

Rainbow COLLECTION



ADDICTIVE
to play

ENGLISH
GERMAN
ITALIAN

ocean

COMMODORE
SPECTRUM
AMSTRAD

SPECTRUM 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.
- 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.

AMSTRAD

CPC 464 LOADING

Place the rewound cassette in the deck, type RUN" and then press ENTER / RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type |TAPE then press ENTER / RETURN key. Then type RUN" and press ENTER / RETURN key. (The symbol is obtained by holding shift and pressing the@ key.

CPC 664 and 6128 LOADING

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the rewound tape in the cassette recorder and type |TAPE then press ENTER / RETURN key. Then type RUN" and press ENTER / RETURN key. Follow the instructions as they appear on screen.

ENGLISH COMMODORE LOADING

Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN / STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then load automatically. For C128 loading type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction. Follow the instructions as they appear on screen. Ensure that all peripherals are removed.

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive, insert the program into the the drive with the label facing upwards type LOAD " * ", 8,1 (RETURN), the introductory screen will appear and the program will then load automatically. Follow the instructions as they appear on screen.

DEUTSCH LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicher - stellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT - und die RUN / STOP - Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirmnachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY- Knopf drücken. Dieses Program lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem laden den FIRE - KNOPF drücken.

DISKETTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD " * ",8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm auto matisch.

ITALIAN CARICAMENTO

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto, facendo attenzione che il nastro si trovi all'inizio. Controllare che tutti i cavi siano collegati. Schiacciare contemporaneamente il tasto SHIFT ed il tasto STOP / RUN. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo - SCHIACCIARE IL TASTO PLAY del registratore. Questo Programma verrà caricato automaticamente. Per il C128, Scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando il programma è stato completamente caricato, schiacciare il tasto FIRE per iniziare.

DISCO

Scegliere il modo 64. Accendere il disc drive ed inserire il programma nel drive con l' etichetta rivolta verso l'alto. Scrivere LOAD " * ", 8,1 (RETURN) per fare apparire videata d' introduzione, il programma caricherà poi automaticamente.

RAINBOW ISLANDS



Bub and Bob the heroes from Bubble Bobble are back! This time negotiating the hazards of the Rainbow Islands.

Myriad creatures conspire to impede your progress at every fun-filled level until you face the "Guardian", the ultimate test of advancement....Good Luck

The seven "Rainbow Islands" and their inhabitants.

- Insect Island - caterpillars, spiders, crows
- Combat Island - tanks, planes, helicopters
- Monster Island - bats, werewolves, ghosts
- Toy Island - water-pistols, deadly disks, teddy bears
- Doh's Island - balls, spheres, capsules
- Robot Island - spanners, robots, bolts
- Dragon Island - cyclops, dragons, spirits

KEYBOARD CONTROLS

COMMODORE 64

Press F7 to enter credits.

- | | |
|------------|-----------------------------|
| F1: | Start One player game |
| F3: | Start Two player game |
| RUN/STOP: | Pause and unpaue game |
| CTRL/HOME: | Quit the game (when paused) |

SPECTRUM AND AMSTRAD

- | | |
|-------|-----------------------------------|
| P | Pause the game |
| Q | Quit the game (when paused) |
| S | Turn off music (128 version only) |
| A | Jump |
| K | Walk left |
| L | Walk right |
| SPACE | Fire Rainbow or unpaue the game |

JOYSTICK CONTROLS

Push UP to increase credits during title screen

Press FIRE button to start one player game

Press FIRE button to throw Rainbows

Push LEFT and RIGHT to move left and right

Push UP to jump.

GAMEPLAY

BASIC MOVEMENT

Rainbow Climbing:— Make Rainbows on each level of the floor and walk up them. It is possible to stand on the top of a Rainbow.

Rainbow Attack:— Hit your enemies with a new Rainbow to kill them.

Rainbow Breaking:— By jumping onto a Rainbow, you can break it. This causes the Rainbow to drop down the screen, killing anything in it's path.

PICKING UP OBJECTS

You can pick up objects by either walking into them or by hitting them with a Rainbow. Also, running a Rainbow along the ground may reveal hidden objects. These can be collected by breaking the Rainbow above them.

THREE IMPORTANT PICKUPS

Magic Shoes:— Picking up the magic shoes will give you greater speed.

Red Potions:— Collecting a red potion will add one to the number of Rainbows that you can throw, up to a maximum of three.

Yellow Potions:— Collecting a yellow potion will speed up your Rainbow throws.

