

## INTRODUCTION

Firstly, thank you for buying our new jump and run game. For maximum enjoyment please read this manual first, as it will prevent any possible frustration later!

## LOADING INSTRUCTIONS

**Amiga** — Please insert the game disk into the internal drive, and switch on the computer. When you see the title screen, press the joystick button to play the game!

**C64 Disk** — Insert the game disk into the drive. Type "LOAD \*"; 8,1.

**C64 Cass** — Insert the cassette into your tape player. Type "LOAD" and press return. Press play on the tape player. Follow the on screen instructions.

## CONTROLS

a) Joystick: Use the joystick in port 1 to control P.P. Hammer.

1. Jump.

Pressing the joystick up will make P.P. Hammer jump high. Pressing the joystick diagonally up and to the left or right will make P.P. jump in the desired direction.

2. Dig.

Press the button and hold the joystick in the direction that you want to dig. You need to keep the button pressed until the block you are drilling disappears. Please note that P.P. must stand on one clear block in order to drill one next to him.

3. Crawling.

Push the joystick down to duck. Holding the joystick down and left or right will make P.P. crawl in the direction you want.

4. Collecting Items.

By running over items such as potions and oil, etc., you will collect different extras. These will appear in the left side of the display at the bottom of the playing screen. You can activate these by pressing the appropriate function keys. Only 5 items can be carried at a time, so make sure you know what you want!

b) Amiga Key Controls.

F1-F5: activated collected items.

F10: music on/off.

P: pause on/off.

HELP: suicide (if P.P. gets trapped)!

ESC: quit game.

c) C64 Key Controls

1-5: activate collected items.

F1: music on/off.

P: pause on/off.

H: escape in helpless situations.

SPACE: quit game.

## THE GAME

The idea of the game is to complete each level by collecting all the hidden treasures, finding the exit, and escaping before the timer runs out. P.P. can use his pneumatic drill to destroy certain blocks that obstruct his path. But be

careful! The blocks will reappear. If P.P. happens to be in the way when a stone reappears then POOF!!! Bye, Bye Hammer. However, there are plenty of extra features to give P.P. an even chance of finishing.

## DISPLAYS

At the top of the screen you can see from left to right:- Number of lives remaining, Score, Treasures left to find, Time remaining.

At the bottom is displayed any collected items, health and power status and a text display with hints and tips.

## BONUS ITEMS

a) Magic Potions and oil — these will only last a short time, so use wisely!

**RED BOTTLE:** Touching any enemies, fire, water or traps will reduce your energy. Drinking the red potion recharges your energy to full strength.

**BLUE BOTTLE:** Gives extra jump power.

**YELLOW BOTTLE:** Gives invisibility (and immunity to all enemies, traps and nasties).

**OIL BARREL:** This lets P.P. drill faster.

b) Other Collectable Extras.

**KEYS:** Use the keys in the locks of the same colour to open or close doors.

**HOURL-GLASS:** Gives 50 more units of time.

c) Extras that activate upon touching.

**HEART:** Gain an extra life. Sometimes it's hidden!

**SCROLLS:** Gives useful hints and tips.

**BLUE CRYSTAL:** Gains access to the bonus level (Some bonus levels are accessed through hidden entrances).

**TELEPORT:** Magically transports you to another location.

## ENEMIES AND TRAPS

a) **MUD:** Slows you down.

b) **SLIPPERY STONES:** You will slide in the direction you choose until you hit an object or other stone.

c) **TRAP DOORS:** You will fall through without warning.

d) **SPITTING HEADS:** Fire out balls that should be avoided.

e) **FIRE:** Don't get burnt!

f) **WATER:** Careful not to drown!

g) **TRAP-SPIKES:** They will appear before you, so be careful!

h) **FIREBALL:** Leaps from the fire, so time your jump carefully.

i) **LOOSE ROOF STONES:** Rather heavy, you will lose a life if they fall on you.

j) **OTHER ENEMIES:** Some are intelligent, some are stupid. Jump, run or trap them!

## EINFÜHRUNG

Wir bedanken uns bei Ihnen für den Kauf dieses Jump'n'Run – Games. Studieren Sie bitte vor den Spielen diese Anleitung ganz genau, damit Sie über alle Einzelheiten dieses Games genau informiert sind! Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß und wochenlanges Vergnügen mit P.P. Hammer!

## LADENSTRUKTIONEN

**Amiga** – Legen Sie die P.P. Hammer-Diskette in das interne Laufwerk Ihres Amigas. Nach kurzer Ladezeit erscheint der Vorspann des Spieles. Per Knopfdruck des Joystickbuttons können Sie nun das Spiel beginnen.

