre più intelligenti e più dure a morire - ma non fino a diventare invulnerabili. Non riportiamo tutte le loro figure, vogliamo che siano una sorpresa. Le illustrazioni che seguono sono invece quelle di tutti gli elementi utili al gioco, sia da raccogliere che no:



#### Biglie

I tre contatori situati nella parte alta dello schermo indicano il numero di biglie ancora da raccogliere per poter aprire la Porta d'uscita. Ogni volta che raccogliete una biglia il contatore del colore corrispondente scende di un'unità.



#### Biglie magiche

Piuttosto difficili da trovare, dato che azzerano il contatore del relativo colore.



#### Moneta d'oro

Ogni volta che fate fuori una Testa-di-latta viene brevemente visualizzata una moneta. In ogni livello raccogliete il numero di biglie richiesto, quelle in sovrappiù si trasformeranno in monete d'oro. Arrivate a cento e guadagnerete un extra Ruff.



#### Generatore di Teste-di-latta

Genera, guarda un po', le Teste-di-latta. Fate attenzione mentre le spirali pulsano, significa che sta nascendo una Testa-di-latta.



Quando la luce si spegne significa che il Generatore è vuoto.



#### Armi speciali

Sono alcune delle armi speciali di cui può disporre Ruff durante il gioco. Non perdetevi tempo mentre le usate: la loro durata è limitata.



#### Caricamento arma

Ricarica la mitragliatrice con un nuovo caricatore e aggiunge del tempo supplementare alle Armi speciali.



#### Cuore

Rifornisce di un'unità d'energia. Non raccogliete cuori quando la vostra banca d'energia è già piena, aspettate ad averne bisogno.





### Esther

Questo cuore d'oro fa il pieno di energia e assegna a Ruff un cuore extra (fino ad un massimo di cinque).



### Scudo

Serve a proteggere temporaneamente Ruff dalle Teste-di-latta. Il contatore delle armi visualizza la quantità di Scudo rimanente.



### Turbo

Mette a disposizione di Ruff un paio di eleganti stivali turbo, ma solo temporaneamente. Il contatore delle armi visualizza la quantità di Turbo rimanente.



### Chiavi

Disponibili in rosso o in blu, servono ad aprire l'interruttore-serratura del colore corrispondente.



### Interruttore

Ognuno ha il suo scopo, ma tocca a voi scoprire esattamente di cosa si tratta. Per attivarlo bisogna saltare.



### Interruttore-serratura

Analogo agli interruttori comuni, solo che per attivarlo serve la chiave del colore corrispondente.



### Extra Ruff

Vediamo un po'... accredita una vita in più. Piuttosto utile.



### Bomba intelligente

Manda all'aria tutte le Teste-di-latta che ci sono sullo schermo in un colpo solo.



### Party di energia

Arma Ruff fino ai denti, scudo compreso, e aumenta il potenziale dei bonus. Naturalmente non dura in eterno.



### Materassi elastici

Servono a far saltare Ruff ancora più in alto. Disponibili in due versioni.



### Ascensore turbo

Fa salire Ruff ad altezze in precedenza solo sognate.



### Cancelli laser

Bloccano la strada a Ruff, per superarli serve la chiave del relativo colore.



### Scaletta a razzi

Saltateci sopra per attivare un'utile scaletta di corda.



### Punto di partenza

Se non volete ritornare al punto di partenza del livello quando perdetes una vita, saltate su questo elemento non appena lo avete sott'occhio.



### Porta di uscita

Conduce al livello successivo. Si apre quando vi ci avvicinate, ma solo a patto che abbiate raccolto il numero di biglie colorate necessario.

## DOVE SONO?

### Mondo 1: La foresta immaginaria

Non lasciatevi fuorviare dal nome, non appena una Testa-di-latta vi viene incontro digrignando i denti vi accorgete che tanto immaginaria poi non è. Bobby non è mica tanto furbo, ma è fatto di solida latta dal collo in su e perfettamente capace di mettervi in difficoltà. Suo compagno d'avventura è Tommy che, oltre ad essere più intelligente, gira anche armato, ciò nonostante non è pericoloso quanto le Vespe-da-sparo... Suggerimento: evitare gli spuntini.