HINTS AND TIPS

1. There is a secret room on each island - how to access it is confidential!
2. Master the use of the Rainbows.
3. When the 'hurry' message appears, get to the top of the screen as quickly as possible.

RAINBOW ISLANDS

It's program 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.

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 you may contact our technical department direct by telephoning 061 833 1014. However if you 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 the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

TM & ©1989 Taito Corp.

Coding & Graphics by Graftgold

©1990 Ocean Software Ltd.

Produced by D C Ward

THE NEW ZEALAND STORY

New Zealand is a peaceful place to live – If you're a KIWI, particularly in the Auckland Zoo – Tiki is as happy as can be ...

Trouble turns up in the guise of a psychotic walrus who has an enormous appetite for fresh Kiwi and kidnaps Tiki and his relatives to stock the larder!

The walrus hides his captives around the island in 20 hazardous locations but our hero escapes and sets about rescuing his buddies.

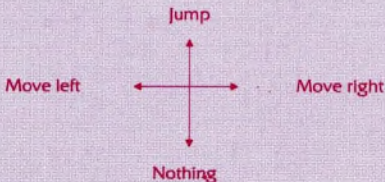
Watch the feathers fly as Tiki executes his plan, for the walrus has some very strange companions and they're out for blood.

CONTROLS

Tiki can be controlled by joystick in Port 2 or by Keyboard

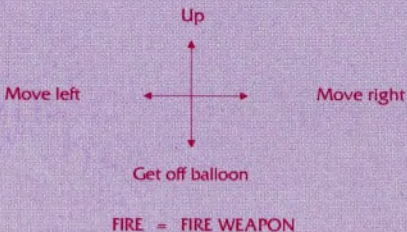
JOYSTICK

On Ground



FIRE = FIRE WEAPON

On Balloon



KEYBOARD

On Ground

Z	=	LEFT
X	=	RIGHT
↑	=	JUMP
RETURN	=	FIRE

On Balloon

Z	=	LEFT
X	=	RIGHT
↑	=	UP
RETURN	=	FIRE
SPACE	=	GET OFF BALLOON

GAMEPLAY

You control Tiki the Kiwi in his search for the release of his kidnapped friends. Initially, you are armed with just a bow and arrow, but occasionally, when you kill an enemy, they may drop an item which you can retrieve and use yourself. There are many different types of items which you must discover yourself, but they vary from extra weapons to temporary invulnerability pills.

Kiwis cannot fly and you are no exception, however, you get around this by knocking/shooting creatures off their balloons, which you can then commandeer and take to the skies! Surprisingly, kiwis cannot breathe underwater either, so you must be careful if you go swimming. Your oxygen level is shown on screen, so make sure you don't drown!

Shooting water from your mouth replenishes oxygen and can be used to pot your adversaries.

In the earlier levels, you will be shown arrows on the background which indicate the direction you must go to release the captive Kiwi on that level, but beware, on certain stages, releasing your friend alerts the Big Guardian Creature of that level, and you must first find a way of defeating it before progressing to the next level. Hint: you must allow yourself to be swallowed by the Whale so you can destroy him from the inside!

Because the various lairs of the Walrus are so well guarded, we cannot brief you further. Your techniques will develop as you play the game and each new level presents new, frantic and more original challenges!

*Note – make sure you do not waste time sightseeing as you have a limited period to complete each level.

STATUS & SCORING

Baddies on floor	100 points
Baddies on balloons	200 points
Collecting items	1000 points
Collecting fruit	ranges from 300 – 600 points

Bonus

End level bonus = 500 x time remaining

End stage bonus = stage x 1000

Oxygen level

Shows how much oxygen Tiki has left when under water

Radar

Shows how close Tiki is to rescuing the chick on level

Extend

Building up "EXTEND" by collecting the letters gives an extra life

Time left

Shows how much time is left to complete level

HINTS & TIPS

- When in water, oxygen can be replenished by raising Tiki's head above the water – then spit by pressing fire if you want to gain oxygen quickly.
- Steal balloons by jumping on them while the baddie is still on, pushing him off.
- After a lot of practice, playing skills can be improved considerably.
- Use the duck balloon when you need speed.

THE NEW ZEALAND STORY

Its program 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.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

CREDITS

Coding by Richard Palmer
Graphics by Stephen Wahid
Music converted by Jonathan Dunn
Produced by D.C. Ward
©1989 Ocean Software
Licensed from ©Taito Corp. 1988



BUBBLE BOBBLE

Meet BUB and BOB our bantam-weight brontosaures who are bent on battling big bullies by blowing and bursting bubbles. Before battling these brazen bullies, beware that bubble blowing is better than blasting bullies with bazookas, or better than bouncing bombs from biplanes, and even beats boxing these brainless barbarians. So now that we briefly belayed the Bub and Bob biographies, begin by browsing the play instructions below and becoming the best BUBBLE BOBBLE bubble blower on the block.

