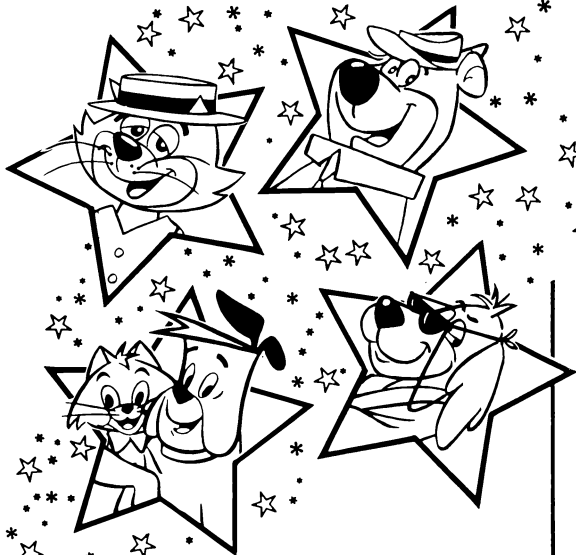


THE HiTEC
Hanna-Barbera
**CARTOON
CHARACTER COLLECTION**



**INSTRUCTION
BOOKLET**

THE HITC
Hanna-Barbera
**CARTOON
CHARACTER COLLECTION**



INDEX

ENGLISH	YOGI'S GREAT ESCAPE	1-2
	TOP CAT	3-4
	HONG KONG PHOOEY	5-6
	RUFF & REDDY	7-8
GERMAN	YOGI'S GREAT ESCAPE	9
	TOP CAT	10
	HONG KONG PHOOEY	11
	RUFF & REDDY	12
FRENCH	YOGI'S GREAT ESCAPE	13
	TOP CAT	14
	HONG KONG PHOOEY	15
	RUFF & REDDY	16
ITALIAN	YOGI'S GREAT ESCAPE	17
	TOP CAT	18
	HONG KONG PHOOEY	19
	RUFF & REDDY	20
SPANISH	YOGI'S GREAT ESCAPE	21
	TOP CAT	22
	HONG KONG PHOOEY	23
	RUFF & REDDY	24



YOGI'S GREAT ESCAPE

Another winter has past, it's time for Yogi to wake and begin his annual hobby of relieving innocent campers of their picnic baskets.

A few days into the season, Ranger Smith receives a disturbing telephone call informing him that Jellystone Park must close and all the animals are to be moved to the zoo.

Yogi hears the news and he secretly decides that the only way to avoid being sent to the zoo is to escape from Jellystone Park.

When Yogi goes missing, a tracker and his faithful dog are brought in to help with the search.

Playing the part of Yogi Bear, you must progress through various scenarios, avoiding obstacles and hidden dangers. If for any reason Yogi slows down, Ranger Smith and the tracker are sure to capture him and take him to the zoo.

LEVELS

- | | |
|----------------------|---------------------|
| 1 JELLYSTONE PARK | 4 MUMBO JUMBO MARSH |
| 2 THROUGH THE FOREST | 5 FUNFAIR |
| 3 THE WILD WEST | 6 NEW YORK CITY |

FEATURES INCLUDE

Indians, Snakes, Ghosts, Spiders, Hunters, Bumper Cars, Falling Coconuts, Bats, Birds, plus many more.

BONUS ITEMS

Picnic Baskets, Apples, Hamburgers, Roast Chickens and Toffee Apples give you 100 points each.

There are some invisible items that give you 250 points when collected... See if you can find them!

At the end of each level, a 2500 point bonus is awarded with an additional 100 points for every second of time remaining.

SPECIAL BONUS TASKS

In various locations, Yogi has the chance to pick up special objects. Collecting all of these gives you a HUGE 7500 point bonus at the end of the level.

These are:

6 pieces of Yogi's car, 6 bags of money, 6 Cowboy hats.



LOADING INSTRUCTIONS & CONTROLS

AMIGA & ATARI ST

Reset machine insert disk into drive.
JOYSTICK ONLY.

KEYS

P – Pause (to resume press P or FIRE).
ESC – Quit game.

CBM 64 (DISK)

LOAD " * ", 8, 1 RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Hit SHIFT & RUN/STOP keys together and
then press PLAY.
Use a Joystick in Port 2.

SPECTRUM

Type LOAD " " then press ENTER.

KEYS

Key are fully redefinable.

Default keys are:

Z – Left ENTER – Jump

X – Right F – Freeze

Or use Kempston, Sinclair (Port 1), or
Cursor joysticks.

AMSTRAD

Hit CTRL & small ENTER keys together
then press PLAY, followed by RETURN.

KEYS

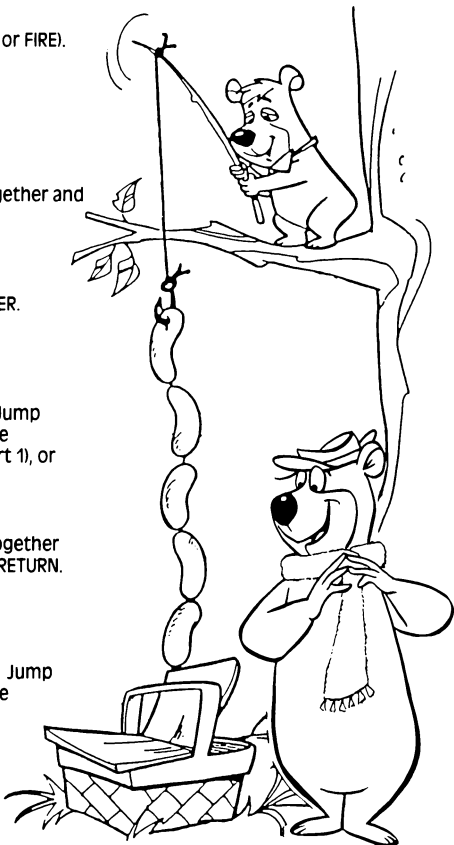
Keys are fully redefinable.

Default keys are:

Z – Left RETURN – Jump

X – Right F – Freeze

OR USE A JOYSTICK.



TOP CAT

STARRING IN

BEVERLY HILLS

Cats

When an old lady leaves her worldly fortune to Benny the Ball because her only rightful heir, Amy, is missing, Top Cat and the rest of the gang end up in Beverly Hills in the luxury of Madam Van Der Gelt's mansion. Snurdly, the butler, is next in line if he can get rid of Benny. In between rides in the limo and having fun around the pool, with T.C. and his gang save Benny and find the missing Amy?

THE OBJECT OF THE GAME

You play the part of Top Cat. In the 1st area – The Alley – TC must round up the existing members of the gang and find the bone that will distract 'Crusher' the dog allowing TC to progress to the next area.

THE OBJECTS

In order to complete the game, it is necessary to solve certain puzzles by dropping objects in different places e.g. a key will open a gate etc. Some puzzles award TC with bonus points e.g. placing litter in dustbins. Throughout the game energy (milk bottles) must be collected. Watch out for the sour ones. Likewise fruit can be picked up for extra points – be careful, it may be rotten.