**C64 Disk** – Legen Sie die P.P. Hammer-Diskette in die Floppy Ihres C64. Geben Sie nun LOAD "\*", 8,1 ein. Das Spiel startet automatisch.

**C64 Tape** – Legen Sie die Kassette in Ihre Datensette ein. Geben Sie "Load" ein und drücken Sie "Play". Befolgen Sie nun immer die geforderten Befehle.

## TASTATURBELEGUNG UND JOYSTICKSTEUERUNG

### a) Joystick.

#### 1. Springen

Wenn Sie den Joystick nach oben drücken, so springt P.P. Hammer im Stand nach oben.

Wenn Sie den Joystick diagonal nach rechts/oben oder links/oben drücken, so springt P.P. Hammer in die gewünschte Richtung.

#### 2. Graben.

Wenn Sie den Joystickknopf und dabei den Joystick nach rechts oder links drücken, so bohrt P.P. Hammer solange, bis Sie wieder den Joystickknopf loslassen.

#### 3. Kriechen.

Wenn Sie den Joystick nach unten drücken, so geht P.P. Hammer auf die Knie. Wenn Sie nun zusätzlich den Joystick diagonal nach rechts/unten oder links/unten bewegen, so kriecht P.P. Hammer in die entsprechende Richtung.

#### 4. Aufsammlen der Items.

Wenn Sie mit P.P. Hammer über ein Item laufen, so haben Sie es entweder eingesammelt oder aktiviert.

### b) Tastatur Amiga.

F1-F5: Benutzen der aufgesammelten Items.

F10: Musik an/aus.

P: Sie aktivieren den pause-Modus. Wenn Sie den Joystickknopf drücken, können Sie wieder weiterspielen.

HELP: Wenn Sie diese Taste drücken, so können Sie, wenn Sie sich in einer ausgewogenen Situation befinden, den Level noch einmal von vorne beginnen. Dies kostet Sie jedoch eines Ihrer Leben.

ESC: Sie können das Spiel noch einmal ganz von vorne beginnen.

### c) Tastatur C64.

1-5: Benutzen der aufgesammelten Items.

F1: Musik an/aus.

P: Sie aktivieren den Pause-Modus. Wenn Sie den Joystickknopf drücken, können Sie wieder weiterspielen.

H: Wenn Sie diese Taste drücken, so können Sie, wenn Sie sich in einer ausgewogenen Situation befinden, den Level noch einmal von vorne beginnen. Dies kostet Sie jedoch eines Ihrer Leben.

SPACE: Sie können das Spiel noch einmal ganz von vorne beginnen.

## SPIELABLAUF

P.P. Hammer hat die Aufgabe, in jedem Level alle versteckten Schätze zu finden und einzusammeln. Hat er dies erreicht, so muß er den geheimen Levelausgang suchen und gelangt in den nächsten Level.

Sein einziges ständiges Hilfsmittel ist sein Presslufthammer, mit dem er bestimmte Steine zerstören und sich seinen weiteren Weg freibuddeln kann. Vorsicht! Ist jedoch geboten, wenn diese wieder nach kurzer Zeit auftauchen! Denn wird P.P. Hammer von ihnen eingeequetscht, so verliert er eines seiner Leben.

Nun sind Sie an der Reihe, P.P. Hammer durch die Level zu steuern!

## GADGETLEISTEN

In der oberen Gadgetleiste erkennen Sie von links nach rechts:

Anzahl der noch verfügbaren P.P. Hammers.

Score.

Nach zu findende Schätze.

Nach verbleibende Zeit.

In der unteren Gadgetleiste erkennen Sie links die aufgesammelten Items, daneben die Spielbalken und rechts jeweils ändernde Spieltexte, Hinweise etc.

## BONUSITEMS

### a) Tränke und Öl, aktivierbar über F1-F5.

Die Wirkung dieser Tränke und des Öls hat nur eine bestimmte Dauer.

Der entsprechend farblich gekennzeichnete Spielbalken zeigt die Ihnen verbleibende Restzeit an.

**ROTE FLASCHE:** Wenn sie mit einem Feind oder einer Falle in Berührung kommen, so wird Ihnen Lebensenergie abgezogen. Ist der gelbe Spielbalken auf Null, so verlieren Sie ein Leben. Benutzen Sie jedoch die rote Flasche, so wird Ihre Energie wieder voll aufgefrischt!

**BLAUE FLASCHE:** Sie können höher und weiter springen.

**GELBE FLASCHE:** Sie werden unsichtbar. Feinde und Fallen können Ihnen nichts mehr anhaben.

**ÖLFASS:** Sie können schneller also auch tiefer buddeln.

### b) Extras, aktivierbar über F1-F5.

**ROTER, BLAUER UND GELBER SCHLÜSSEL:** Sie können, wenn Sie vor einem Schlüsselblock stehen und die entsprechende Schlüsselfarbe aktivieren, eine Tür öffnen bzw. schließen.

