

RE-BOUNDER

Instructions

When you wake up one day you find that someones been fooling about with reality. So now it seems your a tennis ball! Well! This is strange. But even stranger is the fact that every living alien is out it seems to get you. And being of a stubborn nature, your gonna have none of it. So you arm yourself to the proverbial teeth. And set out to look for the blighter that put you here. And when you find him your gonna bound all over his toes. This is how it all started so now your looking for the Overlord. Who resides in a strange floating fortress....

The story continues when you start the game.....

You must travel around the Overlords fortress. Defeating or dodging his evil minions. Collect the smart bombs on the way. If you don't you will never defeat the Overlord. There are many hazards on route, not least the Overlords sentinels. They inhabit the intersections of the fortress. Killing them is a blow to the Overlords power, so he gets meaner as you progress.

Joystick in port 2.

Fire button to fire

 Toggles music **ON/OFF** on the title page.

CTRL Pause **ON/OFF** while in the game.

Smart bombs are released automatically when the Overlord appears. The strength of your weapon depends on the pressure of your ball.

Features

-  ----- Grey slabs are safe.
-  ----- These slabs will enable you to jump greater distances.
-  ----- Mystery bonuses (may be good or bad).
-  ----- Points.
-  ----- Energy orbs. Pick them up for points.
-  ----- Impenetrable walls (can they can be jumped?).
-  ----- Smart bombs (You need 16 of these to defeat the Overlord).
-  ----- Some uneven landscape reduces your pressure.
-  ----- Pump stations allow you to pump up your ball again.
-  ----- Bubbly lava is deadly.
-  ----- Jelly is deadly to the touch.

A smile is good... A frown is bad...

Bonuses

F - These give you a fire power. The number represents the type.

A - These give you armour plating. Very useful.

There are many many bonuses laid into the very slabs on which you may bound. Some are good and some are bad.

Aliens

- | | | |
|-----------|--|----|
| WARP | - Place the crosshair where you want to reappear. | |
| BOMB | - These must be shot | x1 |
| FACES | - Blind they may be but still deadly. | |
| WAVES | - Fast moving group of aliens. | |
| CRACKLE | - Only the terminals can be shot | x1 |
| BLUCKER | - These will either blow or suck you. | |
| PLUNGER | - When landed on will be thrown across the screen. | |
| PULSARS | - These slowly home in on you. | x1 |
| ZIPPERZ | - These madhead aliens go everywhere! | |
| STRAIGHTS | - Very deadly aliens sent specifically to get you. | |

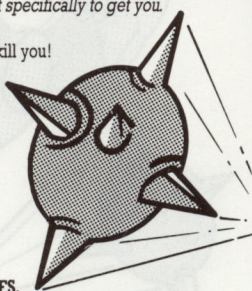
If these aliens are not shot they will undoubtedly kill you!

Tips

Try to remember where the good bonuses are.
Try to avoid the edges of the screen.
Always try to pick up the smart bombs.

Author:- Robert (The now mad one!)

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.



RE-BOUNDER

Spielanleitung

Du wachst eines schönen Tages auf und stellst mit Verwunderung fest daß irgendwas nicht mit rechten Dingen zugeht. Fast kommt es Dir vor, als seist Du ein Tennisball. Und so ist es auch. Kurios. Aber noch kurioser: Sämtliche lebenden Aliens sind hinter Dir her! Ganz klar, daß Dir das nicht behagt. Also bewaffnest Du Dich in sprichwörtlicher Manier bis an die Zähne und machst Dich auf die Suche nach dem Blödi, der Dich in diese mißliche Lage gebracht hat. Mit dem willst Du ein Hühnchen rupfen!

So hat die Geschichte angefangen, und jetzt bist Du hinter dem Oberherrn her, der einer seitsamen schwebenden Festung residiert.

Auf Deinem Weg rund um die Burg mußt Du seine bösen Gefolgsleute beslegen oder ihnen ausweichen und außerdem die Sprengbomben unterwegs einsammeln. Andernfalls sind Deine Chancen gleich Null. Der Gefahren sind viele, nicht zuletzt die Typen, die an den Schnittpunkten der Festung Wache halten. Ihr Tod ist eine persönliche Beleidigung für den Oberherrn, dessen Zorn dadurch geschürt wird.

Joystick in Steckplatz 2.

Feuerknopf zum Feuerm

 In der Titelszene zum **EIN/AUSSCHALTEN** der musik.

CTRL Spielpause **EIN/AUS**.

Sprengbomben werden bei Erscheinen des Oberherrn automatisch ausgelöst. Die Stärke der Waffe hängt von der Kraft des Balls ab.

Besonderheiten:

-  ----- Graue Platten sind ungefährlich.
-  ----- Sie ermöglichen Sprünge über weite Entfernungen.
-  ----- Geheimnis-Prämien (können gut oder schlecht sein).
-  ----- Punkte.
-  ----- Energiekugeln. Einsammeln gibt Punkte.
-  ----- Undurchdringliche Wände (können vielleicht übersprungen werden?).
-  ----- Sprengbomben (zum Sieg über den Oberherrn braucht man 16 davon).
-  ----- Unebanes Terrain kann die Sprungkraft hemmen.
-  ----- An Pumpstationen kann der Ball frisch aufgepumpt werden.
-  ----- Blubbernde, brodelnde Lava hat tödliche Wirkung.
-  ----- Körperkontakt mit gallertartiger Masse bringt den Tod.

Ein Lachen ist gut... Eine Grimasse ist schief...

Effekte

F - Diese bringen Feuerkraft. Die Zahl steht für den Typus.

A - Diese verschaffen Schutzpanzerung - sehr nützlich.

Viele Effekte stecken in den Bodenplatten, auf denen der Tennisball aufprallt. Manche sind gut, manche weniger...