To drop an object, enter 'object drop' mode. A flashing cursor will highlight the currently selected object. This can be moved left or right using the appropriate controls. Once the object is chosen, press fire to drop it. If by accident 'object mode' is activated, by pressing 'SPACE' will restart the game.

HINTS & TIPS

Try not to lose too much energy at once as the gang may get scared and decide to run off. They must be found again before that area can be left.

Beware some skateboarders will pinch objects from TC and place them randomly elsewhere.



LOADING INSTRUCTIONS & CONTROLS

AMIGA & ATARI ST

Reset machine, insert disk into drive.

KEYS

P – Pause

Escape – Quit

F1 – Music & Sound Effects

F2 – Sound Effects Only

JOYSTICK ONLY



CBM 64 (DISK)

LOAD " * ", 8, 1 RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Hit SHIFT & RUN/STOP keys together.

CONTROLS

USE JOYSTICK PORT 2

SPECTRUM

Type LOAD " " then press ENTER.



DEFAULT KEYS:

Q – Up

O – Left

A – Down

P – Right

Space – Collect an object, hold down for a longer period to enter 'object drop' mode

F – Freeze – 'Fire' to restart

Keys are fully redefinable or use Sinclair or Kempston joystick.

AMSTRAD

Press CTRL & small ENTER then press PLAY.

DEFAULT KEYS:

Q – Up

O – Left

A – Down

P – Right

Space – Collect an object, hold down for a longer period to enter 'object drop' mode.

F – Freeze – 'Fire' to restart.

Keys are fully redefinable or use joystick.



HONG KONG PHOOEY

NO.1
SUPER
GUY

Baron Von Bankjob has escaped from jail!

Who comes to the rescue? It's Hong Kong Phooey, emerging from the sticky top drawer of his special file cabinet, with the help of trusty police station cat, Spot. The latest living legend of our time emerges, mask and kimono askew, the indispensable Kung Fu manual tucked firmly inside his pocket. Otherwise known as the bumbling janitor of Police Headquarters, Penrod Pooch, our hero leaps into the fray. He remains supremely confident of his dazzling footwork, lightning quick reflexes, and keen powers of perception, despite continual trips, flip-flops and bungles. In Phooey's mind, the power imbued through his Kung Fu manual cannot but triumph. In reality, victory over the many colourful villains must be attributed to the backstage manoeuvres of shrewd little Spot.

The Baron's hideout is located in a deserted warehouse somewhere in the docklands. Your task is to locate the Baron and bring him to justice. Although this may sound easy, beware, there are numerous hazards and objects to negotiate.

THUGS

These are faithful servants of the Baron. They will stop at nothing to prevent you from reaching your goal. Thugs can kick, punch, shoot and even throw knives.

COLLAPSING PLATFORMS

The warehouse is old and decrepit, some platforms aren't too safe. Too much pressure and they're sure to collapse.

ELEVATORS

Luckily for you, the elevators are still working. To operate these Hong Kong must stand on them and push the joystick in the required direction i.e. up or down.

CONVEYORS

This is a perfect way to rest your feet, although once on the conveyors, they will force you to move in their direction.

SWITCHES AND DOORS

In set places you will find locked doors. These can only be opened by operating the corresponding switch.

OIL PATCHES

If you pass through these you will slip and slide uncontrollably.

ACID PATCHES

Contact with any acid results in energy loss.

FALLING DEBRIS

Hong Kong must be forever ready to avoid falling debris that can appear at any time.

PLAYER CHARACTERISTICS

Hong Kong is able to kick, punch, jump and duck. Energy is lost by contact with any of the thugs of their weapons. This is depicted by the famous Hong Kong Book of Kung Fu slowly dissolving as you become weaker. To regain energy, drinks must be collected. These are scattered throughout the warehouse.

Once all your energy is lost the game is over.



LOADING INSTRUCTIONS & CONTROLS

AMIGA & ATARI ST

Reset machine insert disk into drive.

KEYS

Esc - QUIT

P - Pause

F1 - Music on/sound effects off

F2 - Sound effects on/music off

USE JOYSTICK PORT 2

CBM 64 (DISK)

LOAD " * ", 8, 1 RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Hit SHIFT & RUN/STOP keys together.

KEYS

With Fire NOT Pressed

Walk left - Left

Walk right - Right

Duck - Down

Flying Kick - Up

Punch - Fire

With FIRE Pressed

Jump - Up

Round

house left - Left

Round

house right - Right

Run stop = Pause

A = Quit

SPECTRUM

Type LOAD " " then press ENTER.

AMSTRAD

Hit CTRL & Small ENTER keys together then press PLAY, followed by RETURN.

KEYS (SPECTRUM & AMSTRAD)

With Fire NOT Pressed

Walk left - Left

Walk right - Right

Duck - Down

Flying Kick - Up

Punch - Fire

With FIRE Pressed

Jump - Up

Round

house left - Left

Round

house right - Right

Default Keys

Q - Up

A - Down

O - Left

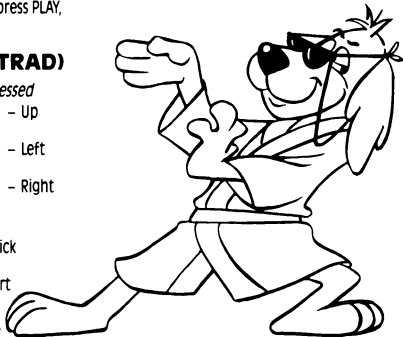
P - Right

Space - Fire

Or Use Joystick

F = Pause

Fire to restart



RUFF and REDDY™

IN THE SPACE ADVENTURE

Ruff and Reddy have agreed to test Professor Flipnoodles Pocket Rocket. At blast off, something goes terribly wrong and the rocket spins wildly out of control, heading off into deep space.

It crash lands on a planet inhabited by small blue aliens known as Lilli-Punies. Some of these have decided to go exploring on a nearby planet and have become either lost or captured.

The Lilli-Punies kidnap Ruff and Reddy and tell them that the only way to regain their freedom is for Ruff to go and rescue all the missing aliens.

Without much of a choice the Lilli-Punies take him to the planet where their friends are.

THE SEARCH BEGINS!

YOUR MISSION

Ruff has to search through four areas of the alien planet, beginning on the surface and working his way underground.

Each level comprises of various puzzles to solve and varying amounts of Lilli-Punnies to find – 20 in all.

Collect all Lilli-Punies in a section to complete it. Bouncing objects are score bonuses. Watch the time limit doesn't run out.

SCORING

50 Points per bouncing object

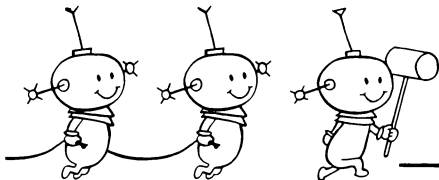
100 Points per Lilli-Puny

500 Points for using a puzzle item (AMIGA & ATARI ST)

500 Points per use of object to complete a puzzle (CBM 64, SPECTRUM, AMS)

500 Points for collecting a puzzle item

Time left is multiplied by 10 when a section is completed.



