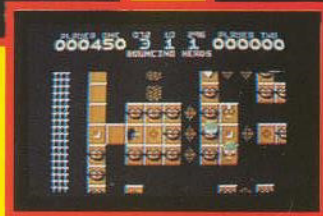
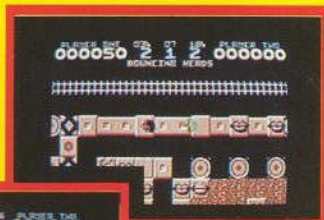
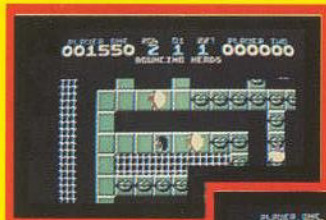


BOUNCING HEADS



★ ENGLISH ★
★ DEUTSCH ★

SCREEN
SHOTS FROM
VARIOUS
FORMATS

CAT No. BPP113

Beat the clock and test your arcade skills by bouncing your disembodied head around a trap-filled platform, collecting the pouting lips whilst avoiding the angry Cortex Guardians.
Can YOU come out on top?

Schlage die Zeit testa Deine Geschicklichkeit, indem Du mit einem körperlosen Kopf über eine mit hinterhältigen Fallen gespickte Plattform hüpfst.
Sammle schollende Münder auf und bekämpfe den bösen "Cortex Guardians".
Bist Du ein Siegertyp und wirst es schaffen?



PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

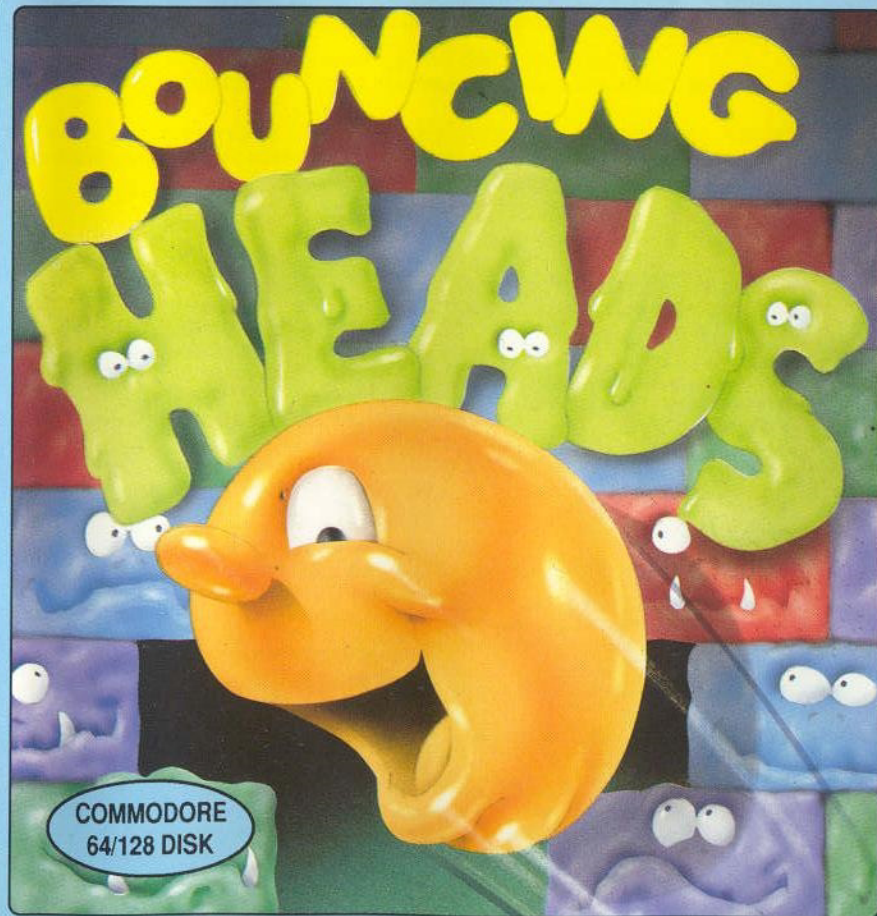
1992 © Packaging - registered design
Prism Leisure Corp plc.
1992 © Software - copyright
Prism Leisure Corp plc.
All rights reserved. Copyright subsists on this
programme. Unauthorised copying, lending or
resale by any means strictly prohibited.



MADE IN ENGLAND

BOUNCING HEADS

COMMODORE 64/128 DISKS



COMMODORE
64/128 DISK

BOUNCING HEADS

To Load LOAD " * ",8,1 then RUN
Für die Diskonettenversion laden Sie LOAD " * ",8,1 und RUN.

Bouncing heads : a surreal trip into a programmers subconscious. Bounce your head around the platforms setting traps and blasting intelligent opponents into oblivion. Persons with reactions of soggy rice pudding need not apply, only the sharpest can survive!

OPTIONS

Your Bouncing Head is controlled via a JOYSTICK connected to the relevant port on the Commodore machine.

"1" - selects a One Player game

"2" - selects a Two Player game

Space - adjusts the starting level of the Bouncing Head

Control - toggles between NORMAL and HELP playing modes.

In the HELP playing mode, the Bouncing Head under your control can fall over the edge of the platform without losing a life.

GAMESPLAY

Bouncing Heads is a complex and addictive arcade game, with endless play variations. The object of each level is to bounce your head on all of the platform blocks at least once. To do this, you will have to avoid the chasing Alien Heads with fast reactions, and set up traps for their elimination.

