

METABOLIS

Commodore 64 150 screens

Instructions for Play

Gameplan

Your transformation, having gone wrong, gives you the chance to free people from the Kremlin's grasp. Your objective is to search the Kremlin domain for the reversal serum which changes you back into a man. You must then destroy the area, for which you need 4 pieces of nuclear fuel. Take them to the reactor room and escape from the complex before the reactor explodes.

There are various life forms who help you during your quest – in particular the wizard who is able to cure you of all ailments, but only when you are in natural form.

Be sure to eat on your journey and take care not to exert yourself too much as the transformation process has left you with a weakened heart. Your only weapon is a boomerang which is poisonous to the Kremlin – if only you can find it!

Features

150 screens, Gates, Ton Weights, Punches, Kremins too numerous to mention and **much, much more!**

Controls

Left & Right – Use alternate keys on bottom row
Abort Game – Restore
Up – Third row keys
Pause On/Off – F7 or use Joystick Port 2
Fire – Top and second row keys

How to Load

Press Shift & Run/Stop
Press **Restore** to re-start the game.

Additional Information

RESTORE returns to title page

CTRL pause mode on

FIRE pause mode off

All movement control is from Joystick (Port Two)

How to Load

Switch machine off then on

Press **SHIFT** / **RUN/STOP** key together

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1985 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

BOUNDER

COMMODORE 64/128

Playing Instructions

Move Bounder (tennis ball) around screen, bouncing on grey slabs only. If you miss, you fall to your death. Be sure to identify mountains and walls as you can't go over them, you must go around. Any collision means you lose a life.

As a rule of thumb : IF IT ISN'T GREY, THEN AVOID IT!

However, there is one major exception, and that is that you can bounce on grass, represented by plain green in the game. This will not appear until level 7.

These aliens destroy you:

BINOCULOIDS STICKITS MOSCITA BIRDS
CHOMPER DOMES PTERRIES COINS EXOCETS etc.

Useful aliens are:

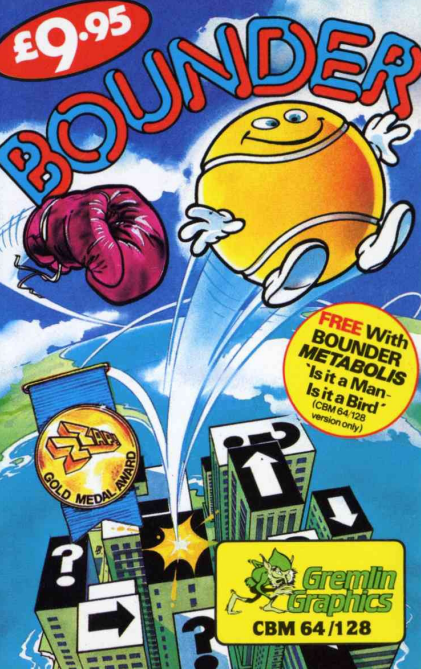
TELEPORTS JUMP BONUSES
BONUS BUGS COPYRIGHT CANS

Trial and error will help you identify which ones are which.

Slabs with arrows give you just over twice the time in the air. This allows you to make longer jumps, and if you feel inclined, a few fancy aerobatics! (Not recommended for beginners).

Slabs with question marks give you a mystery bonus, some good, some fair, but most of 'em bad. Careful planning and the use of a map are essential. Use the pause control to help you map the screens.

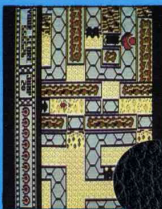
After each level, there is a bonus stage. Bounce on as many question marks as possible, clearing all question marks will earn you a bonus. Each jump unused adds to your bonus score.



BOUNDER

CBM
64/128

"The most compulsive game I've ever played. If you don't buy it you'll never know what you've missed," says Gary Penn, Zzap! 64. Gold Medal Award. 97% overall.



BOUNDER

COMMODORE 64/128

Spielanleitung

Den 'Bouncer' (Tennisball) über den Bildschirm bewegen, indem man ihn nur auf die grauen Platten aufprallen läßt. Bei einem Fehlschuß werden Sie zu Tode stürzen. Beachten Sie die Berge und Wände; diese sind zu umgehen und können nicht übersprungen werden. Jeder Zusammenstoß bedeutet den Verlust eines Lebens.