LOADING INSTRUCTIONS & CONTROLS

AMIGA & ATARI ST

Reset machine insert disk into drive.

CONTROLS

F1 – Pause
F2 – Un-pause
Joystick only

CBM 64 (DISK)

Load " * ", 8, 1 RETURN RUN RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Hit SHIFT & RUN/STOP Keys together.

KEYS

Pause: Space
Fire = Jump except when under water
Quit: Run-Stop
Joystick in Port 2

SPECTRUM

Type LOAD " " then press ENTER key.

KEYS

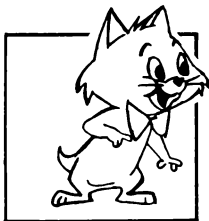
Keys: O = Left
P = Right
Space = Jump or thrust in water
Pause: Press 1 and then Q to quit
Or use Joystick.

AMSTRAD

Press CTRL & small ENTER then press PLAY

KEYS

Keys: O = Left
P = Right
Space = Jump or thrust in water
Pause: Press 1 and then Q to quit
or use Joystick.



YOGI'S GREAT ESCAPE

Ein weiterer Winter ist vergangen, es ist Zeit, daß Yogi aufwacht und sein alljährliches Hobby, nämlich nichtsahnenden Touristen ihre Picknickkörbe zu stibitzen, wieder aufnimmt.

Ein paar Tage nach Saisonbeginn bekommt Ranger Smith einen beunruhigendes Anruf, in dem ihm mitgeteilt wird, daß der Jellystone Park geschlossen werden muß und daß die Tiere in einen Zoo umgesiedelt werden müssen.

Yogi hört diese Neuigkeit und beschließt heimlich, daß er ausbrechen muß, um nicht in den Zoo geschickt zu werden.

Wenn Yogi verschwindet, werden ein Fährtensucher und sein trauer, alter Hund eingesetzt, um bei der Suche zu helfen.

Sie spielen die Rolle von Yogi Bär und sie müssen durch die verschiedenen Schauplätze durchkommen und dabei Hindernisse und versteckte Gefahren vermeiden. Immer, wenn Yogi aus irgendeinem Grund langsamer wird, können Ranger Smith und der Fährtensucher ihn leicht fangen und ihn in den Zoo bringen.

DIE STUFEN

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1. JELLYSTONE PARK | 4. MUMBO-JUMBO-SUMPF |
| 2. DURCH DEN WALD | 5. JAHRMARKT |
| 3. DER WILDE WESTEN | 6. NEW YORK CITY |

YOGI BEGEGNET ZUM BEISPIEL

Indianern, Schlangen, Geistern, Spinnen, Jägern, Stoßautos, herunterfallenden Kokosnüssen, Fledermäusen, Vögeln und vielen anderen Dingen.

EXTRAPUNKTE

Für Picknickkörbe, Apfel, Hamburger, Brathähnchen und Karameläpfel bekommen Sie jeweils 100 Punkte.

Wenn Sie einen der unsichtbaren Gegenstände einsammeln, bekommen Sie jeweils 250 Punkte... Sehen Sie mal, ob Sie sie finden können.

Wenn Sie das Ende jeder Stufe erreichen, bekommen Sie jeweils 2500 Extrapunkte, sowie zusätzlich 100 Punkte für jede übriggebliebene Sekunde.

GEWINNBRINGENDE EXTRAUFGABEN

An verschiedenen Orten hat Yogi die Gelegenheit, Spezialgegenstände zu finden. Wenn Sie alle diese Gegenstände eineammeln, bekommen Sie am Ende der Stufe den RIESEN BETRAG von 7500 Punkten.

Sie sind:
6 Teile von Yogi's Auto.
6 Beutel mit Gold.
6 Cowboyhüte.

LADEANLEITUNG

AMIGA & ATARI ST

Maschine einstellen, Diskette laden.

STEUERUNG

P – Pause (zum weiterspielen, P oder FEUER drücken).

ESC – Spiel beenden

CBM 64 (Diskette)

LOAD * * *, 8, 1 RETURN

CBM 64 (Cassette)

Shift-Taste und RUN/STOP Taste gleichzeitig drücken.

STEUERUNG

Stenerknüppel, Ausgang 2.



TOP CAT

STARRING IN

BEVERLY HILLS

Cats

Wenn eine alte Dame alle ihre irdischen Reichtümer Benny the Ball vermachte, die ihre eigentliche rechtmäßige Erbin Amy nicht aufzufinden ist, machen sich Top Cat und die restliche Bande nach Beverly Hills auf, zur luxuriösen Villa von Madame Van Der Gelt. Snerdly, der Butler, ist der nächste in der Erbfolge, falls er Benny loswerden kann.

Können Top Cat und seine Bande, zwischen Ausflügen in der Luxusmaschine und Erholungspausen am Swimmingpool, Benny retten und Amy finden?

ZIEL DES SPIELS

Du übernimmst die Rolle von Top Cat. Im ersten Spielabschnitt – Der Hinterhof – muß Top Cat die anderen Mitglieder der Bande aufspüren und den Knechten Finder, der Crusher, den Hund, so lange ablenken, bis Top Cat und die Bande in den nächsten Spielabschnitt entkommen ist.

DIE GEGENSTÄNDE

Im Laufe des Spiels müssen bestimmte Rätsel gelöst werden, indem Gegenstände an bestimmten Stellen deponiert werden. Ein Schlüssel wird zum Beispiel eine Tür öffnen. Durch einige Rätsel kann Top Cat auch Bonuspunkte erwerben, indem er z.B. abfällt in die Mülltonne wirft.

Während des gesamten Spiels muß Energie (Milchflasche) gesammelt werden. Vorsicht, manche Flaschen enthalten saure Milch. Auch Obst kann gegen Bonuspunkte gesammelt werden – doch aufpassen, manche Frucht ist faul.

Um einen Gegenstand zu deponieren, muß der "Gegenstand fallenlassen-Modus" eingeschaltet werden. Ein blinkender Cursor wird den gewählten Gegenstand hervorheben. Dieser kann nun mit Hilfe der entsprechenden Tasten nach rechts oder links bewegt werden. Ist der gewünschte Gegenstand gewählt, Feuer drücken, um den Gegenstand zu deponieren.

HINWEISE & TIPS

Verbrauche nicht zu viel Energie auf einmal, da sonst die Bande den Mut verliert und davonrennt. Die Bandenmitglieder müssen dann erst wieder aufgespürt werden, bevor der Spielabschnitt verlassen werden kann.

Vorsicht – einige Skateboarder versuchen, Gegenstände zu klauen und sie irgendwo zu verstecken.

LADEANLEITUNG

AMIGA & ATARI ST

Maschine einstellen, Diskette laden.

