

# SPECTRUM 48 · 128



ENGLISH

**BY JON RITMAN  
AND BERNIE DRUMMOND**



FRANÇAIS

## **HEAD OVER HEELS**

It's programme code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide. Head over Heels runs on the Spectrum 48/128 micro computers.

Head over Heels will run on both 48k and 128k Spectrums, and feature enhanced sound on the 128k models. The game may be played with keys or the following joysticks: KEMPSTON, FULLER, INTERFACE II and the built in joystick on the SPECTRUM PLUS 2. In addition any joystick that presses keys may be defined from the keyboard menu.

### **LOADING**

1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum+ then load as follows. Type LOAD"" (ENTER). (Note there is no space between the two quotes). The " is obtained by pressing the SYMBOL SHIFT and P keys simultaneously.
4. Press PLAY on your recorder and the game will load automatically. If you have any problems try adjusting the volume and tone controls and consulting Chapter 6 of the Spectrum manual.
5. If the computer is a Spectrum 128K then follow the loading instructions on-screen or in the accompanying manual.

## **CONTROLS**

### **THE MENU SYSTEM**

Use any key other than ENTER or SHIFT to move the cursor. Use ENTER to select the entry indicated by the cursor. On the key menu, return to main menu by pressing shift.

### **MAIN MENU**

**(a) PLAY THE GAME.** This will either start a new game or if an old

game is in progress, will offer the chance to resume it.

**(b) SELECT THE KEYS.** This allows your personal joystick/keyboard selection to be defined.

**(c) ADJUST THE SOUND.** Choice of 3 sound levels.

**(d) CONTROL SENSITIVITY.** Allows a selection of joystick/keyboard response.

## **KEY MENU**

It is important to utilise this function properly — Please read the screen prompts.

Step (a) Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.

Step (b) Press ENTER (clears all current keys).

Step (c) Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the ENTER key then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). (This involves pressing ENTER twice).

Step (d) When all keys are selected press ENTER.

Step (e) If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise press SHIFT and return to Main Menu.

## **SOUND MENU**

There are 3 distinct sound levels within the game. These are different sound tracks as opposed to volumes. One may select from:-

(a) All music and game sounds

(b) Useful game sounds

(c) No sound

## **CONTROL SENSITIVITY MENU**

This enables skill in control to be built up — the main difference being the way diagonal control is interpreted. The default value is on Low Sensitivity and is recommended for beginners.

The default controls have been defined as follows:-

LEFT O, 6,

Joystick—Left

RIGHT P, 7,

Joystick—Right

DOWN A, 8,

Joystick—Down

UP Q, 9,

Joystick—Up

JUMP Space, Symbol Shift, M, N, B, Joystick—Fire

CARRY Space, Enter, L, K, J

FIRE Shift, Z, X, C, V

SWOP S, D, F, G

### **NOTE**

H is permanently defined as Hold, Once pressed a screen message will appear offering the options of either aborting or continuing the game.

Space is defined as Jump and Carry, this allows both actions with one key depression. At some parts of the game it is essential to use jump and carry together so leave at least one key defined as both.

## **HISTORY OF THE BLACKTOOTH EMPIRE**

Far, far away from our star Sol lies the Blacktooth empire, an evil empire, four worlds enslaved by the planet Blacktooth. All of the slave worlds bubble with unrest, but due to the oppressive nature of their rulers they never reach boiling point, they all lack a leader to draw the masses of population together.

Blacktooth itself is not any better, a world rigidly controlled by its dynastic leaders for so long that the populace do not ever think about revolution. The peoples of the neighbouring stars are getting very worried about signs of military expansion from Blacktooth and have sent a spy from the planet Freedom to see if he can push the slave planets into full rebellion by finding the crowns lost when Blacktooth took over.

The creatures of Freedom are very strange in that they are formed from a pair of symbiotic animals that have adapted to operate either independantly or, to their mutual advantage, join together as one—Head saddled on Heels, and indeed these ARE their names and both are highly trained spies.

## **THE GAME**

Head and Heels have been captured, separated and imprisoned in the castle headquarters of Blacktooth. Their cells contain 'keep fit' equipment, including a wall ladder that Head really must learn to climb. Your job is to get them both out of the castle and into the market place so they can join up again. From there, the journey

leads to Moonbase Headquarters, where you will have to decide either to try to escape back to Freedom or to be a true hero and teleport to one of the slave planets to search for its lost crown! To overthrow the dictatorship on any of the slave planets would be a major blow to Blacktooth and you could return to Freedom in glory. Of course Blacktooth would probably enslave them again eventually but it would slow down any expansion plans for now. The populace of Blacktooth are so heavily oppressed that they would have to see all four of the slave planets revolt before the Blacktooth crown could cause an uprising. This of course would be the ultimate accolade, and unfortunately, almost certain suicide.

## **EGYPTUS**

Once, a long time ago, a craft from Blacktooth got a bit lost while doing a hyperspace jump and landed on an unknown planet. Here the crew found a primitive animal forming a sort of civilisation that appeared to revolve around wrapping corpses in lots of bandages and putting them into huge stone pyramids. When they returned to Blacktooth their emperor liked the sound of it so much that he rebuilt the capital city of one of the slave planets to resemble the story.

