

ADDICTA BALL



A great new 1 or 2 player arcade classic. Simple for all the family to play with joystick or mouse but so deadly addictive you can't stop playing. You need courage, lightning reflexes, tactical genius and strategic planning to beat the ball but you'll certainly enjoy finding all the hidden features along the way.

MULTI-LEVEL SCROLLING GAMEPLAN HEAPS OF FEATURES

ADDITION IS THE AIM ADDICTABALL IS THE GAME



Un grand jeu d'arcade classique pour 1 ou 2 joueurs. Simple pour toute la famille qui peut y jouer à l'aide d'une manette de jeu ou d'une souris, et si terriblement passionnant que l'on ne peut pas s'arrêter d'y jouer.

Vous avez besoin de courage, de réflexes éclairs, d'esprit tactique et de l'élaboration d'une stratégie pour battre la balle; mais vous apprécierez certainement de trouver tout au long de votre parcours les nombreuses surprises cachées.

PLUSIEURS NIVEAUX SCROLLING DES TAS DE FIGURES

LE BUT DE JEU EST DE S'Y ATTACHER



Ein neues klassisches Arkadenspiel für 1 bis 2 Spieler. Ein einfaches Spiel für die ganze Familie mit Steuerknüppel oder Maus, aber so unwiderstehlich, daß man nicht aufhören kann.

Man benötigt Courage, schnelle Reflexe, ein taktisches Genie und Strategie, den Ball zu überlisten, aber man hat auch seinen Spaß während des Spiels hinter die Geheimnisse zu kommen.

MULTI-EBENE VERSCHIEBE-SPIELPLAN EINE MENGE ATTRAPPEN

SPIELSUCHT IST DAS ZIEL ADDICTABALL IST DAS SPIEL

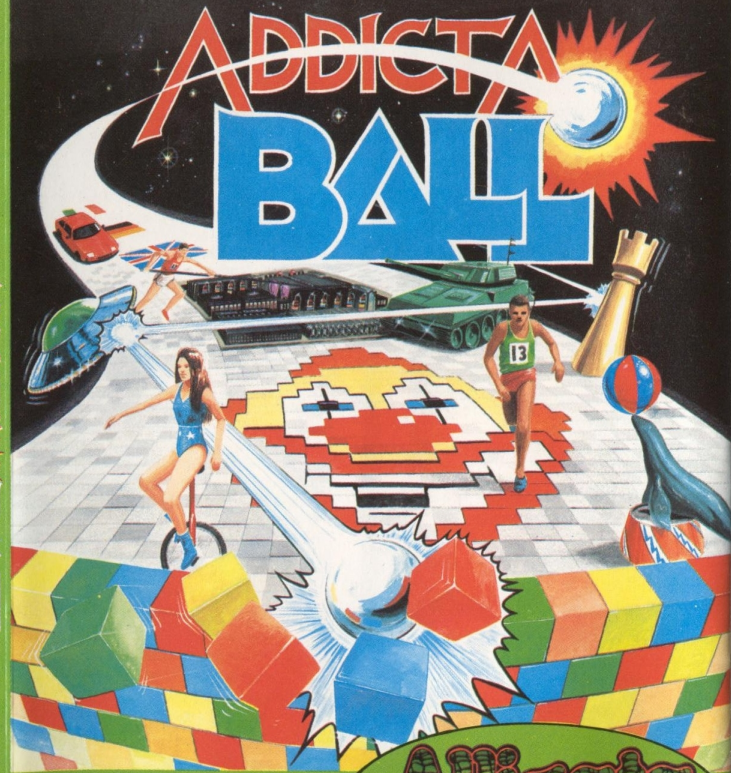


1987 Alligata Software Ltd., 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, Eng'land. Tel: (0742) 755796

Alligata



C64/128



C64/128



THE MOST ADDICTIVE
ARCADE GAME OF THE YEAR.

ADDICTA BALL



HOW TO PLAY

Choose 1 or 2 player game by pressing 1 or 2 on option.

Imagine a spacecraft penetrating through a continuous bombardment of asteroids and aliens—yeah I know what you mean I have difficulty imagining a bat is really a spacecraft so lets cut out the imagination bit and call things Bats, Balls and Bricks its much easier—don't tell the advertising agent because he had dreamt up a real pearler for this paragraph.