STEUERUNG

P – Pause

Escape – Taste spiel abbrechen

F1 – Musik und soundeffekte

F2 – Nur soundeffekte

CBM 64 (DISK)

LOAD * , 8, 1 RETURN

STERNKNÜPPEL, AUSGANG 2

CBM 64 (CASSETTE)

Shift – Taste und RUN/STOP taste gleichzeitig drücken.

STERNKNÜPPEL AUSGANG 2



HONG KONG PHOOEY



Baron von Bankjob ist aus dem Gefängnis entflohen!

Wer rettet die Situation? Natürlich Hong Kong Phooey, der aus dem klebrigen obersten Schubfach seines Aktenschanks für besondere Fälle auftaucht, seinen teuren Freund Spot, die Katze der Polizeiwache, an seiner Seite. Die letzte lebende Legende unserer Zeit erscheint, Maske und Kimono leicht verrutscht, das underläbliche Kung Fu-Handbuch sicher verstaubt in der Tasche.

Auch als der tolpatschige Hausmeister des Polizeihauptquartiers bekannt, stürzt sich unser held in den Kampf. Trotz seiner ständigen Mißerfolge, Fehlschläge und Ungeschicklichkeiten ist er voller Vertrauen in seine atemberaubende FuBarbeit, seine blitzschnellen Reaktionen und seine ungeheure Beobachtungsgabe. Phooeys Glaube an die Kraft, die ihm sein Kung Fu-Handbuch verleiht, ist unerschütterlich. In Wahrheit müssen die Siege über die vielen farbenfrohen Schurken dem hinter den Kulissen tätigen, gewitzten, kleinen Spot zugeschrieben werden.

Das Versteck des Barons befindet sich in einem verlassenem Lagerschuppen, irgendwo im Hafen. Ihre Aufgabe ist es, den Baron aufzuspüren und ihn der Justiz zu übergeben. Das klingt ziemlich einfach, doch seien Sie gewarnt, eine Reihe von Hürden und Objekten müssen bewältigt werden.

LADEANLEITUNG

AMIGA & ATARI ST

Maschine einstellen, Diskette laden.

STEUERUNG

Esc – Quit

P – Spielpause

F1 – Musikein/Sound effects aus

F2 – Sound effects ein/Musik aus

STENERKNÜPPEL, AUSGANG 2

CBM 64 (DISKETTE)

LOAD " * ", 8, 1 RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Shift-Taste und RUN/STOP Taste gleichzeitig drücken.

TASTEN

Mit Feuertaste gedrückt

Nach links gehen – links

Nach rechts gehen – rechts

Bücken – nach unten

Hochsprung – nach oben

Drücken – feuern

Mit Feuer gedrückt

Springen – nach oben

Um das Haus links – links

Um das Haus rechts – rechts

ODER JOYSTICK BENUTZEN

RUN/STOP – Spielpause

A – Quit



RUFF and REDDY™

SPACE ADVENTURE

Ruff und Reddy haben versprochen, Professor Flipnoodles Taschenrakete zu testen. Doch beim Start geht etwas total schief, und die Rakete schwirrt völlig außer Kontrolle geraten umher und verschwindet im All.

Die Rakete zerschmettert auf einem Planeten, der von kleinen blauen Lebewesen bewohnt wird, die als Lilli-Punies bekannt sind. Einige der Lilli-Punies haben sich bei der Erforschung eines nahegelegenen Planeten verirrt oder sind gefangen genommen worden.

Die Lilli-Punies kidnappen Ruff und Reddy, und um ihre Freiheit wieder zu gewinnen, muß Ruff alle vermißten Lilli-Punies finden.

Es bleibt Ruff keine andere Wahl, und die Lilli-Punies bringen ihn zum Planeten, auf dem sich ihre Freunde befinden.

DIE SUCHE BEGINNT!

Ihre Aufgabe Ruff muß vier Abschnitte des fremden Planeten durchsuchen, auf der Oberfläche beginnend und sich bis unter den Boden vorarbeitend.

Auf jeder Stufe müssen verschiedene Rätsel gelöst und Lilli-Punies gefunden werden, 20 insgesamt.

PUNKTE

50 Punkte für einen springenden Gegenstand

100 Punkte für einen Lilli-Punie

500 Punkte pro Gegenstand, der zur Lösung eines Rätsels verwendet wurde.

Bonuspunkte für ein durchsuchtes Gebiet: restliche Zeit multipliziert mit 10.

Finden Sie alle Lilli-Punies, die sich in einem Abschnitt befinden.

Springende Gegenstände bringen Ihnen Zusatzpunkte. Passen Sie auf, daß Sie das Zeitlimit nicht überschreiten.

LADEANLEITUNG

AMIGA & ATARI ST

Maschine ein stellen, Diskette laden.

STEUERUNG

F1 – Pause

F2 – Fortsetzung nach Pause

Joystick

CBM 64 (DISKETTE)

LOAD " * ", 8, 1 RETURN RUN RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Shift-Taste und RUN/STOP Taste gleichzeitig drücken.

STEUERUNG

Feuer = Springen (außer unter Wasser)

Pause: Leertaste

Verlassen des Spiels: Run/Stop-Taste

Steuerung: Joystick in Anschluß 2



YOGI'S GREAT ESCAPE

Un nouvel hiver vient de si terminer, le moment est venu pour Yogi de se réveiller afin de se mettre, comme chaque année, à pratiquer son passe-temps favori, qui consiste à soulager d'innocents campeurs de leur panier de pique-nique.

Quelques jours après le début de la saison, Ranger Smith recoit un coup de téléphone inquiétant lui apprenant que Jellystone Park doit fermer et que tous les animaux doivent être transportés au zoo. Yogi entend la nouvelle et décide en cachette que le seul moyen pour ne pas être envoyé au zoo est de s'échapper de Jellystone Park.

Lorsque Yogi disparaît, on fait intervenir un traqueur et son vieux chien fidèle afin de faciliter les recherches.

Puisque vous jouez le rôle de l'ours Yogi, vous devez participer à différents scénarios, en évitant les obstacles et les dangers cachés. Si, pour quelque raison que ce soit, Yogi ralentit l'allure, Ranger Smith et le traqueur le captureront pour l'emmener au zoo, c'est certain.

NIVEAUX

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. JELLYSTONE PARK | 4. MARECAGE MUMBO JUMBO |
| 2. A TRAVERS LA FORET | 5. FETE FORAINE |
| 3. LE FAR WEST | 6. NEW YORK CITY |

PAMI LES OBSTACLES

Indiens, serpents, fantômes, araignées, chasseurs, voitures tamponneuses, chutes de noix de coco, chauves-souris, oiseaux, et bien d'autres encore.

OBJETS BONUS

Paniers de pique-nique, pommes, hamburgers, poulets rôtis et pommes caramélisées vous donnent chacun 100 points.

Il y a certains objets invisibles qui vous donnent 250 points lorsque vous les ramassez... Essayez de les trouver!

A la fin de chaque niveau, vous avez droit à un bonus de 2500 points, avec 100 points en plus pour chaque seconde qui reste.

