

## LE JEU

Slimey a été pris au piège sur une zone d'astéroïdes à des kilomètres de chez lui. Sa seule chance de retour est d'explorer des anciennes mines qui existent dans la région pour récupérer des morceaux de vaisseaux spatiaux abandonnés. Malheureusement les mines ont été envahies par des créatures extra-terrestres dont l'étrange conduite va gêner Slimey dans ses efforts pour atteindre son but.

## CHARGEMENT

Instructions normales du chargement du Commodore

## POUR JOUER

**NIVEAU D'ASTEROIDES** — En faisant bouger le joystick, Slimey peut se déplacer d'un astéroïde à l'autre. Les environs peuvent être vus en appuyant sur la touche feu et en bougeant le joystick. Certains astéroïdes ont des entrées de mines: pour faire entrer Slimey dans la mine appuyez une fois sur feu quand vous êtes sur cet astéroïde. Si Slimey atterrit sur la piste d'envol il s'envolera sur la zone d'astéroïdes voisine... du moment qu'il a toutes les sections de son vaisseau spatial.

**DANS LES MINES** — Bougez avec un joystick, en tirant sur les extra-terrestres et en ramassant les diamants bleus oubliés là. Ramassez ces diamants jusqu'à ce qu'un diamant rouge apparaisse — si vous le prenez vous aurez fini ce niveau, c'est à dire que Slimey peut quitter l'écran actuel par l'une des sorties disponibles. S'il touche des extra-terrestres, l'énergie de Slimey diminue. Ceci est indiqué par une carafe d'eau et quand son énergie est épuisée (c'est à dire quand la carafe se vide), Slimey perd une de ses trois vies.

## COMMANDES

Les mouvements et les tirs se font par joystick.

Les fonctions suivantes sont disponibles par le clavier:

**F1** = Transfère Slimey dans une autre section de l'écran actuel — servez-vous du joystick pour guider Slimey. Ne le transférez PAS dans du rocher!

**F3** = Tirez trois bombes-bananes!

**F7** = Utilisez un diamant rouge ramassé et finit le niveau.

**P** = Pause

## OBJETS A RAMASSER

Slimey peut ramasser ceux-ci en marchant par dessus:

**Bulle Bleue** — Rend les extra-terrestres bleus et rouges. Toucher un extra-terrestre bleu en rend un autre bleu et remplit la carafe d'eau. Toucher un extra-terrestre rouge les fait tous revenir à leur couleur normale.

**4 Balles Jaunes** — Bombes-bananes, lâchées par F3.

**Carte**: Montre la position actuelle de Slimey dans la mine.

**Diamant Bleu** — Ramassez-en assez pour faire lâcher les diamants rouges par les extra-terrestres.

**Diamant Rouge** — Servez-vous en pour finir les niveaux. Vous en avez besoin de 4 pour prendre les sections de vaisseau spatial.

**Porte** — Fait sortir sur les astéroïdes.

## IL GIOCO

Slimey e' rimasto intrappolato su una zona d'asteroidi a miglia da casa. La sua sola opportunita' di ritornare e' quella di esplorare i lavori di vecchie miniere che esistono nella zona, allo scopo di ricavare delle parti da navi spaziali abbandonate. Disgraziatamente le miniere sono dirette da alieni il cui comportamento strano impediranno a Slimey di raggiungere il risultato voluto.

## GIOCARA AL GIOCO

**LIVELLO ASTEROIDE** — Muovendo lo joystick si permette a Slimey di muoversi da un asteroide all'altro. La zona circostante puo' essere osservata trattenendo il bottone "Fire" e muovendo lo joystick. Alcune asteroidi hanno entrate alle miniere: per rendere possibile a Slimey di entrare in una miniera fa tintinnare il bottone "Fire" mentre e' sulla particolare asteroide. Se Slimey atterra sul cuscinetto di lancio sara' in grado di volare nella prossima zona di asteroidi... ammesso che abbia tutte le parti della sua nave spaziale.

