

"THE MUNCHER" COMPUTER GAME

Instructions

The Muncher is a game of destruction and devastation. The player controls a large and angry pre-historic monster who is out to destroy Japan. Why should a normally peace-loving creature wish to inflict such havoc? Well, it seems that some Japanese explorers have unearthed and stolen some eggs and have brought them back to Japan. For centuries they, like everyone else, have thought your species to be long extinct – they are **WRONG**!

As the game begins you arrive at the coast of Japan in search of the lost eggs which have been scattered around the cities of this island country. Naturally, the armed forces are out in force and you must battle your way through the cities and army bases carrying out your plan of "Urban re-development".

In the course of your journey, you will come across your lost eggs. Once they have been found, you should search for a nuclear waste dump. Not only are these nuclear waste sites very tasty and invigorating but they are also very good sites for hatching monster eggs. Using these sites you are able to create more monsters to carry on should you fail.

As Japan is such a small place, and with all this monster activity in the surrounding sea, it is not surprising that you will occasionally encounter other monsters during your exploits. Like your monster, they tend to have a rather intense need to express their deeper emotions by means of violence and destruction! If you are to succeed in your mission of mercy you must defeat all three enemy monsters.

Finally, you (or one of your descendants) will reach the harbour and will sail off into the sunset (well, almost) and, like the endless cycles of life, it will all begin anew.

Joystick Controls

WITHOUT FIRE

Whilst on the ground:

- 2) Pick up an egg as you would to eat something (**DOWN** and **FIRE**). An unhatched egg is shown in red in the status area.
- 3) To hatch an egg crouch (joystick **DOWN**) near a nuclear waste location. A hatched egg is shown in green in the status area. You can hatch more than one egg in any nuclear waste. The colours of the nuclear waste site will change when an egg is planted there.
- 4) You may eat nuclear wastes which are not associated with an egg to increase your stamina.
- 5) When an enemy monster appears, scrolling will stop until you defeat the enemy, or die in the attempt.
- 6) To gain the protection of a paratrooper, stand still under him as he parachutes down. This will stop anyone else from firing at you. He will stay on your shoulder until you make an aggressive move, or until he loses interest.
- 7) The player can shoot a limited number of fireballs depending on how much petrol he has. Additional fireballs can be gained by eating petrol trucks (five fireballs per truck). Petrol trucks can be identified by the star drawn on their sides. Eating a water truck, however, will deprive you of your fireballs. Water trucks are blue in colour.

Loading Instructions

CBM 64/128

Cassette: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

Disk: Insert disk into drive. Type **LOAD""8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

Spectrum 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum 128K/+3

Disk: Use the **DISK LOADER** as normal.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

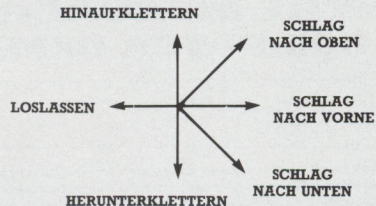
© 1988. ZERO WAIT Ltd. All rights reserved. Produced under license from Zero Wait Ltd. by Gremlin Graphics Ltd.

Chewits is a trademark and copyright of Elizabeth Shaw Ltd.

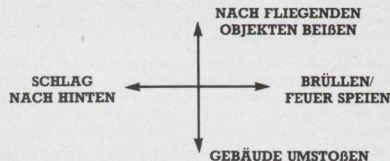
Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

Copying of this program is illegal and may render the parties responsible to prosecution by both the licensee and owner of

Beim Hockknopf auf einem Gebäude: FIRE-KNOPF GEDRÜCKT



FIRE-KNOPF NICHT GEDRÜCKT



Um an einem Gebäude hinaufzuklettern, springen Sie und drücken **FIRE**, wenn Sie in der Luft sind. Stehen Sie allerdings vor einem Gebäude, beginnt das Monster selbständig, dieses zu erklimmen. Um von dem Dach des Gebäudes zu springen (oder an einem Vorsprung vorbeizufallen), drücken Sie den Joystick während des Fallens nach **UNTEN**.