MISSIONS BONUS SPECIAL

En différents endroits, Yogi a la possibilité de ramasser des objets spéciaux. Si vous les rassemblez tous, cela vous donne un SUPER bonus de 7500 points à la fin de chaque niveau.

Ces objets sont:

6 sacs remplis d'argent	
6 pièces de la voiture de Yogi	6 chapeaux de cowboy

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT ET COMMANDES

AMIGA & ATARI ST

Réinitialisez la machine, insérez la disquette dans l'unité.

TOUCHES

P – Pause (pour recommencer, appuyez sur P ou sur FEU)

ESC – Quitter le jeu.

JOYSTICK UNIQUEMENT

AMSTRAD

Appuyez simultanément sur CTRL et petit ENTER

COMMANDES

Z – Gauche RETURN – Sauter

X – Droite F – Retención

Touches redéfinissables ou utilisez le joystick.



TOP CAT
STARRING IN
BEVERLY HILLS
Cats

Quand une vieille dame laisse sa fortune à Benny the Ball, sa seule héritière légitime, Amy, ayant disparu, Top Cat et le reste de la bande se retrouvent à Beverly Hills dans le grand luxe de la résidence de Madame Van Der Gelt. Snerdly, le maître d'hôtel, est le deuxième sur la liste s'il réussit à se débarrasser de Benny.

Entre les balades en limo et faire les fous autour de la piscine, est-ce que Top Cat et sa bande réussiront à sauver Benny et à retrouver Amy dont on est sans nouvelles?

LE BUT DU JEU

Vous jouez le rôle de Top Cat. Dans la première zone – La Ruelle – Top Cat doit rassembler les membres existants de la bande et trouver l'os qui permettra de détourner l'attention de 'Crusher', le chien, pendant que Top Cat continue jusqu' à la zone suivante.

LES OBJETS

Pour terminer le jeu, il faut résoudre plusieurs puzzles en laissant tomber des objets dans différents endroits, par exemple, une clé permettra d'ouvrir une barrière etc. Certains puzzles permettent à Top Cat d'obtenir des bonus par ex., en déposant des ordures dans les poubelles.

Tout au long du jeu, il faut récupérer de l'énergie (litres de lait). Méfiez-vous du lait tourné. Même chose pour les fruits qu'on peut ramasser pour gagner des points supplémentaires, attention, il se peut qu'ils soient pourris!

Pour laisser tomber un objet, passez en mode 'laisser tomber un objet'. Un curseur qui clignote mettra en évidence l'objet déjà sélectionné. Avec le curseur, on peut se déplacer vers la gauche ou vers la droite avec les touches appropriées. Une fois l'objet sélectionné, appuyez sur feu pour le laisser tomber. Si le 'mode objet' est activé par erreur, vous recommencerez le jeu en appuyant sur n'importe quelle touche sauf 'gauche', 'droite' ou 'feu'.

PETITS CONSEILS

Essayez de ne pas perdre trop d'énergie dès le départ car la bande risque de s'effoler et pourrait décider de se sauver. Il faut les retrouver avant de pouvoir quitter cette zone.

Faites attention! Des skateurs piqueront les objets récupérés par Top Cat et iront les déposer n'importe où ailleurs.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA & ATARI ST

Réinitialisez la machine, insérez la disquette dans l'unité.

CLÉS

P – Repartir

Escape – Quitter le Jeu

JOYSTICK UNIQUEMENT

F1 – Musique et Sound Effects

F2 – Sound Effects / Musique Arrêt

AMSTRAD

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER, puis enfoncez la touche PLAY.

TOUCHES PAR DEFAUT

Q – EN HAUT

O – GAUCHE

F – Figer – 'Fire' pour repartir

A – EN BAS

P – DROITE

Barre d'espace – Récupérer un objet, continuer à appuyer sur la barre d'espace pour passer en mode "laisser tomber un objet".

CLAS REDEFINISSABLES OU MANNETTE



HONG KONG PHOOEY



Baron Van Bankjob s'est évadé de prison!

Qui vient à la rescousse? Hong Kong Phooey, qui surgit du tiroir poisseux de son meuble-classeur spécial, avec l'aide du fidèle Spot, le chat du commissariat de police. La toute dernière légende vivante de notre temps émerge, masque et kimono de guingois, l'indispensable manuel de Kung Fu fourré dans sa poche.

Connu également comme le concierge maladroit de la Préfecture de Police, Penrod Pooch, notre héros se lance dans la bagarre. Malgré ses faux-pas continuels, ses changements d'avis constants et ses maladresses, il a une confiance absolue dans son jeu de jambes éblouissant, ses réflexes rapides comme l'éclair et sa faculté de perception affinée. Dans l'esprit de Phooey, le pouvoir que lui confère son manuel de Kung Fu ne peut que triompher. En réalité, la victoire remportée sur de nombreux bandits plus pittoresques les uns que les autres doit être attribuée à nul autre que l'astucieux petit Spot qui, derrière les coulisses, est à l'origine de toutes ces manœuvres.

La cachette du Baron est située dans un entrepôt abandonné des docks. Votre tâche consiste à repérer l'endroit où se trouve le baron et à l'amener devant les tribunaux. Tout cela vous paraît simple mais attention! vous devrez affronter beaucoup de dangers et de nombreux obstacles se dresseront sur votre chemin!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT AMIGA & ATARI ST

Réinitialisez la machine, insérez la disquette dans l'unité.

CLES

Esc - QUIT

P - Pause

JOYSTICK PORT 2

F1 - Musique marche/sound effects arrêt

F2 - Sound effects marche/musique arrêt

AMSTRAD

Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER, puis enfoncez la touche PLAY.

CLES

Sans appuyer sur FEU

Marcher à gauche - Gauche

Marcher à droite - Droite

Esquiver un coup - Bas

Coup de pied - Haut

Coup de poing - Feu

FEU enfoncé

Sauter - Haut

Autour de la maison
vers la gauche - Gauche

Autour de la maison
vers la droite - Droite

Touches implicites

Q - Haut

A - Bas

O - Gauche

P - Droite

Barre d'espace - Feu

ou utilisez le joystick

F = Pause

Appuyez sur FEU pour recommencer



RUFF and REDDY™

IN THE
SPACE ADVENTURE

Ruff et Reddy ont accepté de tester la fusée de poche dur Professeur Flipnoodles. Pendant la mise à feu, quelque chose ne se passe pas du tout comme prévu et la fusée se met à tourner dans tous les sens sans qu'on puisse la contrôler, et part vers les profondeurs de l'espace.

Elle se pose en catastrophe sur une planète habitée par des petits aliens bleus connus sous le nom de Lilli-Punies. Certains d'entre eux ont décidé d'aller explorer une planète voisine et se sont perdus ou ont été capturés.

Les Lilli-Punies kidnappent Ruff et Reddy et leur annoncent que la seule condition à laquelle ils seront relâchés est que Ruff aille secourir tous les aliens manquants.

Sans qu'il ait beaucoup de choix, les Lilli-Punies l'emmènent sur la planète où se trouvent leurs amis.

LES RECHERCHES COMMENCENT!