**ALL'INTERNO DELLE MINIERE** — Muoversi usando uno joystick, sparando alieni e raccogliendo i diamanti blu lasciati alle spalle. Raccogliete questi diamanti fino a che appare un diamante rosso — quando questo e' stato raccolto il livello e' completo, cioe' Slimey puo' lasciare lo schermo attraverso l'uscita disponibile. Quando si toccano gli alieni le energie di Slimey vengono a diminuire. Cio' e' mostrato come un vaso d'acqua e quando le sue forze vengono a mancare (cioe' il vaso si svuota), Slimey perde una delle sue tre vite.

## COMANDO

Movimenti e sparate sono effettuati con lo joystick.

Le seguenti funzioni sono disponibili sulla tastiera:

**F1** = Trasferisce Slimey in una parte differente dello schermo — usare lo joystick per guidare Slimey. NON Trasferirlo in una roccia solida!

**F3** = Spara per le bombe di banane!

**F7** = Usa un diamante rosso raccolto e finisce il livello.

**P** = Pausa

## OGGETTI RACCOGLIBILI

Slimey puo' raccogliere i seguenti, camminando su di essi:

**Bolla Blu** — Fa diventare gli alieni rossi e blu. Toccando un alieno blu fa diventare un'altro alieno blu e riempie il vaso d'acqua. Quando si tocca un alieno rosso tutti gli altri alieni ritornano normali.

**4 Palle Gialle** — Bombe di banana, rilasciate da F3.

**Carta** — Indica a Slimey la sua posizione nella miniera.

**Diamante Blu** — Raccogliete abbastanza da permettere agli alieni di lasciar cadere diamanti rossi.

**Diamante Rosso** — Usare questi per finire i livelli. Hai bisogno di 4 di questi per raccogliere le parti della nave spaziale.

**Porta** — Conduce di ritorno all'asteroide.

**Carico** — Istruzioni normali di carico per Commodore.



**SILVERBIRD**  
SLIMEYS MINE/COMMODORE

**DAS SPIEL**

Slimey ist auf einer Asteroiden-Gruppe meilenweit von zuhause gestrandet. Seine einzige Chance zurückzukehren, besteht in der Erkundung alter Bergwerke, die es in der Gegend gibt; Bergwerke, die existieren, um Schrott-Teile aufgebener Raumschiffe zu verwahren. Leider wimmelt es in den Bergwerken von fremden Lebensformen, deren seltsames Verhalten Slimey in den Bemühungen, sein Ziel zu erreichen, behindern wird.

**LADEN**

Den normalen Commodore-Ladeanweisungen folgen.

**SO WIRD GESPIELT**

**ASTEROIDEN-EBENE** — Durch Bewegen des Joysticks kann man Slimey von einem Asteroid zum anderen versetzen. Die Umgebung kann durch halten des 'FIRE'-Knopfes und durch Bewegen des Joysticks in Augenschein genommen werden. Einige Asteroiden haben Eingänge zu den Bergwerken. Um Slimey in ein Bergwerk einfahren zu lassen, läßt man den 'FIRE'-Knopf einklinken, während Slimey auf dem betreffenden Asteroid ist. Wenn Slimey auf der Startrampe landet, wird er zur nächsten Asteroiden-Gruppe fliegen... vorausgesetzt, er hat alle Teile seines Raumschiffes! **IN DEN BERGWERKEN** — Man bewegt sich durch Benutzen des Joysticks vorwärts, erschießt dabei außerirdische Wesen und sammelt die blauen Diamanten, die zurückgelassen worden sind. Man sammelt diese blauen Diamanten, bis ein roter Diamant erscheint. Das Einsammeln dieses Diamanten beendet das Spiel auf dieser Ebene, d.h. Slimey kann das gegenwärtige Bild durch einen der zur Verfügung stehenden Ausgänge verlassen. Wenn Slimey ein außerirdisches Wesen berührt, verliert er an Energie. Dieses wird anhand eines Wasserglases angezeigt. Wenn er alle seine Energie verbraucht hat (d.h. das Glas leer ist), verliert Slimey eins seiner drei Leben.

