

BOUNDER

AMSTRAD

Playing Instructions

Move Bounder (tennis ball) around screen, bouncing on hexagonal slabs only. If you miss, you fall to your death. Be sure to identify mountains and walls as you can't go over them, you must go around. Any collision means you lose a life.

As a rule: IF IT ISN'T HEXAGONAL, THEN AVOID IT!

These aliens destroy you:

**BINOCULOIDS STICKITS MÓSCITA BIRDS CHOMPER DOMES PTERRIES
COINS EXOCETS etc.**

Useful aliens are:

**TELEPORTS JUMP BONUSES MOVING PLATFORMS
BONUS BUGS COPYRIGHT CANS**

Trial and error will help you identify which ones are which.

Slabs with arrows give you just over twice the time in the air. This allows you to make longer jumps, and if you feel inclined, a few fancy aerobatics! (Not recommended for beginners).

Slabs with question marks give you a mystery bonus, some good, some fair, but most of 'em bad. Careful planning and the use of a map are essential. Use the pause control to help you map the screens.

After each level, there is a bonus stage. Bounce on as many question marks as possible, clearing all question marks will earn you a bonus. Each jump unused adds to your bonus score.

Additional information

Keyboard: Joystick compatible

Q left **W** Right **P** Up **L** Down

SPACEBAR/FIRE Play Game

CTRL/ESC Reset (Breakout) **ESC** Pause

Loading Instructions

Press **|** **CPM**

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1985 All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

BOUNDER (Salterín)

AMSTRAD

Instrucciones:

Mueva el Bounder (pelota de tenis) alrededor de la pantalla, haciendo rebotar sólo en las losas hexagonales. Si no da en el blanco, caeré y morirá. Tenga cuidado de identificar las montañas y las murallas, ya que no puede pasar por encima sino que alrededor de ellas. Cualquier choque significa que pierde una vida.

Como regla práctica: **EVITESE TODO LO QUE NO SEA HEXAGONAL!**

Estos seres interplanetarios pueden destruirle:

**BINOCULOIDES STICKITS PAJAROS MOSCITA CUPULAS CHOMPER
PTERRIES MONEDAS EXOCETS etc.**

Los seres interplanetarios amistosos son:

**TELEPORTES PRIMAS DE SALTO PLATAFORMAS MOVILES BICHOS DE
PRIMAS LATAS "COPYRIGHT"**

El método de tanteo le ayudará a identificarlos.

Las losas con flechas le dan el doble de tiempo en el aire. Esto le permite hacer saltos más largos, y, si le da la gana, algunas acrobacias aéreas fantásticas (no se recomienda para los principiantes).

Las losas con signos de interrogación otorgan primas misteriosas, algunas buenas, otras regulares, pero la mayoría malas. Es esencial usar el mapa y planear cuidadosamente. Use el control de pauta para que le ayude a realizar las proyecciones en las pantallas.

Después de cada nivel se llega a una etapa de primas. Rebote sobre el mayor número posible de signos de interrogación. Si salta todos estos signos ganará una prima. Cada salto sin usar aumenta su puntuación.

Información adicional:

Controles de Teclado:

Q Izquierda **W** Derecha **L** Arriba **P** Abajo

SPACEBAR DISPARO jugar

CTRL/ESC Reposicionar (escapar) **ESC** Pausa

Compatibilidad de palanca de mando

Como cargar: | CPM

BOUNDER

AMSTRAD

Spielanleitung

Den Bounder (Tennisball) auf dem Bildschirm bewegen und nur von sechseckigen Platten abprallen lassen. Wenn Sie Ihr Ziel verfehlen, fallen Sie zu Tode. Sie können nicht über Berge und Mauern springen, sondern müssen um diese herum gehen, daher, sind Sie zu finden. Bei Zusammenstößen verlieren Sie ein Leben. Daumenregel: WAS NICHT SECHSECKIG IST. VERMEIDEN!

Diese Feinde werden Sie zerstören:

BINOCULIDS STICKITS MOSCITA BIRDS CHOMPER DOMES PTERRIES COINS EXOCETS usw.

Diese Fremdlinge können für Sie nützlich sein:

TELEPORTS JUMP BONUSES MOVING PLATFORMS BONUS BUGS COPYRIGHT CANS

Nach einiger Zeit werden Sie lernen, welches die Feinde und welches die Helfer sind.

Die Platten mit Pfeilmarkierung geben Ihnen eine doppelt Sprungdauer. Damit können Sie längere Sprünge und – wenn Sie Lust haben – ein paar Akrobatiktricks ausführen (für Anfänger nicht empfohlen)!

Die Platten mit Fragezeichen geben Ihnen eine Geheimnisprämie mit gutem, durchschnittlichem oder – meistens – schlechtem Ergebnis. Sorgfältige Planung und der Einsatz einer Orientierungskarte sind unerlässlich. Zur Stilllegung der Bildfolge für die Ausarbeitung Ihres Plans sind die Pausentasten zu betätigen.

Nach jeder Stufe folgt eine Prämienfolge. Prallen Sie auf möglichst viele Fragezeichen auf, um Ihre Punktzahl zu erhöhen. Für das Löschen aller Fragezeichen erhalten Sie eine Zusatzprämie. Wenn Sie bei dieser Bildfolge nicht alle Sprünge aufgebraucht haben, erhalten Sie weitere Zusatzpunkte.

Zusätzliche Angaben

Bedienung mit der Tastatur:

Q Links **W** Rechts **L** Auf **P** Ab

SPACEBAR/FEURER Spielen

CTRL/ESC zurücksetzen (Ausbrechen)

ESC Pause Joystick-kompatibel

Laden | CPM

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1985. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.

BOUNDER

AMSTRAD

Règles du jeu

Faites évoluer Bounder (une balle de tennis) autour de l'écran de l'écran, mais en ne la faisant rebondir que sur les dalles hexagonales. Si vous manquez une dalle, vous êtes mort. Identifiez soigneusement les montagnes et les murs: vous ne pouvez pas les franchir; vous devez les contourner. Vous perdez une vie à chaque collision.

Un conseil: ST CE N'EST PAS HEXAGONAL, C'EST A EVITER!

Ces étrangers ennemis vont vous détruire:

BINOCULOIDS STICKITS OISEAUX MOSCITA CHOMPER DONES
PTERRIES PIECES EXOCETS etc.

Les étrangers amis sont:

TELEPORTS PRIMES DE SAUT INSECTES DE PRIME COPYRIGHT CANS

Des approximations successives vous aideront à départager les amis des ennemis.

Les dalles à flèches vous donnent le double de temps en l'air. Ceci vous permet de sauter plus loin et d'effectuer, si vous le voulez, quelques acrobaties! (non recommandées aux débutants).

Les dalles à points d'interrogation vous donnent des primes mystérieuses; certaines bonnes, d'autres mauvaises mais la plupart mauvaises. Une organisation soignée et l'utilisation d'une carte sont essentielles. Servez-vous de la commande de pause pour vous aider à diviser les écrans. Après chaque niveau, il y a une étape-primes. Rebondissez sur autant de points d'interrogation que possible et enlevez-les tous pour obtenir une prime. Chaque saut qui n'est pas utilisé vient s'ajouter à votre score de primes.

Renseignements supplémentaires

Commande au clavier:

Q vers la gauche **W** vers la droite **P** vers le haut **L** vers le bas

BARRE D'ESPACEMENT TIR début jeu

CTRL/ESC Reset (sortie de boucle)

ESC Pause Joystick-compatible

Pour charger | CPM

Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1985 Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt des moyens quelconques sont strictement interdits.