**SANDUHR:** Sie können Ihre verbleibende Spielzeit um 50 Einheiten erhöhen.

### c) Extras, werden bei Berührung aktiv.

**1UP HEART:** Sie bekommen ein Extraleben. Es kann unter einem Stein oder einem Geheimgang versteckt sein.

**TEXTROLLEN:** Wenn Sie darüberlaufen, erscheint in der unteren Gadgetleiste rechts eine, meistens sehr wichtige, Nachricht.

**BLAUER KRISTALL:** Dies ist der Eingang zu einer Bonuswelt. Hier können Sie Extrapunkte und Extraleben sammeln. Manchmal ist dieser Kristall aber auch unsichtbar. Suchen Sie also auch an scheinbar unwichtigen Orten.

**TELEPORTER:** Teleporter transportieren Sie im Level hin und her. Manchmal sind Sie auch unsichtbar.

## HINDERNISSE, FALLEN UND FEINDE

### a) KLEBESTEINE: Sie können nur noch langsam vorwärts.

- b) GLEITSTEINE: Sie rutschen in die Richtung, in die Sie die Gleisteine betraten, bis zu deren Ende weiter.
- c) FALLTÜREN: Sie fallen nach unten.
- d) SPUCKENDE KÖPFE: Wenn sie von den Bällen der spuckköpfe getroffen werden, verlieren Sie Energie.
- e) FEUER: Bei Berührung verlieren Sie Energie.
- f) WASSER: Bei Berührung verlieren Sie Energie.
- g) FALLGITTER: Sie erscheinen direkt vor Ihnen. Bei Berührung verlieren Sie Energie.
- h) FEUERBALL: Sie werden aus dem Feuer hochgeschleudert. Bei Berührung verlieren Sie Energie.
- i) HERUNTERFALLENDE STEINE: Wenn der Stein Sie trifft, verlieren Sie ein Leben.
- j) KRABELTIERE: Laufen hin und her. Sie können über Sie drüberspringen. Graben sie ein Loch, laufen sie nur bis zu dessen Rand. Bei Berührung verlieren Sie Energie.
- k) INTELLIGENTE FEINDE: Verfolgen Sie durch den Level. Sie können über Sie drüberspringen. Graben Sie ein Loch, laufen sie hinein und wieder hinaus. Wenn der aufgegrabene Stein wiedererscheint und der Feind befindet sich an dieser Stelle, wird er zerstört.

## PP HAMMER *Credits* AND HIS PNEUMATIC WEAPON

---

|                                             |                                                                                     |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PROGRAMMING</b>                          | Gunnar Lieder                                                                       |
| <b>GFX-ANIMS-LEVEL</b>                      | Kai Magerkord                                                                       |
| <b>GFX-ANIMS-LEVEL<br/>AND LEVEL EDITOR</b> | Dirk Magerkord                                                                      |
| <b>MUSIC AND FX</b>                         | Dirk Magerkord                                                                      |
| <b>DISK MANAGEMENT</b>                      | Matthias Grimm<br>Udo Joost                                                         |
| <b>ADDITIONAL LEVELS</b>                    | Matthias Ahrens<br>Dirk Magerkord<br>Lars Hammer<br>Alke Christmann<br>Oliver Arndt |
| <b>THANKS TO</b>                            | Britta, Anna, Alke                                                                  |

## INTRODUZIONE

Anzitutto vorremmo ringraziarti per aver comprato il nostro nuovo gioco ed invitarti a leggere questo manuale prima di cominciare a giocare. Ed ora ti auguriamo un divertimento alla grande e... buona fortuna con P.P. Hammer!!!

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

**Amiga** — Inserire il disco di P.P. Hammer nel drive interno. Dopo una breve sequenza introduttiva apparirà la schermata col titolo. Premendo il pulsante del joystick sarà possibile iniziare a giocare.

**C64 Disco** — Inserire il disco di P.P. Hammer nel drive e digitare "LOAD \*", 8,1.

**C64 Cass** — Inserire la cassetta nel registratore; digitare "LOAD" e premere Play. Seguire attentamente le istruzioni che seguiranno!

## CONTROLLO DA TASTIERA E DA JOYSTICK

a) Joystick:

1. Saltare.

Premendo il joystick verso l'alto farà saltare in alto il nostro P.P. Hammer. Premendo il joystick in diagonale verso l'alto (destra o sinistra) farà saltare P.P. Hammer nella direzione desiderata.