## **PENITENTIARY — The empire's prison planet**

Millions are imprisoned here. A harsh planet, very mountainous, much climbing, skill required. The worst place is The Pit, try not to fall into it!

## **SAFARI**

A densely vegetated planet, mainly used for hunting. The natives live in wooden forts in the jungle, beware traps!

## **BOOK WORLD**

The emperor is very keen on cowboy books, and has devoted an entire world to a western library. Only the emperor's minions are permitted to read them. Information is rigorously suppressed in the empire.

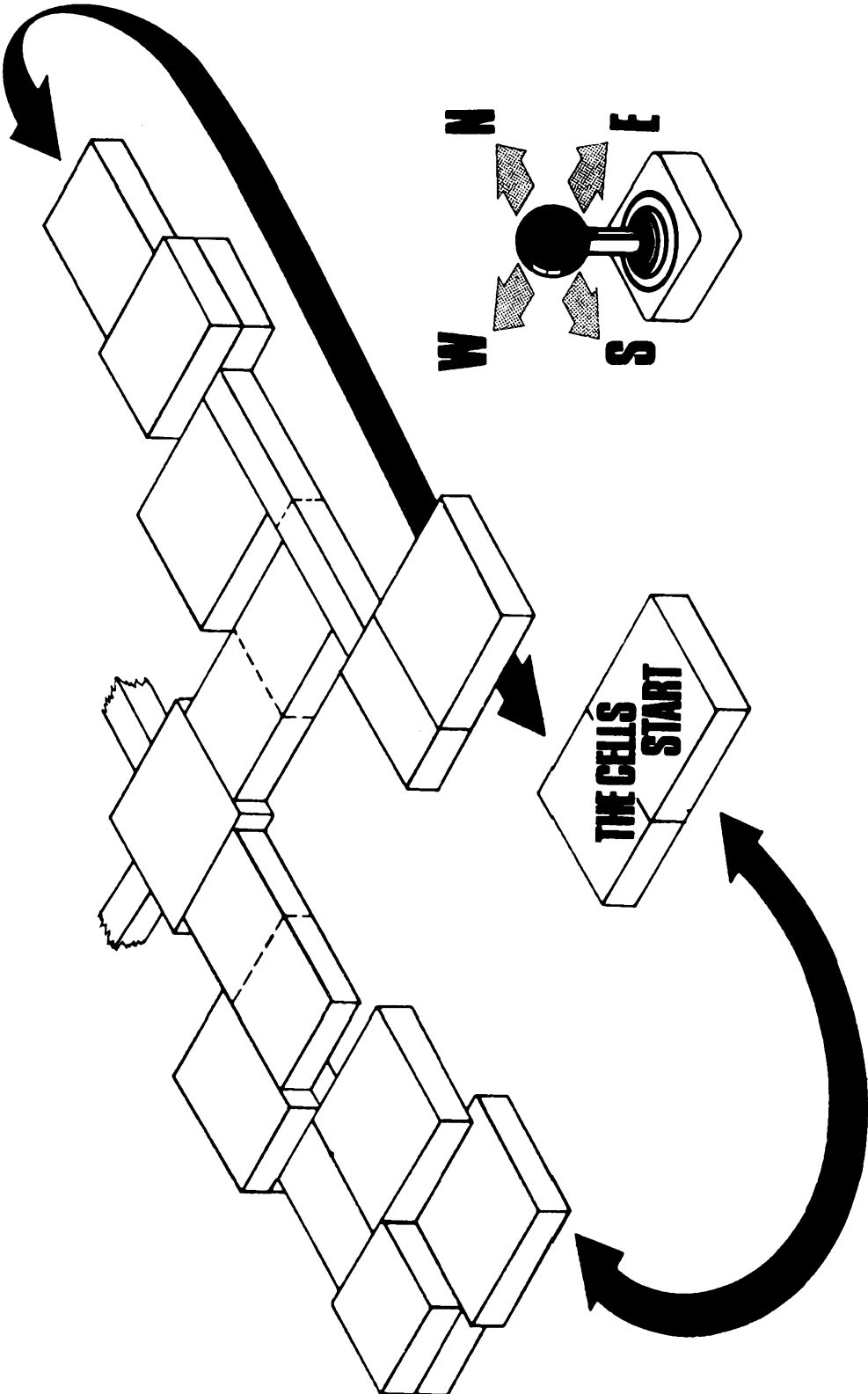
## **BLACKTOOTH**

This planet has a large moon with three lunar space stations on it, the larger of these, Moon station HQ, is the main teleport center for the empire, with a direct teleport to all the slave planets. Sometime after the Egyptus episode, the latest Emperor sent out a craft to find that same strange planet, and after much exploration it was finally located and the craft landed. However the crew found the people had changed: instead of pyramids they used castles, instead of wrapping corpses up in cloth, they wrapped living men in metal and then tried to turn them into corpses with sharp metal sticks. The Emperor, not to be outdone by his ancestor, built a castle on Blacktooth and used it as his headquarters. The castle is surrounded by a small market, and then a range of impassable mountains. The only way to leave is via teleport to one of the three lunar space stations.

