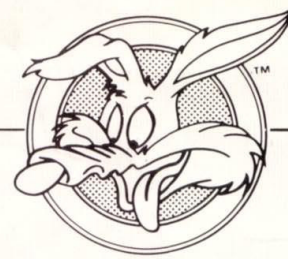




# ROAD RUNNER



Comme Road Runner, vous vous aventurez dans les niveaux nombreux et captivants, en gagnant les plus grand nombre de points que possible, mais en évitant Wile E. Coyote et les obstacles nombreux en route.

**GRAINE:** Restant bien devant Wile E. Coyote, vous mangez toute la graine que vous trouvez, mais attention! s'il vous rattrape vous perdez une vie. Si vous manquez 5 des graines vous vous évanouirez et perdrez une vie en plus. Si vous mangez une graine contenant de la limaille, Wile E. Coyote vous fera ralentir en utilisant son aimant. Vous gagnez des points pour toutes les graines que vous mangez.

**MINES:** Les mines sauteront si Road Runner ou Wile E. Coyote courent là-dessus. Vous gagnez encore plus de points en sautant au-dessus des mines ou en menant Wile E. Coyote là-dessus. Vous perdrez une vie si Road Runner marche sur une mine.

**LIMONADE:** Si Road Runner ou Wile E. Coyote courent au-dessus de la limonade, ils s'arrêteront pour la boire. Vous gagnerez des points en plus si vous buvez toute la limonade à la fin d'un niveau. Vous gagnez des points si ou Road Runner ou Wile E. Coyote boit la limonade.

**CAMIONS:** Évitez tous les camions, mais si vous pouvez mener Wile E. Coyote devant un camion afin qu'il se fasse écraser, vous gagnerez des points. Vous perdrez une vie si un camion vous heurte.

**POINTS POUR TIRER LA LANGUE:** Courez un risque — laissez approcher Wile E. Coyote, puis enfuyez-vous et gagnez des points en lui tirant la langue.

**GROSSES PIERRES:** Évitez toutes les grosses pierres ou vous perdrez une vie. Vous gagnez des points si une pierre heurte Wile.

**CREVASSES:** Sautez les crevasses car sinon, vous perdrez une vie. Si Wile tombe dedans, vous gagnerez des points.

**PEINTURE INVISIBLE:** Si Road Runner court sur la peinture invisible, il deviendra invisible et difficile à attraper. Si Wile court sur la peinture invisible, il deviendra invisible et difficile à éviter.

**WILE E. COYOTE:** Évitez la dynamite que Wile E. Coyote jette en votre direction, quand il vole avec son jet-pac. Évitez Wile E. Coyote quand il vous passe dans sa fusée. Évitez Wile E. Coyote quand il vous chasse sur son pogo-stick. Évitez Wile E. Coyote quand il vous chasse. Évitez Wile E. Coyote sur son skateboard.

**RACCOURCI:** Ceci vous permet de rentrer au dernier niveau joué, du jeu précédent.

**COMMANDES AU JOYSTICK:** A gauche, à droite, vers le haut, vers le bas, comme d'habitude. Appuyez sur le bouton de tir pour sauter.

**COMMANDES AU CLAVIER:** (Spectrum et Amstrad seulement). Le joueur peut redéfinir les commandes.

## INSTRUCTIONS POUR CHARGER

**CBM 64/128 DISQUE:** Tapez **LOAD" \* ",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera automatiquement. Pour 128K jouez en mode 64K.

**CBM 64/128 CASSETTE:** Appuyez sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes. Pour 128K jouez en mode 64K.

**SPECTRUM:** Tapez **LOAD" \* "** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

**AMSTRAD CPC CASSETTE:** Appuyez sur **CTRL** et small **ENTER** et puis appuyez sur **PLAY** de votre lecteur de cassettes.

**AMSTRAD CPC DISQUE:** Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et fonctionnera automatiquement.

**ATARI ST DISQUE:** Insérez disque A et allumez votre ordinateur. Quand la liste des scores les plus élevés apparaît, retirez disque et insérez disque 2. Le jeu fonctionnera automatiquement quand vous appuyez sur le bouton de tir.

Sei Road Runner e devi collezionare tutti i punti che puoi, evitando Wile E. Coyote et tutti gli ostacoli che trovi sul tuo cammino.