2. Scavare.

Premendo il pulsante e spostando la leva verso destra o sinistra, farà in modo che P.P. Hammer si metta a scavare. Rilasciando il pulsante del joystick farà smettere di scavare P.P. Hammer.

3. Camminare Carponi.

Premendo il joystick verso il basso e in diagonale destra o sinistra farà camminare carponi P.P. Hammer nella direzione desiderata.

4. Raccogliere gli oggetti.

Puoi raccogliere gli oggetti toccandoli o correndoci sopra. Questi appariranno nel lato sinistro del display posto in fondo allo schermo di gioco. Puoi attivarli premendo i tasti funzione F1-F5. Puoi raccogliere fino a 5 oggetti per volta: sarai talvolta costretto a sprecarne un "extra" per poterne prendere un altro più importante.

b) Tasti Amiga.

F1-F5: per attivare gli oggetti raccolti.

F10: accende/spenge la musica.

P: pausa.

HELP: fuga da situazioni disperate.  
ESC: uscita dal gioco: provaci pure!

c) Tasti C64.

1-5: per attivare gli oggetti raccolti.

F1: accende/spenge la musica.

P: pausa.

H: fuga da situazioni disperate.

SPACE: uscita dal gioco: provaci pure!

## IL GIOCO

In ciascun livello P.P. deve trovare e raccogliere tutti i teroni nascosti. Poi deve raggiungere il passaggio segreto per passare al livello successivo. Col suo ausilio del suo fedele martello pneumatico, Hammer può sbriciolare delle pietre speciali per crearsi un ulteriore passaggio. Ma, occhio! Dopo un breve lasso di tempo le pietre riappariranno!!! E se il povero P.P. rimanesse schiacciato, perderà una delle sue vite. Ma non disperare: troverai moltissimi "extra" che ti aiuteranno a risolvere tutti gli enigmi. Ed ora tocca a te controllare P.P. Hammer attraverso tutte queste difficoltà!

## LE INDICAZIONI

Nel display in alto sono indicati (da sinistra a destra):

Il numero di P.P. Hammers.

Punteggio.

Tesori da trovare.

Tempo rimasto.

Nel display in fondo allo schermo, da sinistra, ci sono gli oggetti raccolti, le barre colorate, e alcuni suggerimenti e consigli.

## OGGETTI BONUS

a) Pozioni magiche e olio, da attivare premendo F1-F5.

Puoi usare questi oggetti solo per breve tempo. Le barrette colorate ti mostrano il tempo rimasto.

**BOTTIGLIA ROSSA:** Se tocchi un nemico o una trappola (acqua, fuoco, ecc ...) perderai energia.

Usando la bottiglia rossa farai il pieno di energia!

**BOTTIGLIA BLU:** Per avere più potenza nel salto.

**BOTTIGLIA GIALLA:** Per diventare invisibile.

**BARILLOTO D'OLIO:** Con l'aiuto di questo oggetto potrai scavare più velocemente e più in profondità.

b) "Extra", da attivare premendo F1-F5.

**CHIAVI ROSSE, BLU, O GIALLE:** aprono o chiudono le porte con la serratura dello stesso colore.

**CLESSIDRA:** Avrai 50 unità di tempo in più.

c) "Extra", da attivare toccandoli.

**CUORE "1UP":** Otterrai un P.P. Hammer in più. Talvolta lo troverai in posti nascosti...

**PERGAMENE:** Raccogliendo una pergamena potrai leggere suggerimenti importanti nella parte inferiore destra dello schermo.

**CRISTALLO BLU:** dà accesso ad un livello bonus. Alcune entrate sono nascoste e difficili da trovare.

**TELETRASPORTO:** Il teletrasporto ti trasferisce in posti nascosti del livello.

## TRAPPOLE E NEMICI

a) **PIETRE APPICCIOSE:** ti fanno correre lentamente.

b) **PIETRE SCIVOLOSE:** Scivoli fino al termine di queste pietre, nella direzione che hai scelto.

c) **TRAPPOLE:** Ci cadi dentro.

d) **TESTE SPUTACCHIOSE:** Perdi energia se tocchi una delle palle sputacchiate!

e) **FUOCO:** Perdi energia.

f) **ACQUA:** Perdi energia.

g) **TRAPPOLA A SCATTO:** Ti appare davanti facendoti perdere energia.

h) **PALLE DI FUOCO:** Saltano fuori dal fuoco facendoti perdere energia.

i) **PIETREE CHE CADONO:** Ti fanno perdere una vita.

j) **STUPIDI ANIMALI STRISCIANTI:** Camminano da sinistra a destra. Puoi saltarci oltre.

k) **NEMICI INTELLIGENTI:** Stai attento! Ti seguono ovunque vai. Devi studiare una tattica.