



COMMODORE  
64/128



UK 9.95 CASS



LEVIATHAN

COMMODORE  
64/128

ENGLISH  
SOFTWARE™

COMMODORE 64/128

LEVIATHAN



ENGLISH  
SOFTWARE™



LEVIATHAN

LEVIATHAN

A Space Game inspired by the ZZ Top Video 'Rough Boy'.

Featuring:

Left and Right Diagonal Scrolling Landscapes  
Totally Manoeuvrable LEVIATHAN Spaceship: it flies, it shoots, it flips!

True Perspective Graphics: be amazed as LEVIATHAN passes behind land based hazards.

Ground Cannon, Flack Machines, Lightning Bolters and Masses of Aliens.

Dazzling Music and Continuous Sound FX.

Progressive Skill Levels

Programmer: Michael Hedley

Graphics: Richard Hare, Colin Brown, Michael Hedley,

Paul Docherty and Mark Kelly

Music and Sound Effects: David Whittaker

Game Idea: Philip Morris

Game Title: Ralph Frumin

LEVIATHAN is an ENGLISH SOFTWARE TEAM PRODUCTION.

Leviathan takes you thirty three seconds into the future, where pop videos inspire crazy fantasies in the minds of ordinary people. Your objective (we were going to call it a mission, but that's a bit pretentious, don't you think?) is to seek out and destroy enemy ships in three excitingly different planet zones:

MOONSCAPE (LEVIATHAN Master Program)

CITYSCAPE (Landscape 1)

GREEKSCAPE (Landscape 2)

Each zone must be crossed, LEVIATHAN destroying all the enemy ships in each zone within the allotted time. If successful, select the next skill level, or cross to the next zone, if you dare.

You have limited fuel (audible warnings will keep you on your toes), unlimited missiles, 5 lives plus a bonus life every 5000 points, and must have the will to succeed! Extra fuel can be collected by landing on the arrows near the fuel pods in the CITYSCAPE, and in all three 'SCAPES you can shoot the spinning FUEL CUBES (FCUBES) in the space sectors.

Watch the diagonal arrows flashing green to guide you in the right direction to find those elusive aliens, and keep your 3 smart bombs in reserve: you can use them to eliminate all your enemies!

(Smart bombs that also blow themselves to smithereens are not really that smart, but they do play their small part in the short history of space shoot-'em ups).

The timer will monitor your gameplay: if it runs out, you will just have to start again. Sorry!

#### Joystick Controls:

Use Joystick Port 2.

During the title screen/demo mode, push button to go to the OPTION SCREEN.

Use the joystick/button to select game options on the OPTION SCREEN.

In the CITYSCAPE, after landing to re-fuel, push the button to take off again.

#### Keyboard Controls:

F1 KEY will reset your game to the OPTION SCREEN.

F3 KEY will reset your game to the title page and title music, which is a pretty smart tune (one of David's best!)

F5 KEY will jump to the Hi-Score Screen.

F7 KEY will pause, then re-start your game.

SPACE BAR will explode 3 smart bombs in each game, so use them wisely.

#### LOADING:

Commodore 64 Cassette:

Press SHIFT and the RUN/STOP keys together. Press PLAY on the cassette recorder.

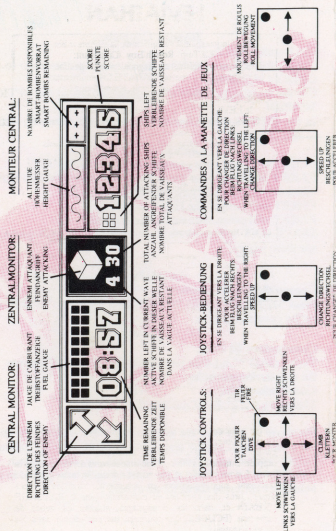
Commodore 64 Disk:

Type LOAD"\*",8,1 then press RETURN. Do NOT remove the disk during gameplay.

Commodore 128:

Make sure it is in the 64 mode before loading.

For those of you who are just too impatient, wanting to know the exact shape, colour and appearance of all your enemies, before you've even been confronted by them, watch the CENTRAL MONITOR at the start of each new game: lo and behold ten different aliens for all to see!