**BEDIENUNG**

Zum Bewegen und Feuern benutzt man den Joystick.

Folgende Funktionen stehen über die Tastatur zur Verfügung:

F1= Versetzt Slimey in einen anderen Teil des gegenwärtigen Bildesman benutzt den Joystick, um Slimey zu führen. Slimey nicht in festen Felsen versetzen!

F3= Vier Bananenbomben losfeuern!

F7= Verbraucht einen roten Diamanten, der eingesammelt wurde, und beendet das Spiel auf dieser Ebene.

P= Pause

**GEGENSTÄNDE ZUM SAMMELN**

Slimey kann Folgendes sammeln, indem er darüber hinweg geht:

Blaue Blase — läßt außerirdische Wesen rot und blau werden. Durch das Berühren eines blauen Wesens, wird ein anderes blau, und das Wasserglas wird voller. Das Berühren eines roten Wesens läßt alle Außerirdischen wieder ihre normale Farbe annehmen.

Vier gelbe Bälle — Bananenbomben, freigesetzt durch F3.

Landkarte — zeigt Slimeys gegenwärtige Position innerhalb des Bergwerks an.

Blaue Diamanten — genug von diesen sammeln, damit die außerirdischen Wesen die roten Diamanten fallen lassen.

Rote Diamanten — diese benutzen, um Ebenen zu beenden. Man braucht vier, um Raumschiffteile zu erwerben.

Tür — führt zurück zu den Asteroiden.

**SPILET**

Slimey er fanget på et asteroide bælte flere kilometer hjemmefra. Hans eneste chance for at komme hjem er ved at udforske gamle miner, der findes i området for at redde stumper fra forladte rumskibe. Desværre er minerne fyldt med fremmede livsformer, hvis mærkværdige opførsel vil forhindre Slimey i at nå sit mål.

**INDLÆSNING**

Normal indlæsning for Commodore

**SÅDAN SPILLER DU**

**ASTEROID NIVEAUET** — Ved at bevæge joystick kan Slimey bevæge sig fra den ene asteroide til den næste. Det omliggende område kan ses ved at holde fire button og bevæge joystick. Visse asteroider har mine indgange: for at få Slimey til at gå ind i en mine trykker du på fire button mens du er på den bestemte asteroide. Hvis Slimey lander på affyringsplatformen, vil han flyve til det næste asteroide. Hvis Slimey lander på affyringsplatformen, vil han flyve til det næste asteroide bælte... når blot han har alle delene af sit rumskib med sig.

**INDEN I MINERNE:** bevægelse ved hjælp af joystick, skyd de fremmede og opsaml de blå diamanter der er efterladt. Opsaml disse diamanter indtil en rød diamant kommer til syne — når denne er opsamlet er niveauet komplet. dvs. Slimey kan gå ud af nærværende skærm gennem de udgange der findes. Hvis han rører ved de fremmede mister Slimey noget af sin energi. Dette vises ved et glas vand. Når glasset er tomt er Slimey løbet tør for energi. Slimey mister et af sine tre liv.

**KONTROL**

Bevægelse og skydning er ved joystick.

De følgende funktioner kan findes på tastaturet.

F1= Transporterer Slimey til en anden del af nærværende skærm.

Brug joystick til at lede Slimey. Gå ikke ind i massiv sten.

F3= Kast fire bananbomber

F7= Opbruger 1 rød diamant opsamlet og afslutter niveauet.