Aliens....

- | | |
|-----------|---|
| WARP | - (NEUMATERIALEISIERUNG) Fadenkreuz an die gewünschte Stelle bringen |
| BOMB | - (BOMBE) Müssen abgeschossen werden |
| FACES | - (GESICHTER) Zwar blind, aber dennoch tödlich |
| WAVES | - (WELLEN) Schnelle Gruppe von Außerirdischen |
| CRACKLE | - Nur die Letzten können erschossen werden |
| BLUCKER | - Blasende bzw. saugende Ungeheuer |
| PLUNGER | - Eine Landung bewirkt einen Wurf über den Bildschirm |
| PULSARS | - Diese kommen langsam aber sicher auf Dich zu |
| ZIPPERZ | - Diese wahnsinnigen Aliens wagen sich überall hin |
| STRAIGHTS | - Tödliche Aliens, die es speziell auf Dich abgesehen haben |

Wenn Du diesen Außerirdischen nicht das Fell über den Kopf ziehst, geht es Dir an den Kragen!

Tips

Merke Dir, wo die Pluspunkte versteckt sind.
Laß Dich nicht in die Bildschirmecken treiben.
Versuche stets, die Sprengbomben einzusammeln.

Verfasser: Robert (der-nicht-mehr-alle-Tassen-im-Schrank-hat!)

Gremlin Graphics Software Limited
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
© 1987. Alle rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.



RE-BOUNDER



Regles du Jeu

En vous éveillant un matin, vous vous apercevez que quelqu'un s'est amusé à transformer la réalité et qui vous n'êtes ni plus ni moins qu'une balle de tennis! Plutôt étrange non? Mais ce qu'il y a d'encore plus étrange c'est que toutes les créatures autour de vous semblent avoir juré votre perte. Vous n'avez pas perdu pour autant votre obstination, alors pas question de se laisser faire. Armé jusqu'aux dents, vous vous lancez à la recherche du responsable pour lui apprendre à rebondir lui aussi.

C'est comme ça que tout a commencé. Vous voici donc à la recherche du Grand Maître qui demeure dans une étrange forteresse flottante...

Pour connaître la suite de l'histoire, commencez à jouer sans plus attendre.....

Vous devez vous déplacer autour de la forteresse et vaincre ou éviter des gardes plutôt antipathiques. Ramassez les bombes en chemin, sinon vous n'arriverez jamais à vaincre le Grand Maître. Les périls vous guettent un peu partout, surtout les sentinelles du Grand Maître. Elles habitent dans les intersections de la forteresse. A chaque fois que vous en détruisez une, vous portez un grand coup au pouvoir du Grand Maître qui devient de plus en plus méchant au fur et à mesure que vous progressez.

Manette connectée au port 2.

Bouton de tir pour tirer.

ACTIVE/DEACTIVE les effets sonores à partir de l'écran de présentation.

CTRL Pour **SUSPENDRE/REPRENDRE** le jeu.

Les bombes sont projetées automatiquement dès que le Grand Maître apparaît.

La puissance de votre arme dépend de la pression de la balle.

Particularites de Jeu

- Les dalles grises ne posent aucun problèmes.
- Ces dalles vous permettent de franchir une plus grande distance en sautant
- Bonus mystérieux (bon ou mauvais)
- Points
- Globes d'énergie. Ramassez-les pour marquer des points
- Murs impénétrables (mais peut-être qu'un sautant...)
- Bombes (il vous en faut 16 pour vaincre le Grand Maître)
- Certains paysages irréguliers réduisent la pression
- Les stations-services vous permettent de regonfler la balle
- La lave bouillonnante est mortelle
- Tout contact avec la gelée est mortel

Un sourire est toujours bon signe... Un froncement de sourcil est mauvais signe.

Bonus

F - Vous donnent une puissance de tir. Le numéro représente le type.

A - Pour plaquer votre armure. Extrêmement utile.

Il existe de nombreux bonus dissimulés dans les dalles sur lesquelles vous rebondissez. Certains sont à votre avantage et d'autres pas.

Créatures étrangères

- WARP**
(PROPULSION) - Positionnez le réticule à l'endroit où vous souhaitez réapparaître
- BOMB** - Elles doivent être détruites
- FACES (VISAGES)** - Parfois aveugles mais quand même redoutables
- WAVES**
(VAGUES) - Groupe d'ennemis se déplacent rapidement
- CRACKLES** - Seuls les terminaux peuvent être détruits
- BLUCKER** - Ils vous feront explorer ou vous aspireront
- PULSARS** - Ils se rapprochent doucement mais sûrement de vous
- ZIPPERZ** - Ces créatures complètement folles vont n'importe où!
- STRAIGHTS** - Ennemis redoutables ayant pour mission de vous détruire!

Si vous ne parvenez pas à détruire ces créatures, elles vont vite vous anéantir.

Conseils

Essayez de vous rappeler à quel endroit se trouvent les bonus positifs

Evitez les limites de l'écran

Efforcez-vous de ramasser les bombes.

Auteur - Robert (le fou!)

Gremlin Graphics Software Limited

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

© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.

CBM 64/128

How to Load

Cassette:

Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT & RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load automatically.

Disk:

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

Ladeanleitung

Kassette:

Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette:

Diskette ins Laufwerk einlegen. Dann Befehl **LOAD***,8,1** eintippen und **RETURN** drücken.

Das Programm automatisch eingelesen und gestartet.

Comment Charger le Programme

Cassette:

Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche de lecture **PLAY** du magnétophone.

Le programme se charge automatiquement.

Disquette:

Introduisez la disquette dans le lecteur. Tapez **LOAD***,8,1** et appuyez sur **RETURN**.

Le programme se charge et démarre automatiquement.