## LEVIATHAN

Ein Weltraumabenteurer, angeregt durch das ZZ Top Video 'Rough Boy' Spezialeffekte:  
Links/Rechts diagonal rollende Landschaften  
Komplett manövrierfähiges LEVIATHAN Raumschiff: es fliegt, es feuert, es flipp!  
Echt perspektivische Grafik: brillant, wie LEVIATHAN um die terrestrischen Hindernisse kurvt.  
Kanonen, Flak/Abwehr, Laserblitze und jede Menge Aliens  
Supermusik und Soundeffekte  
Zunehmend schwierigere Spielstufen

Programmierer: Michael Hedley  
Grafik: Richard Hare, Colin Brown, Michael Hedley, Paul Docherty und Mark Kelly  
Musik und Töneffekte: David Whittaker  
Spielkonzept: Philip Morris  
Titel: Ralph Frumin

LEVIATHAN ist eine Teamproduktion von ENGLISH SOFTWARE.

Leviathan entführt Sie 33 Sekunden in die Zukunft, wo Popvideos den normalen Leuten die verrücktesten Ideen in den Kopf setzen. Ihr Ziel (in guter Abenteuertradition muß es wohl "Mission" heißen, auch wenn das etwas hochgegriffen scheint) ist es, die Feindschiffe in drei faszinierenden Planetenzonen aufzuspüren und, wie könnte es anders sein, zu vernichten.

MOONSCAPE (LEVIATHAN Master Program)  
CITYSCAPE (Landschaft 1)  
GREEKSCAPE (Landschaft 2)

LEVIATHAN muß jede der drei Zonen durchqueren und innerhalb der vorgeschriebenen Zeit sämtliche feindlichen Schiffe zerstören. Wer erfolgreich ist, steigt auf zur nächsten Schwierigkeitsstufe oder nimmt die nächste Zone in Angriff.

Sie haben: einen begrenzten Treibstoffvorrat (akustische Warnsignale halten Sie auf dem laufenden), unbeschränkt viele Geschosse, 5 zähe Leben und für je 5000 Punkte ein Extraleben. Ambition und Wagemut sind unabdingbare Voraussetzung zum Erfolg! Zum Auftanken auf den Pfeilen neben den Treibstoffbehältern im CITYSCAPE landen oder die rotierenden Treibstoffwürfel (FCUBES) im All abschießen (in allen drei Landschaftszonen).

Halten Sie Ausschau nach den diagonalen grün blinkenden Pfeilen; sie weisen Sie in Richtung der Aliens, die man nicht so leicht zu fassen kriegt. Bewahren Sie Ihre 3 Smart-Bomben für Notfälle auf: damit kann man allen Feinden den Garaus machen!  
(Man würde meinen, daß Smart-Bomben, die sich selbst in tausend Stücke reißen, allmählich aus der Mode kommen, aber sie gehören nun mal mit zu einem guten Bumm-Bumm Abenteuer!)

Die Uhr tickt unerbittlich: Wenn die Zeit abläuft, müssen Sie vorn anfangen. Tut uns leid!

### Joystick-Bedienung:

Joystick in Port 2 einstecken.  
Im Titelbild/Demo-Modus bewirkt Drücken des Feuerknopfs den Übergang auf den Optionsbildschirm (OPTION SCREEN)  
Dort mit dem Joystick/Feuerknopf die gewünschte Spieloption wählen.  
Im CITYSCAPE nach einer Landung zum Auftanken mit dem Feuerknopf wieder starten.

### Tastatur-Bedienung:

F1 versetzt das Spiel zurück auf die OPTION SCREEN.  
F3 bringt Sie zurück zur Titelseite und zur Titelmusik (einer von Davids gelungensten Kompositionen!)  
F5 bringt Sie zum Punktebildschirm (High-Score)  
F7 legt eine Pause ein und setzt das Spiel fort  
Die LEERTASTE explodiert 3 Smart-Bomben in jedem Spiel. Mit Bedacht zu verwenden!

### LADEN DES SPIELS

**Commodore 64 Kassette:**  
Gleichzeitig SHIFT und RUN/STOP drücken. Dann die PLAY-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken.

**Commodore 64 Diskette:**  
LOAD\*\*"8,1 eingeben und RETURN drücken. Niemals die Diskette während des Spiels herausnehmen.

**Commodore 128:**  
Vor dem Laden unbedingt auf den 64er Modus umsteigen.

Für Abenteurer, die ganz wild darauf sind, Form, Farbe und Aussehen Ihrer Feinde kennenzulernen, bevor sie ihnen im Ernstfall begegnen, vermittelt der ZENTRALMONITOR zu Beginn jedes neuen Spiels einen ersten Eindruck: da gibt es doch sage und schreibe zehn verschiedene Typen von Aliens - mehr als genug, einen das Fürchten zu lernen.

