

CBM 64/128 CASSETTE

ROAD RUNNER*

"To be quite honest it's one of the best arcade conversions I've played"...

C & VG Game of the Month

"Road Runner is an excellent game that captures the feel of the cartoon brilliantly"... Commodore Computing
"I love the arcade game - and this is about as close as you can get"... ZZAP! 64



CBM 64/128 CASSETTE

ROAD RUNNER*



ROAD RUNNER*

LOADING INSTRUCTIONS

C64 CASSETTE - Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **PLAY** on the recorder. Game will load. When the title screen appears the tape stops. Turn cassette to side 2, rewind and press **PLAY**. Leave **PLAY** key depressed during game. When **GAME OVER** message appears rewind side 2 fully and press **PLAY** to reload level 1.

INSTRUCTIONS

Evading Wile E. Coyote and the many obstacles placed in your path, you as Road Runner venture through the many captivating levels collecting as many points as you can.

SEED - Keeping one step ahead of Wile E. Coyote, you eat as much seed as you can find but beware if you get caught you lose a life. If you should miss 5 of the seeds you will faint and also lose a life. Upon eating seed containing iron filings Wile E. Coyote may slow you down by using his magnet. Points are scored for all seeds eaten.

MINES - The mines will explode if Road Runner or Wile E. Coyote runs over them. A bonus is

given for jumping the mines or leading Wile over them. A life will be lost if Road Runner steps on a mine.

LEMONADE - If Road Runner or Wile E. Coyote run over lemonade he will stop and drink it. Bonus points will be gained if you drink all of the lemonade at the end of the level. You will also score points if either drink the lemonade.

TRUCKS - Avoid all trucks, however if you can lure Wile E. Coyote into being run over by a truck a bonus will be scored. You will lose a life if hit by a truck.

TONGUE BONUS - Take a risk and let Wile E. Coyote move in close to you, then run away and a bonus is scored as Road Runner pokes his tongue out at Wile.

BOULDERS - Avoid all boulders as you will lose a life. A bonus is scored if Wile is hit by a boulder.

CREVASSES - Jump the crevasses because if you should fall, a life is lost. A bonus is scored if Wile falls.

INVISIBLE PAINT - When Road Runner runs over invisible paint he will become invisible and difficult to catch. If Wile gets the invisible paint he will become invisible and difficult to avoid.

WILE E. COYOTE* - Avoid the dynamite that Wile E. Coyote throws at you when he is flying his Jet-Pac. Avoid Wile E. as he passes you on his rocket. Avoid Wile E. as he is jumping after you on his Pogo Stick. Avoid Wile E. as he runs after you. Avoid Wile E. on his Jet Skate Board.

SHORT CUTS - This allows you to return to the last level played in the previous game.

JOYSTICK CONTROL - Standard left, right, up or down movement. Press **FIRE** button to jump.

KEYBOARD CONTROL - Keys are redefinable by user.

* Trademark of Warner Bros. Used by Atari Games Corporation under license.
© 1985 Warner Bros. and Atari Games Corporation. All rights reserved. Licensed to KIXX. Copyright subsists on this program. Unauthorised copying, lending, or re-sale in any manner is strictly prohibited.

ROAD RUNNER*

LADIANWEISUNGEN

C64 CASSETTE - Gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders. Das Spiel lädt automatisch. Bei Erscheinen des Titelschirms stoppt die Kassette. Drehen Sie die Kassette um und spulen Sie die Seite 2 zurück. Nochmals die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken und diese in der gedrückten Position belassen. Wenn die Mitteilung **GAME OVER** auf dem Bildschirm erscheint, können Sie die Seite 2 zurückspulen und die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken, um Level 1 wieder zu laden.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Weichen Sie Wile E. Coyote und den unzähligen Hindernissen in Ihrem Weg aus und wagen Sie sich als Road Runner in die vielen fesselnden Levels, während Sie versuchen, soviel Punkte wie möglich zu sammeln.

KÖRNER - Seien Sie Wile E. Coyote immer um einen Schritt voraus und essen Sie soviel Körner wie Sie finden können, doch seien Sie auch stets auf der Hut, denn wenn Sie gefangen werden, kostet Sie das ein Leben. Verpassen Sie 5 der

Körner, so wird Ihnen schwindlig, und Sie verlieren ebenfalls ein Leben. Wenn Sie Körner mit Eisen essen, kann Wile E. Coyote Ihre Geschwindigkeit mit seinem Magneten verlangsamen. Punkte werden für die gegessenen Körner vergeben.