**SEMI:** Mantenendoti sempre ad una certa distanza da Wile E. Coyote, devi cercare di mangiare tutti i semi che trovi sul tuo cammino, ma attento, se vieni catturato perdi una vita. Se lasci indietro 5 semi sveni e perdi un'altra vita. Se mangi semi che contengono ferro, Wile E. Coyote potrebbe rallentare la tua corsa usando una calamita. Guadagni punti mangiando semi.

**MINE:** Le mine esplodono se Road Runner o Wile E. Coyote vi passano sopra. Guadagni punti saltando sopra le mine appure facendani passare sopra Wile E. Coyote. Se ci passi sopra perdi una vita.

**LIMONATA:** Se Road Runner o Wile E. Coyote passano sopra un bicchiere di limonata si fermano per berla. Guadagni punti se alla fine di ogni livello bevi tutta la limonata. Guadagni punti anche quando ambedue bevono la limonata.

**CAMION:** Evita tutti i camion ma se riesci a scorgere Wile E. Coyote mentre, sta per essere travolto da un camion, vinci des bonus. Perdi una vita se vieni travolto da un camion.

**BONUS "LINGUA":** Se vuoi rischiare, lascia che Wile E. Coyote si avvicini a te quindi scappa e guadagni punti mentre Road Runner tira fuori la lingua a Wile E. Coyote.

**MASSI:** Evita tutti i massi che cadono altrimenti perdi una vita. Guadagni un bonus se Wile E. Coyote viene colpito da un masso.

**PRECIPIZI:** Salta attraverso i precipizi, se vi cadi dentro perdi una vita. Guadagni punti se vi cade dentro Wile E. Coyote.

**VERNICE INVISIBILE:** Quando Road Runner passa sopra la vernice invisibile, diventa invisibile ed è più difficile da catturare. Se Wile passa sopra la vernice diventa anche lui invisibile e più difficile da evitare.

**WILE E. COYOTE:** Evita i candelotti di dinamite che Wile ti tira addosso mentre sta volando con il suo jet-pac. Evita Wile E. mentre passa con il suo missile. Evita Wile E. salta verso di te sul suo Pogo Stick. Evita Wile E. che ti corre dietro. Evita Wile E. mentre vola con il suo Jet Skate Board.

**SCORCIATOIE:** Ti permettono di tornare al livello perso del gioco precedente.

**CONTROLLO JOYSTICK:** Il soliti sinistra destra, su o giù. Premi il bottone Fuoco per saltare.

**CONTROLLO TASTIERA:** (Spectrum e Amstrad) I tasti sono ridefinibili.

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

**CBM 64/128 CASS:** Premi contemporaneamente **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul tuo registratore.

**CBM 64/128 DISCO:** Batti **LOAD" \* ",8,1** et premi **RETURN**.

**SPECTRUM:** Batti **LOAD" \* "** e premi **ENTER**. Premi **PLAY** sul tuo registratore.

**AMSTRAD CPC CASS:** Premi **CTRL** et small **ENTER** e premi **PLAY** sul tuo registratore.

**ATARI ST DISCO:** Inserisci il disco programma A e accendi il computer. Quando appare la schermata dei punteggi togli il disco programma e inserisci il disco data 2. Il gioco caricherà automaticamente dopo aver premuto **FIRE**.

Tutti i diritti riservati U.S. GOLD ITALIA.

ATARI®  
GAMES



Entkommen Sie dem Coyoten, umgehen Sie die vielen Hindernisse, die sich Ihnen in den Weg stellen, kommen Sie sicher durch die vielen Level und sammeln Sie dabei so viele Punkte wie möglich ein.

**KÖRNER:** Versuchen Sie, dem Coyoten stets einen Schritt voraus zu sein, während Sie die Körner aufpicken, denn wenn Sie fünf dieser Körnerhaufen verfehlen, verlieren Sie eines Ihrer Leben. Achten Sie darauf, daß Sie nicht versehentlich von den mit Eisen versetzten Körnern essen, weil Sie ansonsten langsamer werden und dem Coyoten mit seinem Magneten zum Opfer fallen können. Wenn Sie alle Körner aufgepickt haben, gibt es dafür Punkte.

**MINEN:** sie explodieren, sobald Sie oder der Coyote darüber laufen, und wenn Sie es sind, verlieren Sie ein Leben. Wenn Sie über eine Mine springen, gibt dies Extra-Punkte.

**LIMONADE:** Wenn Sie oder der Coyote über eine Limonadenflasche laufen, halten Sie oder er an, um zu trinken. Jede von Ihnen getrunkene Limonade bringt Ihnen Punkte, und es gibt außerdem am Ende des Levels noch einmal Punkte, wenn Sie dann erst alle Limonade trinken.