## LEVIATHAN

Un jeu spatial s'inspirant de la célèbre vidéo ZZ Top 'Rough Boy' Contenant:  
Des paysages défilant en diagonale vers la gauche/droite  
Un vaisseau spatial LEVIATHAN entièrement manœuvrable: il vole, il tire, il vire!  
Graphiques à perspective réelle: vous serez étonné en voyant le LEVIATHAN passer derrière les périls terrestres.  
Canon terrestre, machines de tir, générateurs d'éclairs et d'innombrables ennemis.  
Musique remarquable et effets sonores continus  
Différents niveaux de difficulté  
Programmeur: Michael Hedley  
Graphiques: Richard Hare, Colin Brown, Michael Hedley, Paul Docherty und Mark Kelly  
Musique et effets sonores: David Whittaker  
Jeu basé sur une idée de: Philip Morris  
Titre du jeu: Ralph Frumin  
LEVIATHAN est une production de l'équipe ENGLISH SOFTWARE

Leviathan vous fait passer 33 secondes dans le futur, où les vidéos pops inspirent des idées folles aux gens normaux. Votre objectif (que nous allons appeler sans modestie votre mission) est de rechercher et de détruire les vaisseaux ennemis dans trois différentes zones de la planète aussi passionnantes les unes que les autres:

MOONSCAPE (Programme principal LEVIATHAN)  
CITYSCAPE (Paysage 1)  
GREEKSCAPE (Paysage 2)

Toutes les zones doivent être traversées et le LEVIATHAN doit détruire tous les vaisseaux ennemis dans chaque zone et ceci, dans les délais impartis. Vous pouvez ensuite sélectionner le niveau de difficulté supérieur ou essayer de traverser la zone suivante, si vous l'osez.

Vous possédez une quantité limitée de carburant (des avertissements sonores se déclenchent pour vous mettre en garde), un nombre de missiles illimité, 5 vies plus une vie supplémentaire pour tous les 5000 points, et vous devez avoir de la volonté pour réussir! Vous pouvez aussi vous procurer du carburant supplémentaire en atterrissant sur les flèches situées près des nacelles de carburant dans le PAYSAGE URBAIN et, dans les 3 paysages, abattez les cubes de carburant (FCUBES) qui tourment sur eux-même dans les secteurs spatiaux.

Pour vous diriger dans la bonne direction et trouver vos ennemis évasifs, suivez les flèches diagonales vertes qui clignotent. N'oubliez pas de garder 3 bombes en réserve: elles vous serviront à supprimer tous vos ennemis. (Ces bombes sont parfois trompeuses car elles explosent elles-mêmes, mais elles ont leur petit rôle à jouer dans cette brève histoire de tir spatial).

L'horloge contrôle votre jeu: si vous dépassez le délai imparti, vous devez recommencer. Désolé, mais c'est la règle.

### Commandes à la manette de jeux:

Connecter la manette de jeux au port 2.  
En mode de démonstration, ou lorsque l'écran de présentation est affiché, appuyez sur le bouton de tir pour passer à l'écran des options, OPTION SCREEN.  
Utilisez la manette de jeux et le bouton de tir pour sélectionner les options de jeu sur l'écran des options.  
Dans le paysage urbain, Cityscape, vous devez appuyer sur le bouton de tir après avoir fait le plein de carburant pour pouvoir redécoller.

### Commandes au clavier:

F1 relance le jeu et réaffiche l'écran des options.  
F3 réaffiche l'écran de présentation tout en reprenant l'air d'introduction (une des meilleures compositions de David!)  
F5 vous fait passer au tableau des meilleurs scores  
F7 permet de suspendre le jeu et de le reprendre ensuite  
La barre d'espacement fait exploser 3 bombes au cours de chaque partie. Utilisez-les judicieusement.

### CHARGEMENT

#### Commodore 64 - Cassette

Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP et enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone.

#### Commodore 64 - Disquette

Tapez LOAD\*\*"8,1 suivi de RETURN. NE SORTEZ PAS la disquette du lecteur pendant la partie.

#### Commodore 128:

Vérifiez que vous êtes bien en mode 64 avant de charger le jeu.

Si vous ne pouvez attendre d'être confronté avec vos ennemis pour en connaître la forme exacte, la couleur et l'apparence, regardez le MONITEUR CENTRAL au début de chaque nouvelle partie: vous y verrez dix ennemis différents!

© 1987

**ENGLISH**  
SOFTWARE

1 North Parade, Parsonage Gardens,  
Manchester M3 2NH. Tel: 061-835 1358