## **CONTROL HINT**

The illustration indicates the joystick control orientation and the juxta positioning of the first 20 or so rooms of this exciting game. The starting "Cell" is shown and with a little practice you'll soon be investigating over 300 challenging and action packed locations.

# CASILE BLACKHOON





**HEAD (HEADUS MOUTHION)** This creature is a symbiotic partner to Heels and will normally be found sitting on top of one. Head is descended from a breed of flying reptile and still has rudimentary wings that allow Head to jump up to twice his own height and to guide himself through the air.



**HEELS (FOOTUS UNDERIUM)** During Heels's evolution the arms have totally disappeared while the legs have become very powerful. Heels can jump his own height and can also run very fast.



**REINCARNATION FISH** The strangest animal in the known universe! This fish likes to be eaten! There have been cases of it jumping onto plates! But there is more: when you eat one, its prodigious memory remembers everything about you. Its memory is so good that if you die at some later date, you will be reincarnated at the very place you ate the fish, and you will even have its taste still in your mouth! How a fish can remember anything when its been eaten has never been successfully explained. You must be very careful to check that the fish is alive and wriggling as dead fish decompose very quickly and it rapidly turns so poisonous that a single lick can kill.

**WARNING:** Even living reincarnation fish taste horrible!



**CUDDLY STUFFED WHITE RABBITS** The cute toy bunnies magically enhance your powers. The status display at the bottom of the screen will keep you informed as to which powers are temporarily enhanced. If Head and Heels are connected when they pick up a Life or Iron pill they will both get the enhanced power.

There are four types:

- (1) Two extra lives
- (2) Iron Pills (to make you invulnerable) [Shield icon]
- (3) Jump higher bunny. This only works on Heels [Spring icon]
- (4) Go faster bunny.

This only works on slow moving Head. [Flash icon]

If Heels picks up a *go faster bunny* or Head picks up a *jump bunny*, the bunnies powers are wasted!



**HOOTER** The hooter may be used by Head to fire doughnuts at attacking monsters. This will freeze them in place as they



lick the doughnuts off their faces. The hooter may only be used by Head and requires a tray of doughnuts to be of any use.



**DOUGHNUTS** Trays of six doughnuts are few and far between so don't waste shots. Only Head may pick up doughnuts. The number of remaining doughnuts will be displayed above the doughnut icon at the bottom left of the screen.



**BAG** The bag may be used to carry small objects around a room. It is essential for Heels to find and get the bag as it is impossible to get far without it. The object in the bag will be displayed immediately above the bag's icon at the bottom right of the screen. To pick up an object just stand on top of it and press the CARRY key. It is not possible to drop an object in a doorway.



**CROWNS** Find a crown and start a revolution. At the beginning of each game a screen showing all five planets with a crown above each will be displayed. As each crown is collected this screen will be shown again with the appropriate crowns in a bright colour.



**TELEPORTS** Standing on a teleport will activate its mechanism, this will sound a warning siren. Pressing the jump key will cause you to teleport. Not all teleports are two way, some are linked in a chain.



**SPRINGS** Jumping from a spring will give extra height to your jump.



**SWITCHES** Simply push the switch to switch things off and on! **WARNING:** Switching a deadly monster off will stop him moving but he will still be deadly to touch.



**CONVEYOR BELTS** The rollers on the conveyor simply push you along it. If you wish to go the opposite direction you have to jump along.



**HUSH PUPPIES** These are a very strange type of beast, they are incredibly sleepy, in fact they never wake up and it is quite normal for them to sleep for their entire lives. They are often used as tables and even used as building bricks. They are a native of Freedom and for many thousands of years Head and his ancestors have been mistaking them for Heels and causing so much trouble to the poor old hush puppies that they evolved a defence mechanism,

they somehow learned to teleport themselves away. Nobody knows where they go but the instant they see any of Head's race they disappear and won't return until they are sure the coast is clear.

### **THE EMPEROR'S GUARDIAN**

The guardian blocks the door to the throne room in Blacktooth castle, he is very dangerous and he doesn't like doughnuts. Only a true hero may pass the guardian.

### **SWOP KEY**

If Head is sitting on Heels the swop key will, on each push, give you control of:

(1) Heels. (2) Head & Heels. (3) Head. (4) Head & Heels.

If Head is not on Heels the swop key will, on each push, give you control of:

(1) Head. (2) Heels.

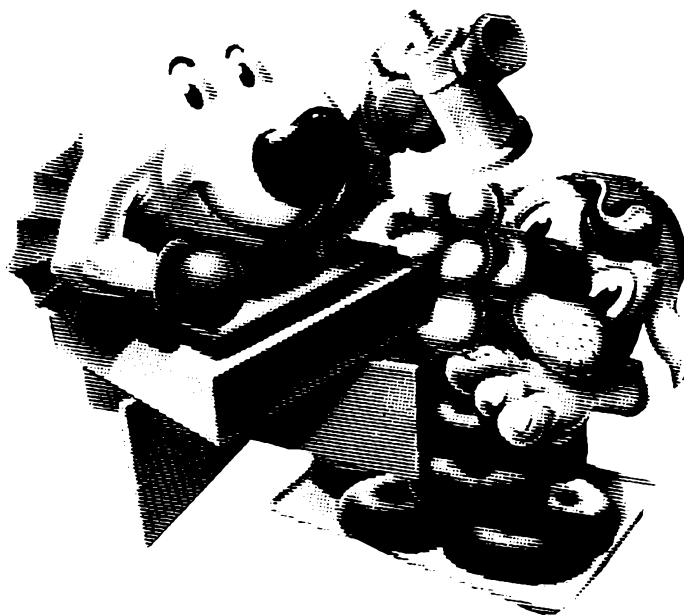
At all times the character(s) whose icon is lit is under player control. When Head and Heels are joined together all their abilities are combined.