AMSTRAD CONTROLS

Player 1

LEFT

O

RIGHT

P

JUMP

Q

BUBBLE

Space

Player 2 - joystick

F1 pause

ESC quit

HOW TO DESTROY:

1) Blow bubbles



2) Box up Bullies, then



3) Burst Them!!!

By bursting bubbles containing fire, thunder, and water that appeared in the previous stage, you can quickly destroy the bullies. Fire, Thunder and Water flow in the direction which you stretch yourself. You can even bounce on the bubbles (by keeping the joystick pushed up)!!!

SPECTRUM CONTROLS

Both players can select from the following options;

1. Keyboard (definable - one player only)
2. Sinclair (+2, +3, interface 2) stick
3. Kempston joystick
4. cursor (protek) type joystick (If 2 player, only 1 may use the keyboard, the other joystick)

PAUSE: SYMB SHIFT

UNPAUSE: caps shift

ABORT GAME : break (caps shift + space)

Press 1 or 2 to start the game.

COMMODORE CONTROLS

1 or 2 to start with 1 or 2 players respectively. (in game). Commodore key = pause, Q = quit

Joysticks

Port 2 for player 1, port 1 for player 2

left and right

left and right

up

jump

fire

bubble/join game

SCORING

A. Burst the Bubbles for the following points:

				
10	100	100	100	500

B. Bonuses for destroying Bullies!!!

						
500	1000	2000	4000	8000	16000	32000

C. **TIMING TARGETS:** Clearing a stage quickly allows for high-point targets in the next stage.

						
.....	5000	6000	7000	8000	9000	10000

D. MAGIC TARGETS: Magic Targets mysteriously appear! Destroy them and power up!

					 ?
BUBBLE UP!	SPEED UP!	ONE-SHOT ROLL PACK	CHANCE 1	LUCKY 1	1 UP 1? ?

It's best to destroy several enemies at the same time. Can you reach the "True ending" by clearing all 100 stages? A "Sudden Reversal" awaits you there. A player can join at any time by pressing the fire button. You start the game with an extra 8 credits. To keep playing after you have lost all your lives, just press the fire button quickly.

EXTEND

Get all the letters. They appear when destroying several enemies at the same time.

E.



1-P BUB



2-P BOB



Benzo



Bonnie-bo



Boa-boa



Blubba



Boris



Bonner



Baron von Blubba

If you take too much time, you are no match for him!

Licensed from Taito Corp., 1987

The Hit Squad.

P.O. BOX 350

Manchester

M60 2LX

Bub und Bob, die Helden von Bubble Bobbie sind wieder da! Diesmal müssen sie die Gefahren der Inseln des Regenbogens bestehen.

Unzählige Kreaturen versuchen in jedem der spannenden Abschnitte Ihr Vorankommen zu stoppen - bis Sie endlich dem Wächter gegenüberstehen. Die absolute Prüfung Ihres Könnens - viel Glück!

Die sieben "Inseln des Regenbogens" und ihre 'Bewohner':

- INSECT ISLAND - Raupen, Spinnen, Krähen
- COMBAT ISLAND - Panzer, Kampfflugzeuge, Helikopter
- MONSTER ISLAND - Vampire, Wehrwölfe, Gespenster
- TOY ISLAND - Wasserpistolen, Todesscheiben, Teddybären
- DOH'S ISLAND - Bälle, Kugeln, Kapseln
- ROBOT ISLAND - Schraubenschlüssel, Roboter, Bolzen
- DRAGON ISLAND - Zyklope, Drachen, Hexer

TASTATUR-STEUERUNG COMMODORE 64

Mit F7 schalten Sie auf den Startbildschirm.

- | | |
|----|---------------------------------|
| F1 | Spiel für eine Person starten |
| F3 | Spiel für zwei Personen starten |

RUN/STOP	Spielpause an/aus
CTRL/HOME	Spiel abbrechen (nur während der Spielpause)

CPC

P	Spielpause
Q	Spiel abbrechen (nur während der Spielpause)
S	Musik ausschalten (nur beim 128)
A	Springen
K	Nach links gehen
L	Nach rechts gehen
LEERFELD	Regenbogen abfeuern, Spielpause beenden

JOYSTICK

Drücken Sie im Titelbild den Steuerknüppel nach oben, um Ihre Credits zu erhöhen.