MINEN - Die Minen explodieren, wenn Wile E. Coyote oder der Road Runner über diese laufen. Sie erhalten einen Bonus, wenn Sie die Minen überspringen oder Wile E. Coyote auf die Minen lenken. Der Road Runner verliert ein Leben, wenn er auf eine Mine tritt.

LIMONADE - Sowohl Wile E. Coyote als auch der Road Runner halten an, wenn sie auf eine Limonade treffen, und werden diese trinken. Sie erhalten Bonuspunkte, wenn Sie am Ende eines Levels alle Limonade getrunken haben. Sie erhalten auch Punkte, wenn beide die Limonade trinken.

LKWs - Weichen Sie den LKWs aus, doch wenn Sie Wile E. Coyote in eine Falle locken können, so daß er von einem LKW überfahren wird, erhalten Sie einen Bonus. Werden Sie selber von einem LKW überfahren, verlieren Sie ein Leben.

ZUNGEN-BONUS - Gehen Sie ein Risiko ein und lassen Sie Wile E. Coyote näher herankommen und rasen Sie dann wieder weg. Sie erhalten einen Bonus, während der Road Runner seine Zunge rausstreckt.

* Trademark WARNER BROS. used by Atari Games Corporation under license. © 1985 WARNER BROS. and Atari Games Corporation. All rights reserved. Licensed to KIXX. Screen shots are from various formats and may vary from the version you have purchased.



ISTRUZIONI
ITALIANE
COMPRESSE
MIT DEUTSCHER
ANLEITUNG.

FELSBLOCKE — Evitare le Felsblöcke, denn diese kosten ein Leben. Sie erhalten einen Bonus, sollte Wile von einem Felsblock getroffen werden.

FELSSPALTEN — Springen Sie über die Felsspalten, denn sonst verlieren Sie ein Leben, wenn Sie in die Tiefe stürzen. Für den Sturz von Wile erhalten Sie einen Bonus.

UNSICHTBARE FARBE — Rennt der Road Runner über unsichtbare Farbe, so wird er selber unsichtbar und ist schwerer zu fangen. Bekommt Wile die unsichtbare Farbe in seine Hände, so wird er unsichtbar und läßt sich schwerer vermeiden.

WILE E. COYOTE* — Weichen Sie dem Dynamit aus, das von Wile E. Coyote abgeworfen wird, wenn er mit seinem Jet-Pac fliegt. Vermeiden Sie Wile E., wenn er auf seiner Rakete an Ihnen vorbeifliegt. Das gleiche gilt, wenn er Ihnen mit seinen Pogo-Stöcken hinterherschpringt. Lassen Sie sich nicht von ihm erwischen, wenn er Ihnen nachsetzt, und weichen Sie Wile E. auf seinem Skateboard aus.

ABKÜRZUNGEN — Über diese gelangen Sie zum zuletzt gespielten Level eines vorherigen Spiels.

JOYSTICK-STEUERUNG — Standardbewegungen nach links, rechts, vorne und zurück. Fürs Springen den **FEUERKNOPF** drücken.

TASTATUR-STEUERUNG — Die Tasten lassen sich vom Benutzer neu definieren.

* Warenzeichen von Warner Bros. Verwendung unter Lizenz durch Atari Games Corporation. © 1985 Warner Bros. und Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Lizenziert an KIXX. Das Copyright gilt für dieses Programm. Das unautorisierte Kopieren und der Verleih oder Weiterverkauf, in welcher Form auch immer, sind strengstens untersagt.

ROAD RUNNER*

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

C64 CASSETTA — Premere contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**, premere **PLAY** sul registratore e il gioco viene caricato. Quando il titolo appare sullo schermo la cassetta si ferma. Girare la cassetta sul lato 2, riportare il nastro all'inizio (rewind) e premere **PLAY**. Lasciare il tasto **PLAY** schiacciato durante il gioco. Quando il gioco è finito (Game Over) un messaggio appare, riportare il nastro del lato 2 all'inizio come prima, premere **PLAY** per ricaricare il livello numero 1.