VOTRE MISSION

Ruff doit mener ses recherches dans les quatre zones de la planète alien, en commençant par la surface et en pénétrant progressivement sous terre.

Chaque niveau est constitué de divers puzzles à résoudre et il vous faut retrouver différents nombres de Lilli-Punies, 20 en tout.

Récupérer tous les Lilli-Punies dans une section pour terminer la partie. Les objets qui rebondissent sont des bonus à ajouter à votre score.

Faites bien attention de ne pas dépasser le délai imparti!

SCORE

50 Points par objet rebondissant

100 Points par Lilli-Puny

500 Points chaque fois que vous utilisez un objet pour reconstituer un puzzle.

Bonus pour avoir terminé une section: temps restant *10

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA & ATARI ST

Réinitialisez la machine, insérez la disquette dans l'unité.

COMMANDES

F1 - Pause

F2 - Reprise

UTILISEZ LA MANETTE

AMSTRAD

Appuyez simultanément sur CTRL et petit ENTER.

COMMANDES

O = Gauche

P = Droite

Barre d'espace = Sauter ou jeter dans l'eau

Pause: Appuyez sur 1 puis sur Q pour Quitter

OU UTILISEZ LE JOYSTICK



YOGI'S GREAT ESCAPE

È passato un altro inverno ed è tempo che Yogi si risvegli e cominci il suo passatempo annuale di rubare i cestini del picnic dai campeggiatori ignari.

Qualche giorno dopo l'inizio della stagione la guardia forestale Smith riceve una telefonata allarmante che lo informa che il Jellystone Park deve chiudere e tutti gli animali devono essere trasferiti ad uno zoo.

Yogi viene a sapere di ciò e decide segretamente che la fuga è l'unico modo di evitare d'essere trasferito ad uno zoo, perciò scappa dal Jellystone Park.

Quando la fuga di Yogi viene notata, un cacciatore e il suo vecchio cane fedele vengono assunti per aiutare nella ricerca.

Voi giocate la parte di Yogi Bear e dovete progredire attraverso vari scenari, evitando ostacoli e pericoli nascosti. Se per qualsiasi motivo Yogi rallenta, la guardia forestale Smith e il cacciatore lo cattureranno e lo porteranno allo zoo.

LIVELLI

- | | |
|--------------------------|---------------------------|
| 1. JELLYSTONE PARK | 4. IL PANTANO MUMBO JUMBO |
| 2. ATTRAVERSO LA FORESTA | 5. LUNA-PARK |
| 3. IL WEST SELVAGGIO | 6. NEW YORK CITY |

I CARATTERI

Indiani, serpenti, fantasmi, ragni, cacciatori, macchine auto-scontro, noci di cocco cadenti, pipistrelli, uccelli, e molti altri ancora.

ARTICOLI PREMIO

Cestini di picnic, mele, hamburgers, polli arrosto e mele caramellate vi danno 100 punti ciascuno. Vi sono anche degli articoli invisibili che vi danno 250 punti se li raccogliete... Vedete se riuscite a trovarli! Al termine di ogni livello, riceverete un premio di 2500 punti con altri 100 punti per ogni secondo di tempo restante.

COMPITI PREMIO SPECIALI

In varie località Yogi ha l'opportunità di raccogliere degli oggetti speciali. Se li raccoglie tutti, riceverete un enorme premio di 7500 punti al termine di ogni livello.

Gli oggetti sono: 6 sacchi di soldi
6 pezzi della macchina di Yogi 6 capelli da cow-boy

ISTRUZIONI DI CARICO

AMIGA & ATARI ST

Ripristinare la macchina, inserire il disco nel drive.

TASTI

P - Pansa (per ricominciare premere P o FIRE)

ESC - abbandonare il gioco

CBM 64 (DISCO)

LOAD " * , 8, 1 RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Premete i tasti SHIFT & RUN/STOP insieme

CONTROLLI

Adoperare il Joystick Porto 2.



TOP CAT
STARRING IN
BEVERLY HILLS
Cats

Quando una vecchia signora lascia la sua fortuna a Benny the Ball perchè la sua unica e legittima erede, Amy, è scomparsa, Top Cat e il resto della banda finiscono a Beverly Hills nella lussuosa residenza di Madam Van der Gelt. Snerdly, il maggiordomo, à l'erede successuovo, se riesce a disfarsi di Benny. Fra una corsa e l'altra nella limousine e il divertimento intorno alla piscina, riusciranno T.C. e la sua banda a salvare Benny e a trovare Amy?

L'OBIETTIVO DEL GIOCO

Giocare la parte di Top Cat. Nella prima zona – Il Vicolo – T.C. deve radunare i membri esistenti della banda e trovare l'osso che distrarrà "Crusher" il cane, permettendo a T.C. di avanzare nella zona seguente.

GLI OGGETTI

Per completare il gioco è necessario risolvere certi enigmi facendo cadere oggetti in posti diversi, es. una chiave aprirà un cancello ecc. Alcuni enigmi assegnano punti premio a T.C., es. mettendo rifiuti nelle pattumiere.

Per tutto il gioco l'energia (bottiglie di latte) deve essere raccolta. Attenti a quelle andate a male. Allo stesso modo la frutta può essere raccolta per avere punti extra – attenzione, potrebbe essere marcia.

Per far cadere un oggetto, digitare il modo "cadua oggetto". Un cursore che lampeggia porrà in evidenza l'oggetto selezionato al momento. Questo può essere spostato a sinistra o a destra servendosi dei tasti appropriati. Una volta scelto l'oggetto, premere "fuoco" per farlo cadere.

SUGGERIMENTI

Cercare di non perdere troppa energia subito perchè la banda potrebbe spaventarsi e decidere di scappare via. Devono essere ritrovati prima di poter lasciare quella zona.

Guardarsi da alcuni pattinatori che porteranno via degli oggettetti a T.C. e li depositeranno a casaccio da qualche altra parte.

ISTRUZIONI DI CARICO

AMIGA & ATARI ST

Ripristinare la macchina, inserire il disco nel drive.

TASTI

P – Pausa

ESC – Abbandona

SOLO JOYSTICK

F1 – Effetti sonori e musica

F2 – Solo effetti sonori

CBM 64 (DISCO)

LOAD " * ", 8, 1 RETURN

JOYSTICK NELLA PORTA 2

CBM 64 (CASSETTE)

Premete i tasti SHIFT & RUN/STOP insieme.

JOYSTICK NELLA PORTA 2



HONG KONG PHOOEY



Il Barone von Bankjob è scappato di prigione!

Chi viene in aiuto? E' Hong Kong Phooey, emergente dal cassetto superiore appiccicoso del suo casellario speciale, con l'assistenza del fidato gatto della stazione di polizia, Spot. L'ultima leggenda vivente dei nostri tempi emerge, con la maschera e il kimono di sghimbescio, e con l'indispensabile manuale di Kung Fu in tasca.