### Mondo 2: La miniera sotterranea

Il secondo mondo vi trascina sottoterra, dove dovrete cavarvela su un terreno roccioso estremamente scivoloso e costellato da pozze di lava allo stato magmatico. Tenete gli occhi aperti mentre ammirate il panorama, quaggiù infatti gira il minatore matto, armato di un micidiale trapano, attenti, il suo passatempo preferito è quello di lobotomizzare tutti gli incauti viaggiatori su cui riesce a mettere le sue punte al vanadio.

### Mondo 3: La fabbrica di Teste-di-latta

E' qui che lo scienziato folle assembla il suo esercito metallico, potete perciò ben immaginare le precauzioni difensive che ha organizzato. Il cattivo Docker ha un carattere particolarmente suscettibile, perciò non restate sorpresi se vi punta addosso la sua fiamma ossidrica preferita. Fate attenzione nel passare accanto ai razzi: sono collegati a dei detonatori di prossimità, che vengono attivati quando gli passate troppo vicino...

### Mondo 4: Il castello del dottor Destino

A-ha! Finalmente eccovi faccia a faccia con la vostra nemesi, proprio lui, il cattivissimo dottor Destino. Fate attenzione nel camminare sul freddo pavimento di pietra del suo castello, è pieno di trabocchetti e di orribilissime bestiacce metalliche. Un occhio di riguardo merita anche il crudele Mago, in grado di teletrasportarsi da una parte all'altra dello schermo per sfuggire ai vostri colpi, e il Cavaliere nella sua splendente armatura, il suo sguardo ha una luce sinistramente omicida e un sorriso tagliente quanto la sua spada.

## CODICI DI ALLENAMENTO

Ruff 'n' Tumble mette a disposizione quattro mondi diversi, ogni mondo è dotato di quattro livelli. Per completare il gioco ci vuole più o meno una vita, perciò nel gioco è stato incluso una modalità di Allenamento che permette di far pratica e di affinare le tecniche di sopravvivenza.

Alla termine di ogni mondo apparirà sullo schermo uno speciale codice composto da quattro caratteri. Prendete nota di questo codice, esso permette di ritornare al mondo successivo la prossima volta che giocate.

## Modalità d'uso dei codici di allenamento

Una volta caricato il gioco premere il tasto O della tastiera per passare alla schermata Options (Opzioni). Vedrete il messaggio: PASSCODE: \*\*\*\* (Enter values 0-9) (Codice: \*\*\*\*) (Immettere valori compresi fra 0 e 9). A questo punto basta digitare i quattro numeri che sono stati visualizzati al momento di completare uno dei mondi, premere poi Invio e Ruff passerà direttamente al mondo desiderato.

Nota: I codici di allenamento permettono solo di passare al mondo successivo. Sono stati creati per permettere di allenarsi nei nuovi mondi mano a mano che i precedenti vengono superati, senza dover ripartire da capo. Per questo, quando completate un mondo in modalità Allenamento, si è riportati alla schermata dei titoli.

Ricorda: L'unico modo per completare Ruff 'n' Tumble è quello di giocare e superare tutti i livelli e tutti i mondi. Perciò cominciate a flettere i vostri joystick!

## Titoli di coda

Sviluppo e progettazione della Wunderkind

Programmazione: Jason Perkins

Grafica: Robin Levy

Colonna sonora: Jason Page

Prodotto per conto della Renegade da Graeme Boxall

Documentazione: Andy Nuttall e Sarah Tanser

Apparecchiature A/V fornite dalla Yamaha/Kemble Music Ltd.



RMU 260007

C1, METROPOLITAN WHARF, WAPPING WALL, LONDON E1 9SS  
© COPYRIGHT WUNDERKIND 1994. PUBLISHED BY RENEGADE