It is not possible to swop if standing in a doorway.

## **HINTS and TIPS**

1. Beginners should aim to escape from Blacktooth and get back to Freedom initially. Only the very skilful can hope to liberate a planet or two.
2. When you first get Head and Heels in the same location, practice placing Head on top of Heels and joining them together accurately with the swop key. Both of their icons will light up when they are successfully joined.
3. Remember Head and Heels are a team. Just because both are in the same room does not mean you have to join them together, and in fact some problems may only be solved by separating Head and Heels.
4. Make sure Head learns to climb ladders, this is an essential skill.
5. Both Heels's bag and Head's hooter must be collected at the initial stages for there to be any chance of completing the game.
6. If Head and Heels are in the same room, extra jumping height may be obtained by one jumping off the other's back.

7. Find a safe spot and get used to how far Head and Heels may move over the edge of a brick before they fall, this will enable you to make the longest jumps. Both Head and Heels will jump slightly further if they are running as they jump.
8. Learn the difference in distance and control between Head's jumps and Heels's jumps.
9. Make a map, the first part of Castle Blacktooth has been mapped and drawn on the cover to show you the best way to approach this.
10. Do not waste doughnuts, they are not easy to find.
11. Display screens such as the Five planets or the Final score may be aborted by pressing any key.
12. Do not get confused, only Heels may carry anything and only Head may fire.
13. To discover if there is a room above, pile objects as high as possible and jump from the top. If there is a spring in the room, put it on the top for extra jumping height.
14. If you can't understand a room, try exiting and entering again, watching carefully for any movement in the room as you enter.
15. If you wish to freeze the game without the pause message obscuring the screen display, keep the pause key depressed.





This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading.

IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

**MR. YATES. OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.**

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## **CREDITS**

Written by Jon Ritman and Bernie Drummond.

Music and sound effect by Guy Stevens.

Produced by D.C. Ward.

©1987 Ocean Software Limited.

# HEAD OVER HEELS

Son programme, sa représentation graphique et la conception artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier. Head over Heels passe sur les micro-ordinateurs Spectrum 48/128

Head over Heels passe sur les ordinateurs Spectrums 48K et 128K et avec un effet sonore accru sur les modèles 128K. Le jeu peut se jouer au clavier ou avec les leviers suivant: KEMPSTON, FULLER, INTERFACE II et les leviers incorporés du SPECTRUM PLUS 2. De plus tout levier qui appuie sur des touches peut être défini à partir du menu du clavier.

## CHARGEMENT

1. Placez la cassette dans le magnétophone en vous assurant qu'elle est complètement rembobinée.
2. Vérifiez que la prise MIC est débranchée et que les commandes de tonalité et de volume sont réglées de façon correcte.
3. Si votre ordinateur est un Spectrum 48K ou un Spectrum +, effectuez le chargement comme suit: tapez LOAD"" (ENTER), (Attention: il n'y a pas d'espace entre les deux guillemets). On obtient "" en appuyant simultanément sur les touches SYMBOL SHIFT et P.
4. Appuyez sur PLAY sur votre magnétophone et le jeu se chargera automatiquement. Si vous avez un problème quelconque, essayez de régler les commandes de tonalité et de volume et reportez-vous au Chapitre 6 de votre Manuel Spectrum.
5. Si vous avez un Spectrum 128K, suivez alors les instructions de chargement affichées à l'écran ou figurant dans le manuel joint.

## COMMANDES LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez une touche autre que ENTER ou SHIFT. Utilisez ENTER pour sélectionner l'entrée indiquée par le curseur. Sur le menu touche, revenez au menu principal en appuyant sur shift.

### MENU PRINCIPAL

**(a) PLAY THE GAME (jouez):** Débutera une nouvelle partie ou vous permettra de retourner à celle qui est déjà entamée.

**(b) SELECT THE KEYS (sélection des touches):** Permet de définir votre sélection personnelle pour levier/clavier.

**(c) ADJUST THE SOUND (réglage son):** Choix de trois niveaux de son.

**(d) CONTROL SENSITIVITY (contrôle de la sensibilité):** offre une sélection de réponses levier/clavier.

### MENU TOUCHES

Il est important que cette fonction soit utilisée de façon correcte. Lisez les messages affichés à l'écran.

Stade (a) Déplacez le curseur afin de mettre en évidence la commande pour laquelle les

touches doivent être changées.

Stade (b) Appuyez sur ENTER (efface toutes les touches du moment)

Stade (c) Appuyez sur toutes les touches nécessaires pour la commande (elles seront imprimées sur la ligne à mesure

qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la touche ENTER, appuyez sur celle-ci en premier.