Anche noto com eil custode maldestro della Sede Centrale di Polizia, Penrod Pooch, il nostro eroe si dà da fare. Ha moltissima fiducia nel suo lavoro di gambe espertissimo, nei suoi riflessi veloci come il lampo, e acuta abilità d'intuizione, nonostante i continui inciampi, capriole all'indietro e pasticci. Nella mente di Phooey, il potere che gli proviene dal manuale di Kung Fu non può che trionfare. In realtà, la vittoria sui parecchi villani variopinti deve essere attribuita alle manovre di retroscena dell'astuto piccolo Spot.

Il covo del Barone si trova in un magazzino deserto nel bacino portuale. Il vostro compito è di localizzare il Barone e riportarlo alla giustizia. Sebbene ciò possa sembrare facile, attenzione! vi sono numerosi pericoli e oggetti che dovrete negoziare.

ISTRUZIONI DI CARICO

AMIGA & ATARI ST

Ripristinare la macchina, inserire il disco nel drive.

TASTI

Esc - Quit

P - Pausa

ADOOPERATE IL JOYSTICK PORTO 2

F1 - Musica accesa/effetti sonori spenta

F2 - Effetti sonori accesa/musica spenta

CBM 64 (DISCO)

LOAD * *, 8, 1 RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Premete i tasti SHIFT & RUN/STOP insieme.

TASTI

Con Fire De - Premuto

Camminare a sinistra - Sinistra

Camminare a destra - Destra

Abbassarsi - Giù

Calcio volante - Su

Pugno - Fire

Con Fire premuto

Salto - Su

Intorno alla casa a sinistra - Sinistra

Intorno alla casa a destra - Destra

RUN/STOP - Pausa

A - Quit

Oppure usare il comando a cloche.



RUFF and REDDY™

IN FILE
SPACE ADVENTURE

Ruff e Reddy hanno acconsentito a collaudare il Razzo Pocket del Professore Flipnoodles. Al lancio qualcosa va terribilmente storta e il razzo ruota velocissimamente fuori controllo, dirigendosi verso lo spazio.

Fa un atterraggio di fortuna su un pianeta abitato da piccoli alieni blu conosciuti come Lilli-Puni. Alcuni di essi hanno deciso di andare ad esplorare un pianeta vicino e si sono perduti o sono stati catturati.

I Lilli-Puni sequestrano Ruff e Reddy e dicono loro che l'unico modo per riconquistare la libertà è per Ruff di andare a liberare tutti gli alieni mancanti.

Senza dargli molta scelta, i Lilli-Puni lo portano sul pianeta dove si trovano i loro amici.

ICOMINCIA LA RICERCA!

La vostra missione Ruff deve cercare in quattro aree del pianeta alieno, incominciando dalla superficie e andando verso il sottosuolo.

Ogni livello comprende diversi problemi che deve risolvere e diversi numeri di Lilli-Puni - 20 in totale.

Per completare una sezione dovete raccogliere tutti i Lilli-Puni. Gli oggetti rimbalzanti vi danno punti premio. Fate attenzione che il limite di tempo no espiro.

PUNTEGGIO

50 punti per un oggetto rimbalzante

100 punti per un Lilli-Puni

500 punti per uso dell'oggetto nel completare il problema.

Punti premio per il completamento di una sezione: tempo restant *10.

ISTRUZIONI DI CARICO

AMIGA & ATARI ST

Ripristinare la macchina, inserire il disco nel drive.

CONTROLLI

F1 - Pause

F2 - Continua dopo la pausa

USA IL JOYSTICK

CBM 64 (DISCO)

LOAD " * ", 8, 1 RETURN RUN RETURN

CBM 64 (CASSETTE)

Premete i tasti SHIFT & RUN/STOP insieme

CONTROLLI

Fire = salto tranne che sotto l'acqua

Abbandono: Run-Stop

Pausa: Spazio

ADOPERATE IL JOYSTICK PORTO 2



YOGI'S GREAT ESCAPE

Ha pasado otro invierno. Es hora de que Yogi se despierte y empiece con su pasatiempo anual de robarles la merienda a los inocentes campistas.

Al de unos días de iniciarse la temporada, el guardabosques Smith recibe una llamada telefónica preocupante: le informan que hay que cerrar el Parque de Jellystone y llevar todos animales al zoo. Yogi, que oye esto, decide que la única forma de evitar el que le metan en un zoo es escaparse del Parque de Jellystone.

Cuando le echan en falta a Yogi le traen a un rastreador y a su fiel perro viejo, para ayudar en la búsqueda.

Tú haces el papel de Yogi. Tienes que pasar por varias situaciones, evitando obstáculos y peligros ocultos. Si por alguna razón Yogi va más despacio, el rastreador y el guardabosques Smith le capturan y le meten en el zoo.

NIVELES

1. PARQUE DE JELLYSTONE
2. POR EL BOSQUE
3. EL OESTE SALVAJE
4. CIENACA MUMBO JUMBO (FARSA)
5. PARQUE DE ATRACCIONES
6. LA CIUDAD DE NUEVA YORK

ELEMENTOS

Indios, serpientes, fantasmas, arañas, cazadores, autos de choque, cocos que caen, murciélagos, pájaros y muchos más.

ARTICULOS DE BONIFICACION

Cestas de merienda, manzanas, hamburguesas, pollos asados y manzanas garapinadas. Cada uno te vale 100 puntos.

De recoger algunos artículos invisibles ganas 250 puntos. A ver si los encuentras!

Al completar cada nivel ganas 2500 puntos de bonificación, más 100 puntos por cada segundo que te quede.

TAREAS DE BONIFICACION ESPECIAL

Yogi puede recoger objetos especiales en varios sitios. De recogerlos todos ganas una bonificación ENORME de 7500 puntos, al final del nivel.

Se trata de:
6 piezas del coche de Yogi

6 sacas de dinero
6 sombreros de vaquero

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMIGA & ATARI ST

Reinicializa la máquina y mete el disco en el accionador.

TECLAS

P - Pansa (para volver a empezar pulsa P o DISPARO)

Esc - Abandono

SÓLO PALANCA

SPECTRUM

Escribe LOAD "*" y pulsa ENTER.

TECLAS

Z - Izda

X - Decha

ENTER - Salto

F - Inmovilización

Teclas redefinibles o usa palanca Sinclair, Kempston o Cursor.

AMSTRAD

Pulsa CTRL y ENTER pequeña la vez.

TECLAS

Z - Izda

X - Decha

RETURN - Salto

F - Inmovilización

Teclas redefinibles o usa la palanca.



TOP CAT
STARRING IN
BEVERLY HILLS
Cats

Cuando una vieja senora deja toda su fortuna a Benny the Ball porque su legítima heredera, Amy, ha desaparecido, Top Cat y el resto de la pandilla van a parar en Beverly Hills, en la lujosa mansión de Madam Van Der Gelt. Snerdly, el mayordomo, es el segundo candidato a la herencia, si puede deshacerse de Benny.

Entre paseos en la limosina y diversiones alrededor de la piscina, ¿Podrán T.C. y su pandilla salvar a Benny y encontrar a Amy?