Steuerung

SPECTRUM 128K

Für The Muncher eignen sich Sinclair und Kempston Joysticks. Zusätzlich können Sie folgende Tasten benutzen:

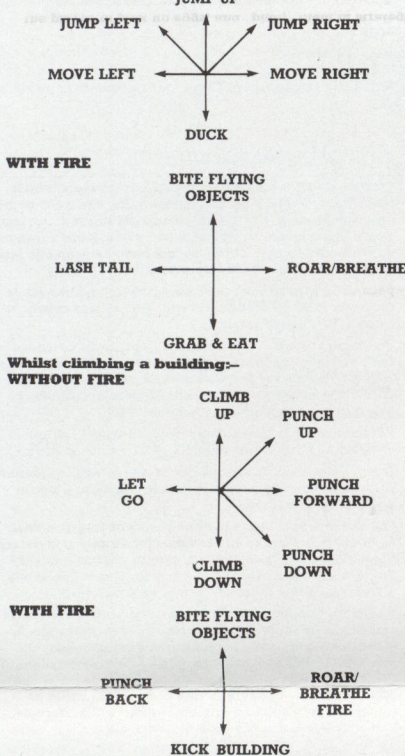
Q – Vorwärts, **Z** – Rückwärts, **I** – Links, **P** – Rechts,
LEERTASTE – Fire, **A** und **G** – Spielabbruch.
H – Pause (Halt), (**FIRE** wieder beginnen).

COMMODORE 64/128

Zusätzlich zu den Joysticks können Sie folgende Tasten benutzen:

Q – Vorwärts, **Z** – Rückwärts, **I** – Links, **P** – Rechts.
LEERTASTE – Fire

Bildschirmmenü:



To start climbing a building, jump and press **FIRE** while in the air. Providing you are near the edge of a building, the monster will grab onto it and start to climb. To jump off the top of a building (or fall **PAST** a ledge) keep the **DOWN** key pressed while you fall.

Controls

SPECTRUM 128K

The Muncher is compatible with Sinclair and Kempston joysticks. Additionally, you may use the following keys.

Q - Up, **Z** - Down, **I** - Left, **P** - Right **SPACE BAR** - Fire, **A** & **G** - Abort Game. **H** - Pause (**Halt**), **FIRE** - Restart.

COMMODORE 64/128

In addition to joysticks, the following keys may be used:- **Q** - Up, **Z** - Down, **I** - Left, **P** - Right, **SPACE BAR** - Fire.

On the title/menu screen:-

F1 - Selects Stage.

F3 - One/Two Players.

F5 - One/Two Joysticks.

F7 - Start Game (**FIRE** also starts).

During play:-

F1 - Abort Game.

RUN/STOP Pause Game (**FIRE** restarts).

Hints and Tips

- 1) When the monster dies, it will always be brought back to the last-egg-hatched location. It is important, therefore, for the player to pick up eggs, and "plant" them in strategic nuclear waste locations for hatching (on the cassette version, if your last egg was on the previous stage, you will start at the beginning of the current stage).

"THE MUNCHER" COMPUTER GAME

Anleitung

The Muncher ist ein Spiel, bei dem es um Verwüstung und Zerstörung geht. Der Spieler kontrolliert ein riesiges und verärgertes urzeitliches Monster, das Japan zerstören will. Warum sollte eine friedliebende Kreatur auf Zerstörung aus sein? Nun, so wie es aussieht, haben einige japanische Forscher Eier ausgegraben und sie unerlaubt mit nach Japan genommen. Jahrhundertlang war man von der Annahme ausgegangen, daß diese Tierart ausgestorben sei - was sich jedoch als Irrtum erweisen sollte!

Zu Beginn des Spieles kommen Sie an Japans Küste an und suchen die verlorenen Eier, die auf verschiedene Städte der Insel verteilt wurden. Natürlich sind die Streitkräfte in Alarmbereitschaft und Sie müssen sich Ihren Weg durch ihre Reihen bahnen, um Ihren Plan "Stadtsanierung" durchzuführen.

Auf Ihrem Weg stoßen Sie auf die verlorenen Eier. Haben Sie sie gefunden, sollten Sie nach einer Deponie für radioaktiven Müll suchen. Dieser Müll ist nicht nur schmackhaft und kräftigend, sondern auch ein guter Brutplatz für die Eier. Wenn Sie diese Müllhalden benutzen, können Sie weitere Monster kreieren, die im Falle Ihres Scheiterns für Sie weitermachen.

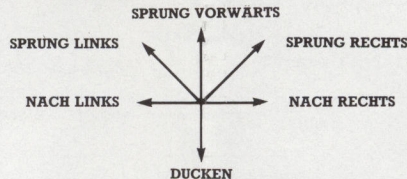
Da Japan eine kleine Insel ist und andere Monster sich in der umgebenden See befinden, bleibt es nicht aus, daß Sie sich gelegentlich auch mit diesen auseinandersetzen müssen. Genau wie Ihr Monster, haben auch diese Kreaturen einen enormen Drang nach Gewalt und Zerstörung. Wenn Sie bei Ihrer Mission erfolgreich sein wollen, müssen Sie alle drei Monster erst einmal besiegen.