Mit dem Feuerknopf starten Sie das Spiel für eine Person.

Im Spiel feuern Sie mit dem Feuerknopf Regenbögen ab.

Um nach links oder rechts zu gehen, drücken Sie den Steuerknüppel in die gewünschte Richtung.

Zum Springen drücken Sie den Steuerknüppel nach oben.

DAS SPIEL

BEWEGEN

Regenbogenklettern:– Sie können Regenbögen auf den Boden legen, um daran hochzuklettern oder darauf zu stehen.

Regenbogenangriff:– Schießen Sie mit Regenbögen auf die Angreifer, die damit vernichtet werden.

Regenbogenbrechen:– Durch Springen auf einem Regenbogen können Sie ihn zerbrechen. Er fällt dann das Spielfeld herunter und zerdrückt alles, was auf seinem Weg liegt oder steht.

OBJEKTE AUFNEHMEN

Sie können Objekte aufnehmen, indem Sie über sie hinweggehen, oder sie mit einem Regenbogen treffen. Wenn Sie einen Regenbogen über den Boden fliegen lassen, werden manchmal versteckte Objekte sichtbar. Sie bekommen diese Objekte, wenn Sie den Regenbogen darüber zerbrechen.

WICHTIGE OBJEKTE

Magische Schuhe:– Mit den Magischen Schuhen können Sie erheblich schneller laufen.

Roter Zaubertrank:– Mit jedem roten Zaubertrank erhalten Sie einen weiteren Regenbogen. Sie können maximal drei Regenbögen bei sich tragen.

Gelber Zaubertrank:– Der gelbe Zaubertrank beschleunigt Ihre Regenbögen.

TIPS UND TRICKS

1. Auf jeder Insel gibt es einen geheimen Raum. Wie Sie dort hineinkommen, ist jedesmal unterschiedlich.
2. Lernen Sie den Gebrauch der Regenbögen.
3. Wenn die Nachricht "hurry" (beeilen) erscheint, klettern Sie so schnell wie möglich zum oberen Rand des Spielfeldes.

RAINBOW ISLANDS

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

TM und ©1989 Taito Corp.

Programmierung und Grafik von Graftgold

Deutsche Anleitung: AGD - Gunnar Binder

©1990 Ocean Software Ltd.

Produziert von D.C. Ward

THE NEW ZEALAND STORY

Neuseeland ist ein schöner Platz zum Leben – für einen Kiwi, besonders im Zoo von Auckland. Tiki ist dort vollkommen glücklich...

Der Frieden ist dahin, als ein psychotisches Walroß auftaucht, das einen enormen Appetit auf frische Kiwi hat. Tiki und seine Verwandtschaft werden zum Auffüllen der Speisekammer gefangen!

Das Walroß versteckt seine Gefangenen an 20 auf der Insel verteilten, gefährlichen Orten. Doch unser Held kann entkommen und will seine Freunde befreien.

Dabei werden die Fetzen fliegen, denn das Walroß hat einige sehr starke Verbündete und die fackeln nicht lang – die wollen Blut sehen!

STEUERUNG

Normale Joystick-Steuerung für AUFWÄRTS, ABWÄRTS, LINKS, RECHTS und FEUERN.

Die Belegung der Tastatur können Sie selbst bestimmen. Voreingestellt ist

- Aufwärts – I
- Abwärts – K
- Nach Links – J
- Nach Rechts – L
- Feuern – L EERFELD

ESC zum Abbrechen

SPIELREGELN

Sie steuern Tiki, den Kiwi, und haben die Aufgabe, seine entführten Freunde zu befreien. Ihre Bewaffnung besteht nur aus Pfeil und Bogen, doch wenn Sie einen Gegner besiegen, können Sie dessen Waffe aufnehmen und selbst benutzen. Es gibt viele verschiedene Arten von Gegenständen, deren Bedeutung Sie selbst herausfinden müssen – von weiteren Waffen bis zu Pillen, die für eine gewisse Zeit unverwundbar machen.

Kiwis sind reine Laufvögel und können nicht fliegen. Sie sind da keine Ausnahme, doch können Sie diesen Nachteil umgehen, indem Sie Ihre Gegner aus den Ballons schießen oder schubsen. Dann übernehmen Sie die Kontrolle über den Ballon und fliegen davon. Leider können Kiwis unter Wasser nicht atmen, darum müssen Sie vorsichtig sein, wenn Sie schwimmen müssen. Ihr Sauerstoffvorrat wird auf dem Bildschirm angezeigt – lassen Sie ihn zu weit absinken, dann ertrinken Sie!