OBJETO DEL JUEGO

Tú juegas el papel de Top Cat. En la primera zona - La callejuela - T.C. tiene que reunir a los miembros de la pandilla y encontrar el hueso que distraerá al perro, 'Crusher', permitiéndole, a T.C., continuar a la zona siguiente.

LOS OBJETOS

Para completar el juego hay que resolver ciertos puzzles, dejando objetos en varios sitios; por ej. una llave abrirá una puerta, etc. Algunos puzzles le ganan puntos de bonificación a T.C., por ejemplo echando basura en basureros.

A lo largo del juego hay que acumular energía (botellas de leche). Cuidado con la leche cortada. Se puede recoger también fruta, para ganar puntos extra, ero! Cuidado!, puede estar podrida. Para dejar objetos usa el modo 'dejar objeto'. Un cursor destellante realiza el objeto seleccionado. Se puede moverlo a derecha o izquierda mediante las teclas correspondientes. Una vez escogido el objeto, pulsa 'disparo' para dejarlo. Si se activa por descuido 'modo objeto', cualquier otra tecla, excepto 'izquierda' 'derecha' o 'disparo' vuelve a empezar el juego.

CONSEJOS

Trata de no perder demasiadas fuerzas de golpe pues la pandilla se podría asustar y decidir escaparse. Hay que volver a encontrarlos antes de poder dejar aquella zona.

! Cuidadi! Algunos monopatines birlarán objetos de T.C. y los dejarán al azar en otros sitios.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMIGA & ATARI ST

Reinicializa la máquina y mete el disco en el accionador.

TECLAS

P - Pausa

F1 - Efectos música y sonido

Escape - Abortar

F2 - Efectos de sonido solamente

JOYSTICK SOLAMENTE

SPECTRUM

Escribe LOAD " " y pulsa ENTER

Teclas Redefinibles o vsa palanca Sinclair o Kempston.

AMSTRAD

Pulsa CTRL y ENTER pequena la vez.

Tedas redefinibles o usa palanca.

KEYS (SPECTRUM & AMSTRAD)

Q - ARRIBA

O - IZDA

A - ABAJO

P - DECHA

Espaciador: Recoger un objeto. Retenerlo pulsado por un periodo largo para entrar en el modo de 'dejar objeto'.

F - Inmovilizar - 'Disparo' para volver a empezar.



HONG KONG PHOOEY



El barón Von Bankjob se ha escapado de la cárcel!

Quién va al rescate? Hong Kong Phooey, que emerge del pegajoso cajón superior de su archivo especial, ayudado por Spot, el fiel gato de la comisaría. La más reciente leyenda viviente de nuestros tiempos emerge, con su careta y kimono torcidos y el indispensable manual de Kung Fu bien metido en el bolsillo.

Conocido también como el inepto conserje de la Jefatura de Policía, nuestro héroe. Pernod Pooch, entra en la refriega. A pesar de sus continuos tropiezos, cambios de parecer y chapuceras, tiene absoluta confianza en su ligereza de piernas, sus reflejos relámpago y su aguda perspicacia. Phooey cree que la fuerza empapada de su manual de Kung Fu no puede sino triunfar. De hecho la victoria sobre los muchos criminales pintorescos se debe atribuir a las ocultas maniobras del pequeño astuto Spot.

El escondrijo del barón se encuentra en un almacén desierto, en el puerto. Tu misión es localizar al barón y llevarlo a la Justicia. Aunque esto pueda paracer sencillo, ten cuidado: tienes muchos peligros y objetos que franquear.

INSTRUCCIONES DE CARGA

AMIGA & ATARI ST

Reinicializa la máquina y mete el disco en el accionador.

TECLAS

Esc - Abandonar

P - Pausa

JOYSTICK PUERTO 2

F1 - Musica on/Sonido effects off

F2 - Sonido effects on/Musica off

SPECTRUM

Escribe LOAD " " y pulsa ENTER.

AMSTRAD

Pulsa CTRL y ENTER pequena la vez.

TECLAS (SPECTRUM & AMSTRAD)

Sin pulsar DISPARO

Camina a izquierdas - Izquierda

Camina a derechao - Derecha

Agachada - Abajo

Patadón - Arriba

Punetazo - Disparo

DISPARO pulsado

Salto - Arriba

En torno a la casa
izquierdas - Izquierda

En torno a la casa
derechas - Derechas

Teclas 'normales'

Q - Arriba

A - Abajo

O - Izquierda

P - Derecha

Espacio - Disparo

o usa la palanca

F = Pausa - Disparo para volver a empezar



RUFF and REDDY™

¡MÉTE
SPACE ADVENTURE™

Ruff y Reddy se han avenido a probar el Cohete de Bolsillo del Profesor Flipnoodles. Al despegar se produce algún fallo gordo y el cohete se pierde sin control en el espacio.

Hace un aterrizaje forzoso en un planeta habitado por pequeños seres extraños azules a quienes se les conoce por el nombre de Lilli-Punies. Algunos de estos han ido a explorar un planeta cercano y se han perdido o los han capturado.

Los Lilli-Punies secuestran a Ruff y a Reddy y les dicen que les dejarán en libertad sólo si Ruff va y rescata a los 'aliens' que faltan. No tiene alternativa y los Lilli-Punies le llevan al planeta donde se encuentran sus compañeros.

LA BÚSQUEDA EMPIEZA! TU MISIÓN

Ruff tiene que buscarlos en cuatro zonas del extraño planeta, empezando por la superficie y pasando luego hacia el interior. Cada nivel comprende la resolución de varios 'puzzles' y el hallar a 20 Lilli-Punies. Recoge a todos los Lilli-Punies en cada sección. Los objetos de rebote suponen puntos de bonificación. Cuida de que no se te acabe el tiempo.

PUNTUACIÓN

50 puntos por cada objeto de rebote

100 puntos por cada Lilli-Puny

500 puntos por usar objetos para completar un 'puzzle'

Bonificación por completar una sección: tiempo restante *10

INSTRUCCIONES DE CARGA AMIGA & ATARI ST

Reinicializa la máquina y mete el disco en el accionador.

MANDOS

F1 - Pausa

F2 - Sigue tras pausa

USA EL JOYSTICK

SPECTRUM

Escribe LOAD " " y pulsa ENTER

AMSTRAD

Press CTRL y ENTER pequeña la vez.

TECLAS (SPECTRUM - AMSTRAD)

Q = Izda

P = Decha

Espacio = Salto o impulsión en agua

Pausa: Pulsa 1 y luego Q para abandonar.

O usa la palanca



**All rights reserved. Unauthorised copying, lending,
broadcasting or resale without the express written permission
of HI TEC Software Ltd. is strictly prohibited.**

HI TEC SOFTWARE · SHEFFIELD · ENGLAND

© 1991 HANNA-BARBERA PRODUCTIONS INC.

© P.A.L. DEVELOPMENTS 1991

**DESIGN & PRINT: MARKETING · ADVERTISING · DESIGN
SHEFFIELD · ENGLAND TEL: 0742-500999**