The Basic aim of the game is to guide your bat safely to the end of each level. A life is lost if the ball drops through your lower barrier or if your bat hits a brick or alien.

Protect your barrier by catching any falling bricks or fireballs with your bat.

Score points by blasting as many bricks as possible. On some levels you will need to develop a technique to clear your way through. Make careful use of your booster and ammo as they are needed at strategic times.

Your position in the level is indicated on the right of the screen in the plan overview. Each level is on a new theme eg. Transport, Space, Sport, Circus etc.

Secret hyperspace transporters are included and if your ball penetrates you whizz to a new section of the level or a new level altogether.

Make use of the feature bricks below.

- B** Knock chunks out of the barrier
- A** Recharge Ammo
- C** Rebuild barrier
- B** Catches ball on bat
- E** Extra life
- F** Fuel for booster
- H** Halt scrolling
- L** Laser fire unit
- T** Thruster unit
- S** Fast/Slow ball speed
- V** Various Alien bricks—watch out

LOADING INSTRUCTIONS

AMSTRAD CASSETTE
Hit CONTROL and small ENTER. Press play on tape then any key.

AMSTRAD DISK
Run "DISC".

C64 CASSETTE
Hit SHIFT/RUN STOP keys together.

C64 DISK
LOAD "****", 8, 1 (return)

SPECTRUM 48/128
LOAD "****" (enter). Follow onscreen loading instructions.

MSX CASSETTE
LOAD "CAS:", R press (return).

ATARI ST
Insert disk. Switch on machine. Follow onscreen instructions.

MOVEMENT

Keyboard—(NOT ST) redefine keys.

Joystick/Mouse

- Left — Right
- ↑ Boost
- ↓ Drop
- Fire
- Mouse

Fire	Boost
●	●

To collect features —Hit with ball or laser
Some need touching with bat.

© 1987 Alligata Software Ltd.

All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.



COMMENT Y JOUER

Choisissez de jouer à **1** ou **2** joueurs en pressant **1** ou **2** selon le cas.

Imaginez un vaisseau spatial pénétrant à travers un bombardement sans fin d'astéroïdes et d'ennemis. Oui, je sais ce que vous voulez dire j'ai beaucoup de mal à imaginer qu'une batte soit vraiment un vaisseau spatial. Aussi cessons de rêver et appelons les éléments : Batte, Balles et Briques. Ce sera bien plus simple. - mais n'en parlez pas à l'agent de publicité, car il a inventé un vrai scénario pour ce paragraphe.

Le but principal du jeu est de guider votre batte, sans dommage, jus-qu'à la fin de chaque niveau. Une vie est perdue si la balle tombe à travers votre barrière la plus basse, ou si votre batte frappe une brique ou une forme inconnue.

Protégez votre barrière en attrapant avec votre batte toutes les briques ou boules de feu qui tombent.

Marquez des points en détruisant autant de briques que possible. Sur certains niveaux, vous aurez besoin de développer une technique pour vous frayer un chemin. Utilisez avec précaution votre fusée et vos munitions car vous en aurez besoin lors de moments stratégiques.

A chaque niveau, votre position est indiquée sur le plan à droite de l'écran.

Chaque niveau est basé sur un nouveau thème : le transport, l'espace le sport, le cirque etc . . .

Vous trouverez des transporteurs secrets de l'hyper espace et si votre balle les pénètre, vous passerez à toute vitesse à une nouvelle section ou à un autre niveau.

Utilisez les briques figurées ci-dessous :



Fait sauter des éléments de la barrière



Rechargez-vous en munitions



Reconstruisez la barrière



Capturez la balle



Vie supplémentaire



Carburant pour la fusée



Stoppez le scrolling



unité de laser



unité de fusée



Vitesse de la balle : rapide ou lente



Diverses briques ennemies- ouvrez l'oeil

MOUVEMENT

Clavier - (sauf st) redéfinissez les touches.

Manette de jeu/Souris

Gauche ← Droite

↑ vers le haut

↓ vers le bas

• Feu

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CASSETTES AMSTRAD

Frappez CONTROL et la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du lecteur et puis sur n'importe quelle touche.