Schließlich werden Sie (oder einer Ihrer Nachkommen) den Hafen erreichen und in die untergehende Sonne hineinsegeln (oder zumindest so ähnlich) und wie das im Leben eben ist, geht alles von vorne wieder los.

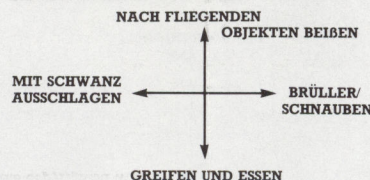
Joystick Steuerung

FIRE-KNOPF GEDRÜCKT

Auf dem Boden:



FIRE-KNOPF NICHT GEDRÜCKT



F1 - Abbruch der Schwierigkeitsstufe.

F3 - Ein/Zwei Spieler.

F5 - Ein/Zwei Joysticks.

F7 - Spielbeginn (**FIRE** hat gleiche Funktion).

Während des Spieles:

F1 - Abbruch des Spieles.

RUN/STOP - Pause (mit **FIRE** wieder beginnen).

Tips und Hinweise

- 1) Wenn das Monster stirbt, kehrt es immer zum letzten Brutplatz zurück. Es ist deshalb wichtig, daß Sie die eingesammelten Eier an strategisch wichtigen Deponien mit radioaktivem Müll zum Ausbrüten plazieren (bei der Version auf Kassette beginnen Sie auf der Stufe, auf der Sie gerade sind, wenn Ihr letztes Ei sich auf der vorhergehenden Stufe befand).
- 2) Ein Ei heben Sie auf, indem Sie Ihren Joystick in die Position "Greifen & Essen" bringen. Ein unausgebrütetes Ei wird im Statusfeld rot dargestellt.
- 3) Um ein Ei auszubrüten, gehen Sie in der Nähe einer radioaktiven Mülldeponie (Joystick nach **HINTEN**) in Hockstellung. Ein ausgebrütetes Ei wird im Statusfeld grün dargestellt. Sie können in einer Deponie auch mehr als ein Ei ausbrüten. Die Farbe der Mülldeponie ändert sich, sobald dort ein Ei abgelegt wurde.
- 4) Um Ihre Ausdauer zu erhöhen, können Sie radioaktiven Müll von den Deponien essen, auf denen sich keine Eier befinden.
- 5) Wenn ein anderes Monster auftaucht, stoppt die Aufzeichnung bis Sie den Gegner besiegt haben oder im Kampf umkommen.
- 6) Um den Schutz eines Fallschirmspringers zu erhalten, stellen Sie sich unter ihn, während er herabschwebt. Es wird nun nicht mehr auf Sie geschossen. Der Fallschirmspringer bleibt auf Ihrer Schulter stehen, bis Sie Ihren Angriff fortsetzen oder er das Interesse an Ihnen verliert.
- 7) Der Spieler kann eine begrenzte Anzahl von Feuerbällen ver schießen, die von der verfügbaren Benzinmenge abhängig ist. Zusätzliche Feuerbälle können durch das Aufessen von Tanklastwagen (fünf Feuerbälle pro Lastwagen) hinzugewonnen werden. Tanklastwagen sind durch einen Stern an der Seite gekennzeichnet. Essen Sie dagegen einen Wasserlastwagen, verlieren Sie Feuerbälle. Wasserlastwagen sind blau.

Ladeanleitung

CBM 64/128

Kassette: Kassette in den Rekorder einlegen.

Gleichzeitig SHIFT und **RUN/STOP** drücken. Die

PLAY-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das

Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette: Diskette ins Laufwerk einlegen. Den

Befehl LOAD ""8,1 eingeben und **RETURN** drücken.

Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des

Programms.

SPECTRUM 128K/+2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

SPECTRUM 128K/+3

Diskette: Den **DISKETTENLADER** in der üblichen Weise

benutzen.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, UK.

© 1988 ZERO WAIT Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Produziert von Gremlin Graphics Ltd. in Lizenz von Zero Wait Ltd.

'Chewits' ist urheberrechtlich geschützt und ein Warenzeichen von Elizabeth Shaw Ltd.

Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Weiterverkaufsystem, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

Das Kopieren dieses Programms stellt einen Rechtsbruch dar und könnte sowohl vom Lizenzgeber als auch vom Besitzer des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.