**ATTENTION:** Si vous appuyez accidentellement sur la mauvaise touche à ce stade, passez au Stade (d) puis retourner à (b). (Pour cela, vous devrez appuyer deux fois sur ENTER).

Stade (d) Quand toutes les touches ont été sélectionnées, appuyez sur ENTER.

Stade (e) Si vous désirez changer plus de commandes, recommencez alors au Stade (a), sinon appuyez sur SHIFT et retournez au Menu principal.

## **MENU SON**

Il y a trois niveaux sonores distincts à l'intérieur du jeu. Il s'agit de trois bandes sonores différentes et non de volumes. On peut choisir entre:-

(a) L'ensemble de la musique et des effets sonores du jeu.

(b) Effets sonores utiles du jeu.

(c) Pas de son.

## **MENU DE CONTROLE DE LA SENSIBILITE**

Ceci permet de développer l'habileté au maniement des commandes - la différence principale venant de la façon dont on interprète les commandes diagonales. La valeur par défaut est réglée sur Faible Sensibilité et elle est recommandée pour les débutants.

Les commandes par défaut ont été définies comme suit:-

GAUCHE O, 6,

Levier-Gauche

DROITE P, 7

Levier-Droite

BAS A, 8

Levier-Bas

HAUT Q, 9

Levier-Haut

SAUT Espace, Symbol Shift, M, N, B,

Levier-Feu

TRANSPORT Espace, Enter, L, K, J

FEU Shift, Z, X, C, V

ECHANGE S, D, F, G

**ATTENTION:** H est défini de façon permanente comme Hold (pause). Si on appuie sur cette touche, un message apparaîtra sur l'écran offrant l'option de suspendre le jeu ou de le poursuivre. Espace est défini par Saut et Transport. Cela permet d'accomplir les deux actions en appuyant sur une seule touche. Dans certaines parties du jeu, il est indispensable d'utiliser Saut et Transport ensemble, gardez donc au moins une touche définie avec les deux.

## **HISTOIRE DE L'EMPIRE DE DENTNOIRE**

Très, très loin de notre étoile Sol se trouve l'empire de Dentnoire, un empire du mal: il s'agit de quatre mondes réduits en esclavage par la planète Dentnoire. La révolte gronde dans tous les mondes esclaves, mais du fait du régime oppressif de leurs dirigeants, celle-ci n'a jamais vraiment éclaté. Il faudrait un chef qui puisse regrouper les masses. Dentnoire elle-même ne se présente pas vraiment mieux. C'est un monde qui est depuis si longtemps sous le rigide contrôle de dirigeants dynastiques que le peuple ne pense même pas à faire la révolution. Les

peuples des étoiles voisines sont très inquiets des signes d'expansion militaire en provenance de DentNoire et ils ont envoyé un espion de la planète Liberté afin de voir si il peut pousser les planètes esclaves à entrer en rébellion ouverte et ce en trouvant les couronnes perdues quand Dentnoire prit le pouvoir.

Ces créatures de la planète Liberté sont très étranges : il s'agit d'un couple d'animaux symbiotiques qui peuvent agir soit de façon indépendante, soit, et ce pour leur plus grand bénéfice, ensemble comme un individu d'un seul tenant — Tête à cheval sur Jambes (car c'est ainsi qu'ils s'appellent) et ce sont des espions du plus haut niveau.

## **LE JEU**

Tête et Jambes ont été capturé, séparés et emprisonnés au cœur du château de Dentnoire. Dans leur cellule se trouvent des équipements de sport, y compris une petite échelle sur laquelle Tête doit réellement apprendre à grimper. Votre tâche consiste à les faire sortir du château et à les emmener sur la place du marché afin qu'ils puissent de nouveau s'unir. De là, le voyage vous emmènera au quartier général de la base Lune où il vous faudra décider entre une retraite vers Liberté et une action héroïque où vous vous téléporterez vers une des planètes esclaves afin de rechercher la couronne perdue!

Si vous arrivez à renverser la dictature d'une des planètes esclaves, vous porterez un coup redoutable à Dentnoire et vous pourrez retourner sur Liberté auréolé de gloire. Il est certes probable que, à la longue, Dentnoire réussira de nouveau à les soumettre en esclavage, mais votre action ralentira pour l'instant ses projets expansionnistes.

La population de Dentnoire est tellement opprimée qu'elle devra attendre d'avoir vu les quatre planètes esclaves se révolter avant que la couronne de Dentnoire puisse provoquer un soulèvement. Cela sera sans doute la dernière accolade et malheureusement aussi un suicide presque certain.

## **EGYPTUS**

Une fois, il y a très longtemps de cela, un vaisseau de Dentnoire s'égarait quelque peu en faisant un saut hyperspatial et atterrit sur une planète inconnue. Là, l'équipage trouva un animal primitif formant une sorte de civilisation dont l'activité principale semblait d'entourer les cadavres dans de nombreuses bandelettes et de les placer dans d'énormes pyramides de pierre. A leur retour sur Dentnoire, leur récit plût à l'empereur à un point tel qu'il fit rebâtir la capitale d'une des planètes esclaves pour qu'elle ressemble à cette histoire.