Mit dem Abschließen von Wasser aus Ihrem Mund füllen Sie Ihren Sauerstoffvorrat wieder auf und bekämpfen gleichzeitig Ihre Gegner.

In den ersten Spielstufen zeigen Ihnen Pfeile im Hintergrund die Richtung an, in die Sie gehen müssen, um die gefangenen Kiwis zu befreien. Doch Vorsicht – manchmal alarmiert das Befreien Ihrer Freunde die große Wächter-Kreatur des Abschnittes und Sie müssen diesen Gegner besiegen, bevor Sie zum nächsten Abschnitt vorrücken. Ein Tip: Lassen Sie sich vom Walroß verspeisen, damit Sie es von Innen zerstören können!

Weil die verschiedenen Lager des Walrosses so gut bewacht sind, können wir Ihnen keine weiteren Einzelheiten geben. Ihr Geschick wird sich im Laufe des Spiels verbessern und jeder Abschnitt bringt neue, überraschende und originellere Aufgaben für Sie.

Noch ein Tip: Verschwenden Sie keine Zeit mit großartigen Erkundungen. Sie haben für jeden Abschnitt nur wenig Zeit.

PUNKTEWERTUNG

Am unteren Bildschirmrand ist die Anzeige der verbleibenden Leben, der Punktezahl und des Sauerstoffvorrats, der abnimmt, wenn Tiki im Wasser ist.

Das Spiel ist beendet, wenn der Spieler alle Leben verbraucht hat oder alle Abschnitte abgeschlossen sind.

Für jeden aufgenommenen Gegenstand erhalten Sie 1000 Punkte. Früchte bringen zwischen 300 und 600 Punkten. Besiegte Gegner zählen 100 bis 500 Punkte. Die Big Boss Gestalten sind 10.000, 20.000, 30.000, 40.000 und 50.000 Punkte wert.

TIPS UND TRICKS

- Beim Schwimmen wird der Sauerstoffvorrat aufgefüllt, wenn Tikis Kopf aus dem Wasser ragt. Drücken Sie dann auf den Feuerknopf, spuckt Tiki einen Wasserstrahl aus, wobei erheblich mehr Sauerstoff aufgenommen wird.

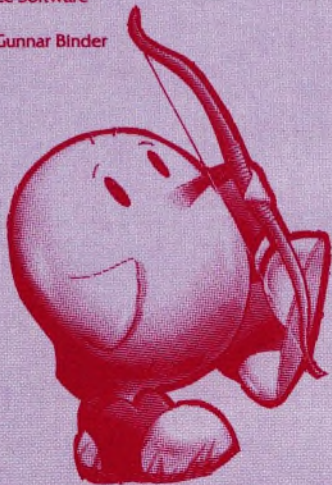
- Zum Kapern der Ballons springen Sie hinein. Ist ein Gegner an Bord, wird er dabei hinausgestoßen.
- Haben Sie genügend Übung, können Sie die Spielstärke erhöhen.
- Benutzen Sie die Enten Ballons, wenn Sie schnell fliegen müssen.

THE NEW ZEALAND STORY

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programmierung und Grafiken von Choice Software
Musikumsetzung von Jonathan Dunn
Deutsche Bearbeitung: AGD Hamburg, Gunnar Binder
Produziert von D.C. Ward
©1989 Ocean Software
Lizensiert von ©Talto Corp. 1988



BUBBLE BOBBLE

Treffen Sie BUB und BOB, unsere Bantamgewicht-Brontosaurier, die darauf aussind, große Bullies (Stärenfriede) durch Seifenblasen-Aufpusten und -Zerplatzenlassen zu bekämpfen. Bevor Sie sich auf Kämpfe mit diesen gemeinen Bullies einlassen, seien Sie gewahr, daß Seifenblasen-Blasen besser ist, als die Bullies mit Bazookas zu bekämpfen, besser als Bomberwerfen von Doppeldeckern, und daß es sogar Boxen mit diesen hilflosen Barbaren schlägt. Nachdem wir nun also kurz die Biographien von Bub und BOB dargelegt haben, beginnen Sie damit, die Spielanleitungen durchzulesen und der beste BUBBLE-BOBBLE-Seifenblasenbläser im Block zu werden.

So vernichten Sie:

1. siehe Bild in der englischen Beschreibung 2. s. Bild 3. s. Bild

1) Blasenpusten 2) Bullies boxen, dann 3) Zerplatzen lassen!!

Wenn Sie Seifenblasen zerplatzen lassen, die Feuer, Donner oder Wasser enthalten, was in der vorigen Spielstufe vorkam, können Sie die Bullies schnell vernichten. Feuer, Donner und Wasser strömen in der Richtung, in die Sie sich strecken können.