Als Faustregel gilt: VERMEIDE ALLES, WAS NICHT GRAU IST!

Als einzige Ausnahme darf man aber auch auf den Rasen aufprallen, der als grüne Vollfläche auf dem Bildschirm erscheint. Solche Grasflächen erscheinen jedoch erst ab Stufe 7.

Diese Feinde werden Sie zerstören:

BINOCULOIDS STICKITS MOSCITA BIRDS
CHOMPER DOMES PTERRIES COINS EXOCETS usw.

Diese Fremdlinge können für Sie nützlich sein:

TELEPORTS JUMP BONUSSES
BONUS BUGS COPYWRIGHT CANS

Nach einiger Zeit werden Sie lernen, welches die Feinde und welches die Helfer sind.

Die Platten mit Pfeilmarkierung geben Ihnen eine doppelte Sprungdauer. Damit können Sie längere Sprünge und – wenn Sie Lust haben – ein paar Akrobatiktricks ausführen (für Anfänger nicht empfohlen)!

Die Platten mit Fragezeichen geben Ihnen eine Geheimnisprämie mit gutem, durchschnittlichem oder – meistens – schlechtem Ergebnis. Sorgfältige Planung und der Einsatz einer Orientierungskarte sind unerlässlich. Zur Stilllegung der Bildfolge für die Ausarbeitung Ihres Plans sind die Pausentasten zu betätigen.

Nach jeder Stufe folgt eine Prämienfolge. Prallen Sie auf möglichst viele Fragezeichen auf, um Ihre Punktzahl zu erhöhen. Für das Löschen aller Fragezeichen erhalten Sie eine Zusatzprämie. Wenn Sie bei dieser Bildfolge nicht alle Sprünge aufgebraucht haben, erhalten Sie weitere Zusatzpunkte.

Zusätzliche Angaben

RESTORE Rückkehr zum Titelbild
CTRL Pause ein
FEUER Pause aus

Alle Bewegungen werden über den Steuerknüppel (Steckplatz zwei) ausgeführt.

Ladeanweisung

Maschine ausschalten, dann gleichzeitig die Tasten **SHIFT / RUN/STOP** niederdrücken.

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver House, Sheffield S1 4FS.
© 1985. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

BOUNDER

COMMODORE 64/128

Règles du jeu

Déplacez Bouncer (balle de tennis) en la faisant rebondir uniquement sur les dalles grises. Si vous manquez, vous vous tuez en tombant. Faites bien attention aux montagnes et aux murs car vous ne pouvez sauter par-dessus, vous devez les contourner. Si vous vous tamponnez dedans, vous perdez une vie.

Suggestion: TOUT CE QUI N'EST PAS GRIS EST A EVITER!

Cependant, il y a une exception majeure: lorsque vous rebondissez sur l'herbe qui est représentée en vert dans le jeu. Ceci n'apparaît qu'au niveau 7.

Ces étrangers ennemis vont vous détruire:

BINOCULOIDS STICKITS OISEAUX MOSCITA
CHOMPER DOMES PTERRIES PIECES EXOCETS etc.

Les étrangers amis sont:

TELEPORTS PRIMES DE SAUT
INSECTES DE PRIME COPYRIGHT CANS

Des approximations successives vous aideront à départager les amis des ennemis.

Les dalles à flèches vous donnent le double de temps en l'air. Ceci vous permet de sauter plus loin et d'effectuer, si vous le voulez, quelques acrobaties! (non recommandées aux débutants).

Les dalles à points d'interrogation vous donnent des primes mystérieuses; certaines bonnes, d'autres mauvaises mais la plupart mauvaises. Une organisation soigneuse et l'utilisation d'une carte sont essentielles. Servez-vous de la commande de pause pour vous aider à diviser les écrans. Après chaque niveau, il y a une étape-prime. Rebondissez sur autant de points d'interrogation que possible et enlevez-les tous pour obtenir une prime. Chaque saut qui n'est pas utilisé vient s'ajouter à votre score de primes.

Renseignements supplémentaires

RESTORE vous renvoie à la page de titre

CTRL pause marche

FIRE pause arrêt

Tout le contrôle des mouvements est assuré par le "joystick" (orifice deux).

Chargement

Eteindre la machine puis la rallumer

Appuyer ensemble sur **SHIFT / RUN/STOP**

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

©1985 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.