## **PENITENTIER — La planète-prison de l'empire**

Il y a ici des millions de prisonniers. C'est une planète très montagneuse et il convient d'être très bon grimpeur. La fosse est l'endroit le plus danfebeuh, essayez de ne pas tomber à l'indébieer.

## **SAFARI**

Une planète à fégédattinn tbéc dence qui est surdnut utilisée pour la chasse. Les habitants du lieu vivent dans des forts de bois dans la jungle; attention aux trappes!

## **MONDE DU LIVRE**

L'empereur adore les livres de cowboys et il a consacré un monde entier à une bibliothèque western. Seuls les mignons de l'empereur ont le droit de les lire. L'information dans l'empire est rigoureusement supprimée.

## DENTNOIRE

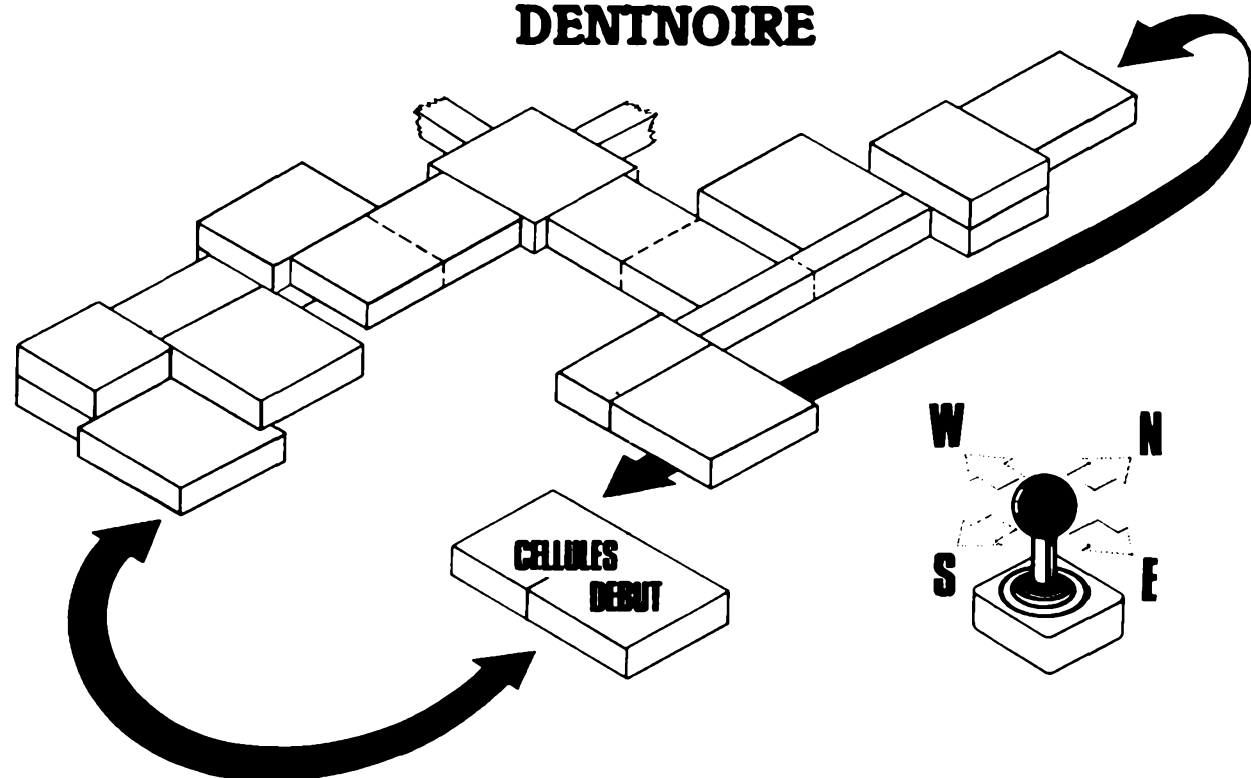
Cette planète possède une grande lune qui est pourvue de trois stations spatiales lunaires. La plus grande de celle-ci, la station HQ Lune, est le centre de téléport principal pour l'empire: il dispose d'un téléport direct vers toutes les planètes esclaves de l'empire. Quelque temps après l'épisode de l'Egyptus, l'Empereur du moment envoya un vaisseau afin de trouver cette planète étrange et après une longue exploration, on finit par la localiser et un vaisseau atterrit. Mais l'équipage s'aperçut que les gens avaient changé: ils n'utilisaient plus maintenant des pyramides mais des châteaux et au lieu d'envelopper les cadavres dans du tissu, ils enveloppaient les hommes vivants dans du métal puis ils essayaient de les transformer en cadavres au moyen de tiges de métal pointues. L'empereur, pour ne pas être en reste avec son ancêtre, bâtit un château sur Dentnoire et il l'utilisa comme quartier général. Le château est entouré par un petit marché et ensuite par une chaîne de montagnes infranchissables. On ne peut quitter ce lieu qu'en empruntant le téléport pour une des trois stations spatiales lunaires.

## CONSEILS POUR LA COMMANDE

L'illustration indique l'orientation du levier de commande et la juxtaposition des quelques 20 premières pièces de ce jeu passionnant. La "cellule" de départ est affichée et avec un peu d'entraînement vous effectuerez bientôt vos recherches dans plus de 300 endroits stimulants et débordants d'action.