Sie können die Seifenblasen sogar hüpfen lassen (indem Sie den Knopf neiderdrücken)!!

PUNKTE:

Für das Zerplatzenlassen von Seifenblasen erhalten Sie folgende Punktzahlen:

A siehe Bild

Bonus für vernichtete Bullies!!!

B siehe Bild

ZEITLIMIT:

Ein Bild schnell abzuschließen bedeutet hohe Punktzahlen in der nächsten Spielstufe.

C siehe Bild

MAGISCHE ZIELE:

Magische Ziele verschwinden auf mysteriöse Weise! Vernichten Sie sie und übernehmen Sie die Macht.

D siehe Bild

Am besten vernichten Sie mehrere Feinde zugleich!

Erreichen Sie das "absolute Ende", indem Sie alle 100 Spielstufen bewältigen! Dort wartet eine "plötzliche Umkehrung" auf Sie!

Ein weiterer Spieler kann sich jederzeit anschließen, indem er den Feuerknopf betätigt. Sie beginnen das Spiel mit einem Sonderkredit von 8 Punkten. Um weiterzuspielen, nachdem Sie alle Ihre Leben verloren haben, drücken Sie einfach schnell den Feuerknopf.

E X T E N D Sammeln Sie alle Buchstaben.

Sie erscheinen, wenn Sie mehrere Feinde gleichzeitig vernichten. Wenn Sie zu langsam sind, schaffen Sie es nicht.

E siehe Bild

DIE BILDER FINDEN SIE IN DER ENGLISCHEN ANLEITUNG!

TASTENSTEUERUNG

1 bzw. 2 für 1 bzw.

(während des Spiels)

STEUERKNUPPEL

PORT 1 für Spieler 1

LINKS bzw. RECHTS

AUFWARTS

FEUER

2 Spieler.

⏏ Spielunterbrechung

⏏ Spielabbruch

PORT 2 für Spieler 2

LINKS und RECHTS

HÜPFEN

SEIFENBLASE / NEUER SPIELER

RAINBOW ISLANDS



Bub e Bob, gli eroi da Bubble Bobble, sono tornati alla riscossa! Stavolta devono fronteggiare i pericoli delle Rainbow Islands.

Tu dovrai vedertela con miriadi di creature, intente ad arrestarne i tuoi progressi in ciascun divertentissimo livello, fino a quando ti trovi davanti al "Guardiano": è qui che ti attende la prova più dura....Buona fortuna!

Le sette "Rainbow Islands" e i relativi abitanti.

- Isola degli insetti: bruchi, ragni, corvi
- Isola dei mezzi bellici: carri armati, aerei, elicotteri
- Isola dei mostri: pipistrelli, lupi mannari, fantasmi
- Isola dei giocattoli: pistole ad acqua, dischi mortali, orsacchiotti
- Isola di Doh: palloni, sfere, capsule
- Isola dei robot: chiavi inglesi, robot, bulloni
- Isola dei draghi: ciclop, draghi e spiriti.

COMMODORE 64

Premere F7 per immettere i punteggi

F1: Per dar via al gioco per un giocatore

F3: Per dar via al gioco per due giocatori

RUN/STOP: Per arrestare e ricominciare il gioco

CTRL/HOME Per abbandonare il gioco (quando lo si è arrestato)

COMANDI JOYSTICK

Spingere VERSO L'ALTO per aumentare i punteggi durante la videata introduttiva.

Premere il pulsante di TIRO per iniziare il gioco per un giocatore.

Premere il pulsante di TIRO per lanciare gli arcobaleni.

Spingere VERSO SINISTRA e VERSO DESTRA per spostarsi a destra o a sinistra.

Spingere VERSO L'ALTO per saltare.

ESECUZIONE DEL GIOCO

MOVIMENTI PRINCIPALI:

Arrampicata lungo l'arcobaleno: Costruisci gli arcobaleni su ogni livello e camminaci sopra. E' possibile rimanere in

Attacco
dell'arcobaleno:

piedi sopra l'arcobaleno.
Colpisci i tuoi nemici con un
arcobaleno nuovo per farli
fuori.

Rottura
dell'arcobaleno:

Si possono rompere gli
arcobaleni saltandovi sopra.
Questo causa la caduta
dell'arcobaleno verso la parte
inferiore dello schermo,
uccidendo qualsiasi cosa
incontri durante il tragitto.