The scoring area in the middle of the top of the screen is set up as follows:

SMALL LETTERS Blocks Remaining Level Time Bonus

LARGE LETTERS Lives Parachutes Zzaps!!

As well as the standard blocks, there are special platform blocks which have specific functions:

CLOCK - alternatively speeds up and slows down the Time Bonus counter. This results in more, or less, points at the end of each level.

LIGHT BULB - turns the lights ON/OFF during the levels that take place in the dark.

ZZAPS!! - increases your Firepower. Pressing FIRE activates a Zzap!! to dispose of a troublesome Alien Head.

DISINTEGRATING BLOCKS - these weak platforms allow only TWO crossings before they disappear. They are normally used to block off areas of the platform.

TRAMPOLINE - gives you a "Super Bounce" over two squares.

GATE SQUARES - open and close gates that are the same shape as the gate squares. Careful use of these will trap Alien Heads away from danger while your Head gathers up the points.

H2O/ICE - alternatively changes water into ice and back again. Although your Head can spin on the ice to cross it, your Head will drown in water.

ARROWS - any Head landing on this square gets pushed off in the direction of the arrow. The arrow then swings through ninety degrees waiting for the next Head.

BONUS SQUARES - these squares have a moving pattern on them, and earn the Bouncing Heads extra points.

PARACHUTES - if your Bouncing Head slips off a platform, the Parachute saves it from certain death and lands the Head back on the starting block.

GO! - land on this square once all of the platform blocks have been covered. The quicker this is done, the higher the Bonus points awarded.

Bouncing Heads - it is crazy, but who cares !?!

BOUNCING HEADS

To Load LOAD " * ",8,1 then RUN
Für die Diskonettenversion laden Sie LOAD " * ",8,1 und RUN.

SPRINGENDE KÖPFE - Lasse Deinen Kopf herumspringen, stelle Fallen und schicke intelligente Gegner ins Jenseits.

OPTIONEN - Dein Bouncing Head wird über einen Joystick gesteuert, der am entsprechenden Anschluß des Commodores eingesteckt werden muß. "1" - Ein Spieler "2" - Zwei Spieler Leertaste - Einstellung der Ebene des Bouncing Head. Control - Wechseln zwischen NORMAL- und HELP-Spielmodi. Im HELP-Spielmodi kann der von Dir kontrollierte Bouncing Head über die Bühnenseite fallen, ohne ein Leben zu verlieren.

SPIELEN - Bouncing Heads ist ein komplexes und verlockendes Arkadenspiel mit unendlichen Spielvariationen. Das Ziel der einzelnen Ebenen besteht darin, Deinen Kopf mindestens einmal auf allen Bühnenblöcken springen zu lassen. Dabei mußt Du aber ein schnelles Reaktionsvermögen haben, um den außerirdischen Köpfen zu entkommen, und ihnen Fallen stellen, um sie fertig zu machen.

Die Punkttestandstafel oben in der Mitte des Bildschirms ist wie folgt eingestellt:

KLEINE BUCHSTABEN - Blöcke bleiben waagrecht - Zeitbonus **GROSSE BUCHSTABEN** Leben Fallschirme Zzaps!! Neben den normalen Blöcken gibt es auch noch spezielle Bühnenblöcke, die spezielle Funktionen haben. **UHR** - beschleunigt oder verlangsamt den Zeitbonuszähler. Ergibt am Ende der einzelnen Ebenen entweder mehr oder weniger Punkte. **GLÜHBIRNE** - schaltet Licht bei den Ebenen, die im Dunkeln ablaufen, ein/aus. **ZZAPS!!** - verstärkt Deine Feuerkraft. Durch Betätigen von FIRE wird ein Zzap!! aktiviert, um einen aufdringlichen, außerirdischen Kopf verschwinden zu lassen. **ZERBRÖCKELNDE BLÖCKE** - diese schwachen Bühnen können nur zweimal überquert werden, bevor sie ganz verschwinden. Sie werden gewöhnlich benutzt, um Bühnenflächen abzublocken. **TRAMPOLIN** - verleiht Dir einen Superbounce über zwei Quadrate. **TORQUADRATE** - öffne und schließe Quadrate, die die gleiche Form wie Torquadrate haben. Wenn Du damit ganz vorsichtig umgehst, kannst Du Außerirdische außerhalb des Gefahrenbereichs in eine Falle locken, während Dein Kopf weitere Punkte sammelt. **H2O/EIS** - Wechselt zwischen Wasser und Eis. Dein Kopf kann zwar Eis überqueren, wird aber im Wasser sinken. **PFEILE** - Jeder Kopf, der auf diesem Quadrat landet, wird in Pfeilrichtung runtergestoßen. Der Pfeil dreht sich dann um neunzig Grad und wartet auf den nächsten Kopf. **BONUSQUADRATE** - diese Quadrate besitzen ein bewegliches Muster, die den Bouncing Heads Extrapunkte geben können. **FALLSCHIRME** - wenn Dein Bouncing Head von einer Bühne abrutscht, wird der Fallschirm ihn vor einem sicheren Tod bewahren und den Kopf wieder am Startblock landen. **GO!** - auf diesem Quadrat mußt Du landen, nachdem Du auf allen Bühnenblöcken gewesen bist. Je schneller Du hier bist, umso mehr Bonuspunkte gibt es.