# CASTLE BLACKTOOTH

## DENTNOIRE







**TETE (TESTUM MOUTHION)** Cette créature est un partenaire symbiotique de Jambes, et on le trouvera normalement assis sur l'un d'eux. Tête descend d'une race de reptile volant et il possède toujours des ailes rudimentaires qui lui permettent de sauter jusqu'à deux fois sa propre hauteur et de se guider dans l'air.



**JAMBES (GAMBUM NDERIUN)** Durant l'évolution de Jambes, les bras ont totalement disparu alors que dans le même temps les jambes sont devenues très puissantes. Jambes peut sauter sa propre hauteur et il peut aussi courir très vite.



**POISSON DE REINCARNATION** Un des plus étranges animal de l'univers connu. Ce poisson aime être mangé! On rapporte même des cas où il a sauté dans les assiettes! De plus, quand vous en mangez un, sa prodigieuse mémoire enregistre tout ce qui vous concerne. Cette mémoire est telle que si vous mourrez à une date ultérieure, vous vous réincarnez à l'endroit même où vous avez mangé le poisson et vous aurez même encore son goût dans la bouche! Comment est-il possible qu'un poisson se rappelle quoique ce soit après avoir été mangé: cela n'a toujours pas été élucidé. Vous devrez bien vérifier que le poisson est vivant et frétilant car un poisson mort se décompose très rapidement et il se transforme vite en un tel poison qu'un simple coup de langue risque de tuer.

ATTENTION: Même les poissons de réincarnation vivants ont un goût horrible!



**LAPINS BLANCS EN PELUCHE** Les adorables Jeannot lapins augmentent vos pouvoirs de façon magique. Le statut affiché au bas de l'écran vous informera en permanence sur ceux de vos pouvoirs qui augmentent de façon temporaire. Si Tête et Jambes sont reliés quand ils ramassent une Vie ou une Pilule de Fer, ils obtiendront tous les deux ces pouvoirs décuplés.

Ils sont de quatre types:

- (1) Deux vies supplémentaires
- (2) Pilules de Fer (pour vous rendre invulnérable) (icône bouclier)
- (3) Lapin pour sauter plus haut. N'agit que sur Jambes (icône saut)
- (4) Lapin pour courir plus vite. N'agit que pour Tête se déplaçant lentement. (icône éclair)

Si Jambes ramasse un lapin pour courir plus vite ou Tête un lapin pour sauter plus haut, les pouvoirs des lapins ne serviront à rien!



**SIFFLET** Le sifflet peut être utilisé par Tête pour lancer des beignets sur les monstres qui attaquent. Ils se figeront sur place à mesure qu'ils lèchent les beignets sur leur museaux. Tête est le seul à pouvoir se servir du sifflet et il faut qu'il y ait un plateau de beignets pour que celui-ci soit d'une utilité quelconque.



**BEIGNETS** Les plateaux de six beignets sont rares, faites donc attention à ne pas gâcher vos coups. Le nombre de beignets restant sera affiché au-dessus de l'icône beignet en bas et à gauche de l'écran.



**SAC** On peut utiliser ce sac pour transporter de petits objets à l'intérieur d'une pièce. Il est essentiel que Jambes trouve et prenne le sac car il sera impossible d'aller très loin sans celui-ci. L'objet se trouvant dans le sac sera immédiatement affiché au-dessus de l'icône sac en bas et à droite de l'écran. Pour ramasser un objet, il vous suffit de vous placer au-dessus et d'appuyer sur la touche CARRY (porter). Il n'est pas possible de lâcher un objet sous une porte.



**COURONNES** Trouvez une couronne et commencez une révolution. Au début de chaque jeu un écran montrant les cinq planètes, chacune surmontées par une couronne, s'affichera à l'écran. A mesure que les couronnes sont collectées, cet écran apparaît

de nouveau affichant les couronnes en question d'une couleur vive.



**TELEPORTS** Le mécanisme d'un téléport est activé en se plaçant au-dessus de celui-ci. Cela déclenchera une sirène d'alarme. Vous pourrez vous téléporter en appuyant sur la touche saut. Tous les téléports ne sont pas à deux voies, certains sont liés en chaîne.



**RESSORTS** Bondir à partir d'un ressort vous permettra de sauter encore plus haut.



**INTERRUPTEUR** Il suffit de pousser l'interrupteur pour mettre les choses en position marche ou arrêt! ATTENTION: Un monstre mortel placé sur la position arrêt ne bougera plus mais vous courrez toujours un danger mortel si vous le touchez.



**TAPIS ROULANT** Les rouleaux du tapis ne font que vous pousser le long de celui-ci. Si vous souhaitez aller dans la direction opposée, vous devez sauter le long de celui-ci.



**HUSH PUPPIES** Il s'agit là d'animaux très curieux: Ils ont extrêmement sommeil, en fait ils ne se réveillent jamais et il est pour eux tout à fait normal de passer leur vie entière à dormir. On les utilise souvent comme tables et même comme briques de construction. Ils sont originaires de Liberté et pendant des milliers d'années Tête et ses ancêtres les ont pris pour des Jambes et leur ont causé tellement de problèmes qu'un mécanisme de défense s'est développé chez les pauvres Hush Puppies: ils ont appris à se téléporter dans un autre lieu. Personne ne sait où exactement, mais dès l'instant qu'ils voient quelqu'un appartenant à la race des Têtes, ils disparaissent et ne reviennent que lorsqu'ils sont sûrs que la côte est libre.