P= Pause

**GENSTANDE DER KAN OPSAMLES**

Slimey kan opsaml disse ved at gå hen over dem:

Blå Boble — gør fremmede rød og blå. Ved at røre en blå fremmed gøres en anden blå og glasset fyldes med vand. Ved at røre en rød bliver de fremmede normale igen.

4 Gule Bolde — bananbomber, udløst af F3.

Kort — viser Slimeys nuværende position inden i minen.

Blå Diamant — opsaml nok til at få de fremmede til at tabe de røde diamanter.

Rød Diamant — brug disse til at afslutte niveauet. Du skal have FIRE til at opsaml rumskibsdelen.

Der — fører tilbage ud til asteroiderne.

**INDLÆSNING**

Normal indlæsning for Commodore.

**HET SPEL**

Slimey zit gevangen in een asteroïde gordel kilometers van huis weg. De enige mogelijkheid om naar huis terug te keren is om de oude mijnen die zich in de buurt bevinden, te exploreren. Hij moet proberen afgedankte onderdelen van verlaten ruimteschepen bij elkaar te sporen. Jammergenoeg zijn de mijnen overgenomen door vreemde levensvormen wiens vreemde gedragspatronen Slimey's pogingen om zijn doel te bereiken, zullen dwars zitten.

**LADING**

Standaard Commodore laadinstructions

**HET SPEL WORDT ALS VOLGT GESPEELD:**

**ASTEROID NIVEAU** — Door gebruik te maken van het speelboekje kan Slimey van de ene asteroïde naar de andere overstappen. De omliggende omgeving kan gezien worden door de FIRE toets in te drukken en het speelboekje te bewegen. Verschillende asteroïden hebben mijn-ingangen: Slimey kan de mijn betreden door de fire toets in te drukken terwijl hij zich op een bepaalde asteroïde bevindt. Als Slimey op een lanceerplatform staat, zal hij naar de volgende asteroïde gordel vliegen... mits hij in het bezit is van alle gedeelten van zijn ruimteschip.

**BINNEN DE MIJNEN** — Gebruik het speelboekje om Slimey te verplaatsen, schiet de marsmannetjes neer en verzamel de blauwe diamanten die achtergelaten zijn. Verzamel deze diamanten totdat een rode diamant verschijnt. Dit voltooit dit bepaalde niveau, d.w.z. Slimey kan et huidige scherm verlaten door gebruik te maken van de toegestane uitgang(en). Slimey's energie wordt verkleind als hij een marsmannetje aanraakt. Dit wordt aangegeven door een fles water en als hij zijn energie geheel verliest (aangegeven door een lege fles), verliest Slimey een van zijn drie leventjes.

**BESTURING**

Verplaatsing en het neerschieten worden via het speelboekje tot stand gebracht.

De volgende functies zijn via het toetsenbord mogelijk.

F1= Verplaatst Slimey naar een ander gedeelte van het huidige schermgebruik het speelboekje om Slimey te begeleiden. Blijf op uw hoede voor vaste rotsen!

F3= Schiet vier banana bommen neer!

F7= Gebruikt een verzamelde rode diamant en beëindigt het niveau.

P= Pauze

**VERZAMELBARE OBJECTEN**

Slimey kan deze verzamelen door over ze heen te wandelen.

Blaauwe Zeepbelletjes — Deze maken marsmannetjes rood en blauw. Door een blauw marsmannetje aan te raken, wordt de andere ook blauw en de waterfles wordt gevuld. Door een rode aan te raken, wordt ieder weer normaal.

4 Gele Ballen — Banana bommen verlost door F3.

Kaart — Deze toont Slimey's huidige plaats in de mijn.

Blaauwe Diamant — Verzamel genoeg blauwe diamanten zodat de marsmannetjes hun rode diamant zullen laten vallen.

Rode Diamant — Gebruik deze om een niveau te beëindigen. U heeft er vier nodig om ruimteschip onderdelen te verzamelen.

Deur — Geeft weer toegang tot de asteroïden.