RACCOLTA DI OGGETTI

Si possono raccogliere oggetti camminandoci
sopra o colpendoli con un arcobaleno. Facendo
spostare l'arcobaleno lungo il terreno si possono
trovare oggetti nascosti, che si possono
raccogliere rompendo l'arcobaleno sopra di essi.

TRE IMPORTANTI OGGETTI DA RACCOGLIERE:

Scarpe magiche:

Raccoglile per incrementare la
velocità.

Pozioni rosse:

Raccogli una pozione rossa
per aumentare il numero di
arcobaleni che puoi lanciare,
fino ad una massimo di tre.

Pozioni gialle:

Raccogli una pozione gialla per aumentare la potenza di lancio dei tuoi arcobaleni.

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

1. C'è una stanza segreta in ciascuna isola, ma il suo accesso è top secret!
2. Impara ad usare bene gli arcobaleni.
3. Quando compare a video il messaggio 'hurry', raggiungi la parte superiore dello schermo il più rapidamente possibile.

RAINBOW ISLANDS

Il suo codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

TM e ©1989 Taito Corp

Programmazione e Grafica di Graftgold

©1990 Ocean Software Ltd

Prodotto da D.C. Ward



THE NEW ZEALAND STORY

La Nuova Zelanda è un bel posto per vivere per un KIWI, soprattutto lo è lo zoo di Auckland. Tiki è felicissimo...

Ma arrivano i guai, sotto le spoglie di un trichero nevrotico dall'appetito insaziabile che va matto per kiwi freschi e rapisce Tiki e i suoi amici per rifornire la sua dispensa!

Il Tricheco nasconde i prigionieri in 20 diversi punti pericolosi dell'isola, ma il nostro eroe riesce a scappare e parte alla ricerca dei suoi amici da liberare.

Guardate quante plume volano nell'aria mentre Tiki mette in atto il suo piano; il Tricheco ha dei compagni molto strani e pronti a tutto

CARICAMENTO

Mettete la cassetta nel registratore Commodore con la parte scritta rivolta verso l'alto e riavvolgetela fino all'inizio, controllando che tutti i fili siano collegati correttamente. Seguite le Istruzioni a video - **PREMETE PLAY SUL REGISTRATORE**. Il programma si caricherà automaticamente. Per il C128, digitate **GO 64 (RETURN)**, poi seguite le Istruzioni per il C64.

DISCO

Selezionate il modo 64. Accendete l'unità a disco, inserite il programma nell'unità con l'etichetta rivolta verso l'alto e digitate "LOAD"**,8,1 (RETURN); si presenta a video la videata di introduzione e il programma si carica automaticamente.

NOTA: Questo gioco si carica in più parti; seguite le Istruzioni a video.

CONTROLLI

Potrete controllare Tiki inserendo il joystick in Port 2, o con la tastiera

Joystick

Percorso su terreno



Percorso su pallone



TIRO = aprire il fuoco

TIRO = aprire il fuoco

Tastiera

Z = Sinistra

X = Destra

↓ = Salta

RETURN = Tiro

Z = Sinistra

X = Destra

↓ = Su

RETURN = Tiro

SPAZIO = Scene dal Pallone

ESECUZIONE DEL GIOCO

Controllerete Tiki il Kiwi nel suo tentativo di liberare gli amici fatti prigionieri. Per cominciare sarete armati solamente di arco e frecce; a volte però, quando ucciderete un nemico, questi lascerà cadere un oggetto che voi potrete raccogliere e usare. Ci sono molti tipi diversi di oggetti, da armi potentissime a pillole che danno una momentanea invulnerabilità ma dovrete scoprirli da soli.

I Kiwi non sanno volare e voi non fate eccezione, ad ogni modo supererete quest'ostacolo tirando giù i vostri nemici dai loro palloni aerostatici, con spinte o sparando. Portrete allora impadronirvene e salire in cielo! Sorprendentemente, i Kiwi non possono neppure respirare sott'acqua, quindi state attenti se decidete di nuotare: sullo schermo compare un indicatore di ossigeno, cercate di non affogare! Sprizzando acqua dalla bocca recupererete ossigeno e potrete anche sferrare un colpo ai vostri avversari.

Nel primi livelli, delle frecce sullo sfondo vi indicheranno la direzione da prendere per liberare il kiwi tenuto prigioniero in quel particolare livello. Attenzione però che in certe fasi di gioco, nel liberare il vostro amico richiamerete la Grande Creatura Guardiana di quel livello e dovrete trovare il modo di vincerla prima di proseguire al successivo. Suggerimento: Dovrete lasciarvi ingolare dalla Balena per poterla distruggere dall'interno.