### **LE GARDIEN DE L'EMPEREUR**

Le Gardien bloque la porte de la salle du trône dans le château de Dentnoire. Il est très dangereux et il n'aime pas les beignets. Seul un vrai héros peut réussir à passer l'obstacle du gardien.

## **TOUCHE D'ECHANGE**

Si Tête est assis sur Jambes la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler:

(1) Jambes (2) Tête et Jambes. (3) Tête. (4) Tête et Jambes. Si Tête ne se trouve pas sur Jambes, la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler (1) Tête. (2) Jambes.

A tout moment, le joueur contrôle le personnage dont l'icône est allumée sur l'écran.

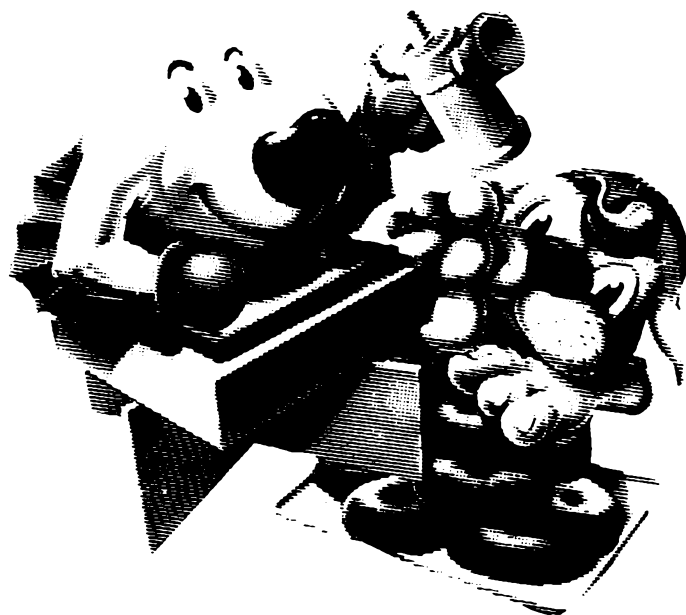
Quand Tête et Jambes sont liés, tous leurs pouvoirs sont associés.

Il n'est pas possible de procéder à un échange si vous vous trouvez sous une porte.

## **CONSEILS UTILES**

1. Il vaudrait mieux qu'un joueur débutant essaie dans un premier temps de se sauver de Dentnoire et qu'il retourne sur Liberté. Seul un joueur très habile peut espérer libérer une planète ou deux.
2. Quand vous avez Tête et Jambes au même endroit pour la première fois, entraînez-vous à placer Tête au-dessus de Jambes en les unissant avec précision au moyen de la touche d'échange. Quand ils seront unis de façon correcte, leurs deux icônes s'allumeront.
3. N'oubliez pas que Tête et Jambes forment une équipe. Ce n'est pas parcequ'ils se trouvent tous deux dans la même pièce que vous devez les unir; et en fait certains problèmes ne pourront être résolus que lorsque Tête et Jambes se sont séparés.
4. Assurez-vous que Tête a appris à grimper aux échelles, il s'agit là d'une aptitude essentielle.

5. Le sac de Jambes et le sifflet de Tête doivent être collectés aux premiers stades du jeu si vous voulez avoir une chance de terminer celui-ci.
6. Si Tête et Jambes se trouvent dans la même pièce, il sera possible de sauter plus haut si l'un saute du dos de l'autre.
7. Trouvez un endroit sûr et habituez-vous à déterminer jusqu'ou Tête et Jambes peuvent se déplacer sur l'arête d'une brique avant qu'ils ne tombent. Cela vous permettra d'obtenir les sauts les plus longs. Tête et Jambes pourront tous les deux sauter légèrement plus loin si ils sautent en courant.
8. Apprenez à connaître la différence sur le plan distance et contrôle entre les sauts de Têtes et ceux de Jambes.
9. Dessinez une carte. Une carte de la première partie du château de Dentnoire a été établie et dessinée sur la couverture afin de vous montrer la meilleure façon d'approcher cela.
10. Ne gâchez pas vos beignets, ils ne sont pas faciles à trouver.
11. Vous pouvez vous débarrasser des écrans d'affichage tels que les Cinq planètes ou le Score final en appuyant sur n'importe quelle touche.
12. Ne vous embrouillez pas. Seul Jambes peut porter quelque chose et seul Tête peut tirer.
13. Pour découvrir si il y a une pièce au-dessus, empilez les objets aussi haut que possible et sautez du haut de ceux-ci. Si il y a un ressort dans la pièce, placez-le en haut de la pile afin de pouvoir sauter plus haut.
14. Si vous ne parvenez pas à comprendre une pièce, essayez de sortir et de rentrer de nouveau en observant avec attention ce qui bouge dans la pièce à mesure que vous rentrez.



# DOUBLE TROUBLE



Ocean Software · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS  
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 Oceans G