**LKWs:** gehen Sie ihnen aus dem Weg, oder locken Sie den Coyoten vor eines der Fahrzeuge, um so weitere Bonuspunkte zu bekommen. Sollten Sie selbst vor einen LKW geraten, verlieren Sie ein Leben.

**"ZÜNGEN-BONUS":** Gehen Sie doch einmal das Risiko ein, den Coyoten erst etwas näher an Sie herankommen zu lassen, um ihm dann pfeilschnell davonzulaufen und dabei die Zunge herauszustrecken, weil dies Bonuspunkte bringt.

**FELSBROCKEN:** vermeiden Sie sie, denn Sie verlieren ein Leben, wenn Sie mit einem Felsen in Berührung kommen. Wenn dies jedoch dem Coyoten passiert, bekommen Sie Bonuspunkte.

**GLETSCHERSPALTEN:** überspringen Sie sie, weil Sie ansonsten hineinfallen und ein Leben verlieren würden. Wenn dies jedoch dem Coyoten passiert, bekommen Sie wieder Bonuspunkte.

**UNSICHTBAR MACHENDE FARBE:** Wenn Sie damit in Berührung kommen, werden Sie unsichtbar und der Coyote hat kaum eine Chance, Sie zu kriegen. Wenn jedoch der Coyote damit in Berührung kommt, wird er unsichtbar, und Sie können ihm kaum noch entweichen.

**DER COYOTE:** Er wird Sie mit allen Mitteln verfolgen; er wirft mit Dynamit, fliegt mit einem Jet-Pack hinter Ihnen her, jagt Ihnen auf einer Rakete sitzend nach, ist Ihnen auf seinem Pogo-Stick auf den Fersen, fährt Ihnen auf seinem Jet-Skateboard nach, oder er rennt Ihnen ganz einfach hinterher. Lassen Sie sich nicht kriegen!

**ABKÜRZUNGEN:** sie ermöglichen Ihnen, in das in diesem Spiel zuletzt gespielte Level zu gelangen.

**JOYSTICKSTEUERUNG:** sie erfolgt analog zu den Bewegungen (rechts, links, oben, unten). Wenn sie den Feuerknopf drücken, springt der Road Runner.

**TASTATURKONTROLLE:** (nur für Schneider und Spectrum). Die Tasten können selbst definiert werden.

## LADENANWEISUNG

**C64/128 DISKETTE:** Tippen Sie **LOAD" \* ",8,1** (128er erst in 64er Modus versetzen) und drücken dann die **RETURN**-Taste. Das Spiel lädt automatisch.

**C64/128 KASSETTE:** Drücken Sie gleichzeitig die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** herunter (128er erst in 64er Modus versetzen). Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders.

**SPECTRUM:** Tippen Sie **LOAD" \* "** und drücken danach die **ENTER**-Taste. Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders.

**SCHNEIDER CPC KASSETTE:** Drücken Sie gleichzeitig die **CTRL**- und die kleine **ENTER**-Taste herunter. Betätigen Sie dann die **PLAY**-Taste des Datenrekorders.

**SCHNEIDER CPC DISKETTE:** Tippen Sie **RUN"DISK** und drücken dann die **ENTER**-Taste. Das Spiel lädt und startet automatisch.

**ATARI ST:** Legen Sie zuerst Disk A ein und schalten dann den Computer ein. Wenn die High Score-Tabelle erscheint, nehmen Sie Disk A heraus und legen die andere Diskette ein. Das Spiel wird mit dem Feuerknopf gestartet.

Ein getragenes Warenschild von Warner Bros.

© 1985 Warner Bros. und Atari Games Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Konzessioniert a U.S. Gold, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England.

Alle Rechte des Eigentümers, Produzenten und der produzierten Arbeiten vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Verleihen, Vermieten, öffentliche Aufführungen und Senden der Kassette sind streng verboten. Der Herausgeber haftet nicht für Fehler oder Schaden, die sich aus dem Gebrauch ergeben.

Marque déposée de Warner Bros. Utilisé par Atari Games Corporation sous licence. © 1985 Warner Bros. et Atari Games Corporation. Tous droits réservés. Patente à U. S. Gold Limited, Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Copyright subsiste sur ce programme. Tous copie, transmission, reproduction, location, prêt, distribution, stockage, mémorisation, ou modification sous quelque forme que ce soit, sont strictement interdits.