DISQUETTES AMSTRAD

Tapez Run "DISC".

CASSETTES C64

Frappez les touches SHIFT/RUN STOP en même temps.

DISQUETTES C64

Chargez "****", 8, 1 (return).

SPECTRUM 48/128

Chargez "****" (enter). Suivez les instructions de chargement sur l'écran.

CASSETTES MSX

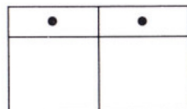
Chargez "CAS:", R pressez (return).

ATARI ST

Insérez la disquette, allumez votre machin et suivez les instructions de l'écran.

Souris

Feu Vers le haut



Pour collecter des figures

- Frappez avec la balle ou le laser
- Certaines doivent être touchées avec la batte.

SPIELREGELN

Spielwahl für **1** oder **2** Spieler durch Drücken von Option **1** oder **2**.

Man stelle sich ein Raumfahrzeug unter anhaltendem Beschuß von Asteroiden und Wesen von anderen Planeten vor - klar, ich weiß was du meinst, hab' aber Schwierigkeiten mir einen Schläger als Raumfahrzeug vorzustellen, also lassen wir die Einbildung und nennen die Dinge Schläger, Bälle und Backsteine - sag's aber nicht den Werbefachleuten, die hatten sich vielleicht ne Perle für diesen Paragraphen ausgedacht!

Sinn des Spieles ist, den Schläger jeweils sicher ans Ende jeder Ebene zu bringen. Ein Leben geht verloren, wenn der Ball durch die untere Barriere fällt, oder der Schläger einen Backstein oder ein Wesen von einem anderen Planeten trifft.

Verteidigt wird die Barriere durch Auffangen der Backsteine oder Feuerkugeln mit dem Schläger.

Punkte gewinnt man durch Vernichtung von soviel wie möglichen Backsteinen. Für manche Ebenen braucht man eine gewisse Technik, um durchzukommen. Verstärker und Munition sind mit Vorsicht zu gebrauchen, sie werden zu strategischen Zeitpunkten gebraucht.

Die geeignete Position wird rechts auf dem Bildschirm angezeigt.

Jede Ebene hat ihr eigenes Thema, z.B. Transport, Weltraum, Sport, Zirkus usw.

Geheime Hyperraumbeförderer sind vorhanden, wenn der Ball sie durchdringt, saust man an eine andere Stelle, oder sogar auf eine neue Ebene.

Die folgenden Attrappen sind zu benutzen:



Schlag Breschen in die Barriere



Lade neue Munition



Wiederaufbau der Barriere



Fängt Ball auf dem Schläger



Extra Leben



Brennstoff für Verstärker



Aufhalt der Verschiebung



Laserfeuer



Verstärker



Langsamschnelle Ballgeschwindigkeit

Aufpassen - Backsteine von anderen Planeten



LADEVORSCHRIFTEN

AMSTRAD CASSETTE

CONTROL und kleines ENTER anschlagen Abspielen auf dem Band drücken, danach eine beliebige Taste.

AMSTRAD DISKETTE

"DISC" laufen lassen.

C64 CASSETTE

SHIFT/RUN/STOP Tasten zusammen anschlagen.

C64 DISKETTE

LOAD "****", 8, 1 (Rücklauf)

SPECTRUM 48/128

LOAD "****" (eingeben)
Ladevorschriften auf dem Bildschirm befolgen.

MSX CASSETTE

LOAD "CAS:", R drücken (Rücklauf).

ATARI ST

DISKETTE EINSCHIEBEN, GERÄT EINSCHALTEN VORSCHRIFTEN AUF DEM BILDSCHIRM BEFOLGEN

SETZEN

Tastatur - (nicht standardmäß.)
Tasten neu definieren.

Steuerknüppel/Maus

Links → Rechts

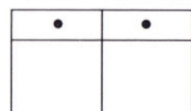
↑ Verstärken

↓ Senken

• Feuern

Maus

Feuern Verstärken



Um Attraktionen zu sammeln
- Mit Ball oder Laser schlagen
- Manche müssen mit dem Schläger berührt werden