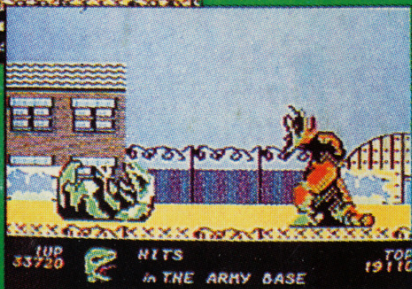
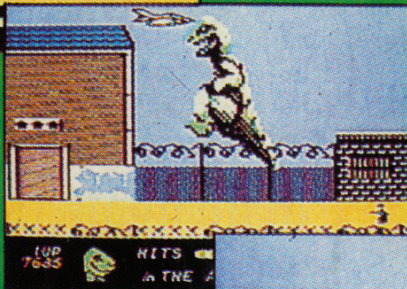
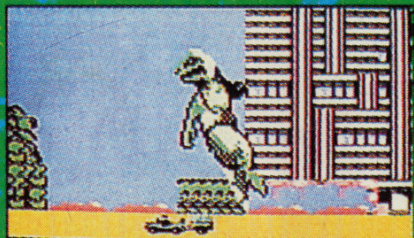


The MUNCHER

For a longer lasting, sensory blasting, earth shattering experience get your teeth into "The Muncher" computer game.

A game of devastation and destruction featuring a large and vengeful prehistoric monster from the dawn of time out to destroy modern day Japan.



Copyright © 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.

ANOTHER PRODUCT FROM



MADE IN ENGLAND

ENGLISH AND GERMAN
INSTRUCTIONS INCLUDED

© 1988 ALL RIGHTS RESERVED. Unauthorised
copying, lending or resale by any means strictly
prohibited.



Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10
Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: 0742 753423



THE MUNCHER

CBM 64/128
CASSETTE

The MUNCHER



MUNCHER
MANIA

CBM 64/128
CASSETTE

"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".

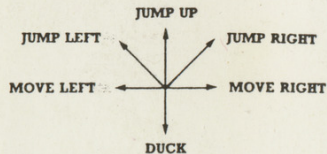
In the course of your journey, you will come across your lost eggs. Once they have been found, you should search for a nuclear waste dump. Not only are these nuclear waste sites very tasty and invigorating but they are also very good sites for hatching monster eggs. Using these sites you are able to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

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.

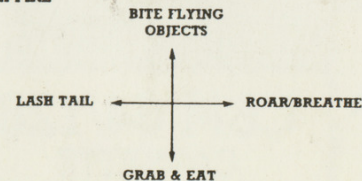
Finally, you (or one of your descendants) will reach the harbour and will sail off into the sunset (well, almost) and, like the endless cycles of life, it will all begin anew.

Joystick Controls

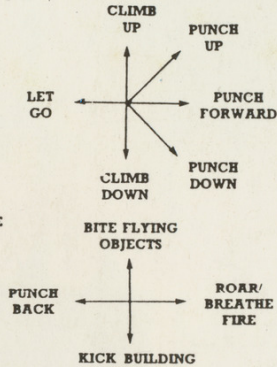
WITHOUT FIRE
Whilst on the ground:



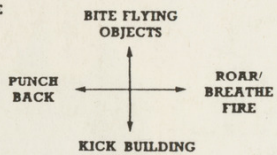
WITH FIRE



Whilst climbing a building – WITHOUT FIRE



WITH FIRE



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

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

- 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).
- Pick up an egg as you would to eat something (**DOWN** and **FIRE**). An unhatched egg is shown in red in the status area.
- 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.
- You may eat nuclear wastes which are not associated with an egg to increase your stamina.

- When an enemy monster appears, scrolling will stop until you defeat the enemy, or die in the attempt.
- 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.
- The player can shoot a limited number of fireballs depending on how much petrol he has. Additional fireballs can be gained by sating 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.



"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 unausbeizt 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 Stidke der Insel verteilt wurden. Natürlich sind die Streikräfte in Alarmbereitschaft und Sie müssen sich Ihren Weg durch ihre Reihen bahnen, um Ihren Plan "Stadtanierung" 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.

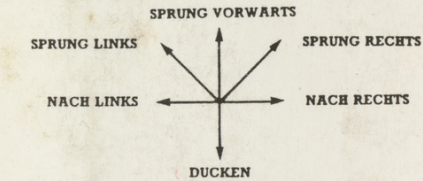
Da Japan eine kleine Insel ist und andere Monster sich in der umgebenden See befinden, bleibt es nicht aus, daß Sie sich gelegentlich auch mit diesen auseinandersetzen müssen. Genau wie Ihr Monster, haben auch diese Kreaturen einen enormen Drang nach Gewalt und Zerstörung. Wenn Sie bei Ihrer Mission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

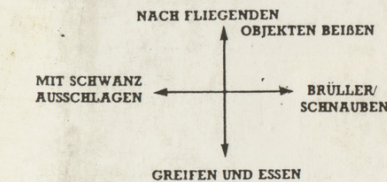
Joystick Steuerung

FIRE-KNOPF GEDRÜCKT

Auf dem Boden:

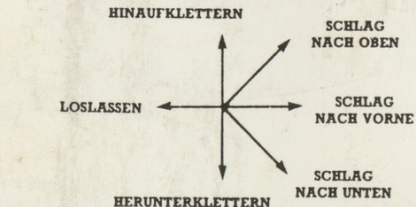


FIRE-KNOPF NICHT GEDRÜCKT

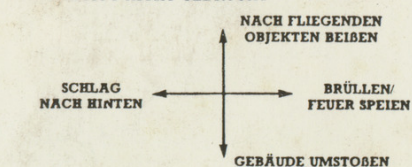


Beim Hochklettern an einem Gebäude:

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

COMMODORE 64/128

Zusätzlich zu den Joysticks können Sie folgende Tasten benutzen:

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

LEERTASTE – Fire

Bildschirmmenü:

F1 – Auswahl 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

- 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 platzieren (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).
- Ein Ei heben Sie auf, indem Sie Ihren Joystick in die Position "Greifen & Essen" bringen. Ein unausgebrütetes Ei wird im Statusfeld rot dargestellt.
- Um ein Ei auszubrüten, gehen Sie in die 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.
- Um Ihre Ausdauer zu erhöhen, können Sie radioaktiven Müll von den Deponien essen, auf denen sich keine Eier befinden.
- Wenn ein anderes Monster auftaucht, stoppt die Aufzeichnung bis Sie den Gegner besiegt haben oder im Kampf umkommen.
- 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.
- Der Spieler kann eine begrenzte Anzahl von Feuerbällen verschießen, die von der verfügbaren Benzinmenge abhängig ist. Zusätzliche Feuerbälle können durch das Auffüllen 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 Kassetteneindelegen 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.