ISTRUZIONI DI GIOCO

Il gioco sta nell'evitare Wile E. Coyote e i molti ostacoli che ci sono sul percorso, il giocatore rappresenta Road Runner e s'avventura attraverso i numerosi accattivanti livelli ammassando più punti possibili.

SEMI — Cercare sempre di essere avanti un passo di Wile E. Coyote, mangiare tutti i semi che si possono trovare, ma bisogna stare attenti a non farsi prendere se no si perde una vita. Se invece si mangiano semi contenenti delle limature di ferro, bisogna stare attenti perché Wile E. Coyote potrebbe rallentare il percorso usando la sua calamita. Si fanno punti per ogni seme mangiato.

MINE — Le mine esploderanno sia se Wile E. Coyote o Road Runner ci passano sopra. Un premio è dato se si riesce a saltare le mine o se si riesce a farci passar sopra Wile E. Coyote. Se si mette il piede su una mina Road Runner perde una vita.

GAZZOSE — Se Road Runner o Wile E. Coyote corrono verso le gazzose si fermeranno a berla. Punti saranno guadagnati se si berranno tutte le gazzose fino alla fine del livello. Si guadagneranno punti se tutti e due i concorrenti berranno le gazzose.

CAMIONS — Evitare tutti i camions, comunque se si riesce a ingannare Wile E. Coyote e a farlo investire si vince un premio. Si perderà una vita se si sarà investiti dal camion.

IL PREMIO DEL MOSTRAR LA LINGUA — Correre un rischio e lasciare che Wile E. Coyote si avvicini, quindi si deve scappare e si vince un premio se Road Runner mostra la lingua a Wile.

MASSI — Evitare tutti i massi se non si vuole perdere una vita. Un premio è vinto se Wile è colpito da un masso.

CREPACCI — Saltare il crepaccio perché se si dovesse cadere, si perde una vita. Un premio è dato se Wile cade.

VERNICE INVISIBILE — Quando Road Runner corre sopra la vernice invisibile diventa pure invisibile e per cui difficile da prendere. Se Wile

riesce a prendere la vernice invisibile lui pure potrebbe diventare invisibile e difficile da evitare.

WILE E. COYOTE* — Evitare la dinamite che Wile E. Coyote lancia quando sta volando nel suo jet pack. Evitare Wile E. mentre sorpassa sul suo razzo. Evitarlo mentre cerca di saltare addosso col suo bastone Pogo e mentre sta rincorrendoti o quando è sul suo aereo a skate board.

SCORCIATOIE — Queste ti permettono di ritornare all'ultimo livello giocato nel gioco precedente.

USO DEL JOYSTICK — Usare il Joystick facendolo muovere sia a sinistra che a destra, in avanti e indietro. Premere il bottone di **FUOCO** per saltare.

USO DELLA TASTIERA — I tasti possono essere usati e determinati dall'utente.

*Marca di fabbrica dei Warner Bros. usata da Atari Games Corporation sotto autorizzazione. © 1985 Warner Bros. e Atari Games Corporation. Tutti i diritti riservati. Licenziataria KIXX.

Questo programma è coperto da copyright. Qualsiasi copiatura, prestito o rivendita in qualunque modo effettuati sono strettamente vietati.

OTHER KIXX TITLES
AVAILABLE FROM
LEADING STOCKISTS

GAUNTLET
KRAKOUT • LEADERBOARD
TRANTOR • ACE OF ACES
INFILTRATOR • BRAVESTARR
10TH FRAME
FOOTBALLER OF THE YEAR
SUPERCYCLE • SPY HUNTER
WORLD GAMES • HARBALL

IF YOU ENCOUNTER ANY DIFFICULTY OBTAINING
THE ABOVE PRODUCTS MAKE OUT A CHEQUE OR POSTAL
ORDER FOR £2.99 + 50p (P & P) TO KIXX, UNITS 2/3
HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM, B6 7AX.
ALLOW 28 DAYS FOR DELIVERY. SUBJECT TO AVAILABILITY

NEW TITLES COMING
SOON FROM KIXX

720°
GAUNTLET II
SILENT SHADOW*
SOLOMON'S KEY
PITSTOP II

*KIXX EXCLUSIVE