Siccome le varie tane del Tricheco sono così ben custodite, non possiamo darvi altre informazioni. Le vostre tecniche si perfezioneranno nel gioco, che a ogni nuovo livello presenta nuove e difficili sfide, sempre più originali.

Nota: cercate di non perdere tempo in visite "turistiche", dato che il tempo assegnatovi per completare ciascun livello è limitato.

PUNTEGGIO

Cattivi a terra	100 punti
Cattivi su palloni	200 punti
Oggetto raccolto	1000 punti
31 Frutto raccolto	varia da 300 a 600 punti

Premi

Premio di fini livello = 500 x tempo non utilizzato

Premio di fini fase = fase x 1000

Indicatore Ossigeno

Indica quanto ossigeno rimane a Tiki quando è sottacqua

Radar

Mostra quando Tiki sia vicino a liberare il suo amico prigioniero in quel livello.

Extend

Formando la parola "EXTEND" con le lettere raccolte si vincerà una vita in più.

Tempo rimasto

Indica quanto tempo rimane per completare il livello

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

- Quando è sottacqua Tiki può fare il pieno di ossigeno uscendo dall'acqua con la testa; schizzate acqua premendo il pulsante di tiro per prendere ossigeno in fretta.
- Impadronitevi del pallone del cattivo saltandoci su e spigendo giù lui.
- Con la pratica, le vostre tecniche di gioco miglioreranno notevolmente
- Usate il pallone a forma di antra quando avete bisogno di prendere velocità.

THE NEW ZEALAND STORY

Il codice di programma, la rappresentazione grafica e le illustrazioni sono il copyright di Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, conservati, presi a nolo o trasmessi in nessuna forma senza il permesso per iscritto di Ocean Software Limited. Tutti i diritti sono riservati in tutto il mondo.

RICONOSCIMENTI

Programmazione di Richard Palmer

Grafica di Stephen Wahid

Musica di Jonathan Dunn

Prodotto da D.C. Ward

©1989 Ocean Software

Autorizzato da ©Taito Corp. 1988

BUBBLE BOBBLE

CARICAMENTO

Tieni premuto il tasto maiuscole e premi run/stop, poi play.

COMANDI

1 o 2 per giocare rispettivamente con 1 o 2 giocatori.

Tasto Commodore = pausa

Q = abbandono del gioco

Joystick - porta 2 per il giocatore 1, porta 1 per il giocatore 2
sinistra e destra

verso l'alto

pulsante di tiro

sinistra e destra

salto

bolla/entrata nel gioco

COME DISTRUGGERE



1) Soffia le bolle



2) Metti i bravacci nelle bolle, poi



3) Falli scoppiare!!! Facendo scoppiare bolle contenenti fuoco, tuoni ed acqua apparse nella fase precedente, puoi

distruggere rapidamente i bravacci. Il fuoco, i tuoni e l'acqua scorrono nella direzione in cui ti sposti. Puoi persino rimbalzare sulle bolle (tenendo premuto il joystick verso l'alto)!!!

PUNTEGGIO

A. Fai scoppiare le bolle per realizzare i seguenti punti:

				
10	100	100	100	500

B. Punti supplementari quando distruggi i bravacci!!!

						
500	1000	2000	4000	8000	16000	32000

C. TEMPISMO COI BERSAGLI: Lo svolgimento rapido di una fase ti dà diritto a bersagli dall'alto numero di punti nella fase successiva.

.....						
.....	5000	6000	7000	8000	9000	10000

D. BERSAGLI MAGICI: I bersagli magici appaiono all'improvviso! Distruggili e acquista energia!

					?
BUBBLE UP!	SPEED UP!	ONE-SHOT ROLL PACK	CHANCE !	LUCKY !	1UP!?

E' meglio distruggere svariati nemici contemporaneamente. Riuscirai a raggiungere la "Vera fine" finendo tutte le 100 fasi? Li ti attenderà un' "improvvisa inversione".

Un giocatore può entrare nel gioco in qualsiasi momento premendo il pulsante di tiro. All'inizio del gioco vengono aggiudicati al giocatore 8 crediti. Per continuare a giocare dopo aver perso tutte le vite, ti basterà premere tempestivamente il pulsante di tiro.

EXTEND

Accaparrati tutte le lettere, che compaiono quando distruggi svariati nemici in un solo colpo.



1-P BUB



2-P BOB



Benzo



Bonnie-bo



Boa-boa



Blubba



Boris



Bonner



Baron von Blubba

E. Se cinciachi troppo, non sei alla loro altezza!

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 you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you 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 affect your statutory rights.



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.