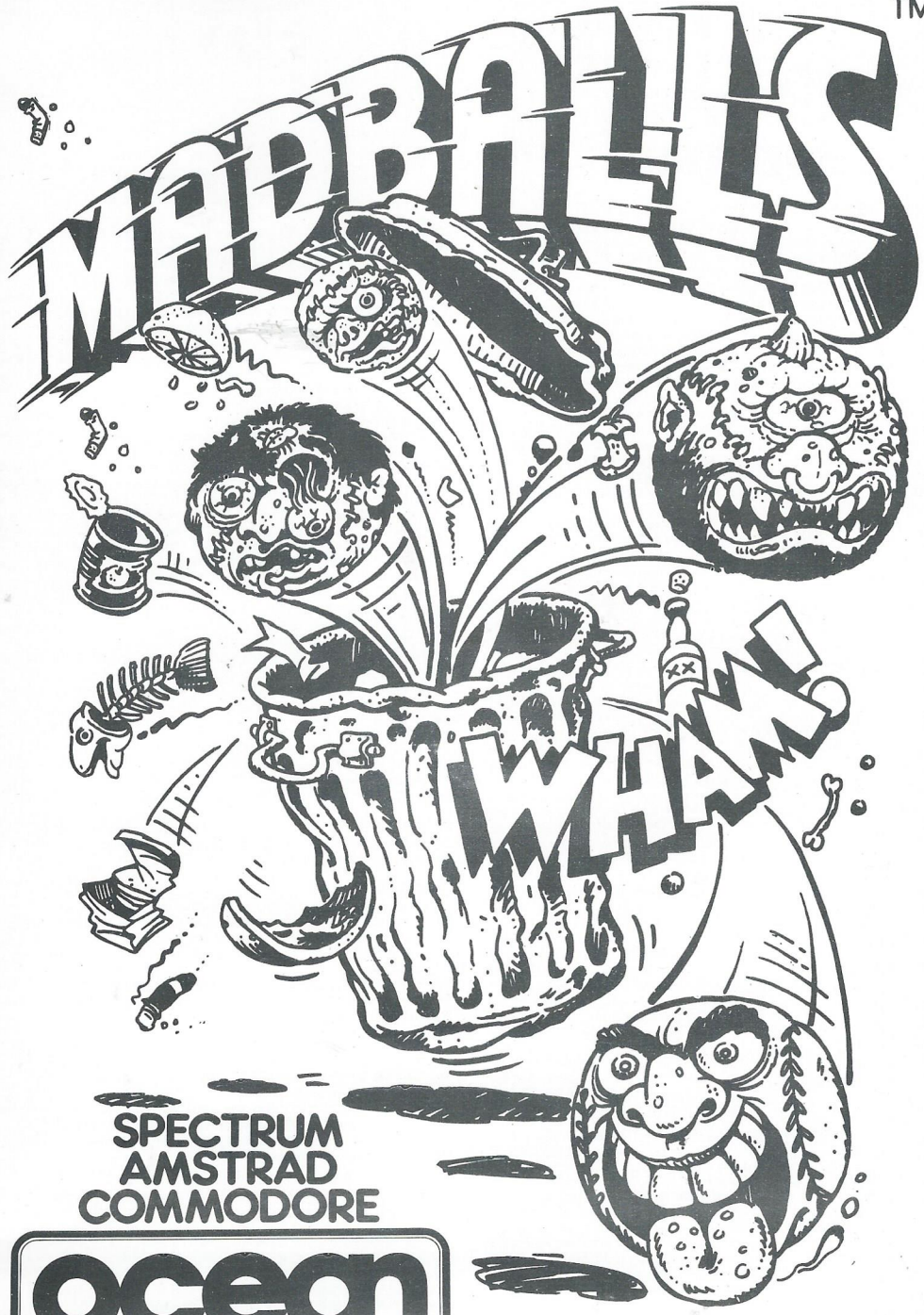


TM



SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE

ocean

®

© 1986 Those Characters From Cleveland, Inc.

MADBALLSTM

SPECTRUM

FREEKY FUN FOR EVERYONE

Become top MADBALL on the planet ORB (and in so doing score as many points as possible). The key to domination is to become the leader of the notorious gangs of MADBALLS who collectively control what passes for a parliament, on this most unfortunate of planets. You are "Dust Brain" and have decided that none but your good self should rule from now on. To this end you must "convince" the other that your own policies are ultimately the best. This is accomplished by smashing them into the goals, and onto your team or "cabinet". Once captured, their individual talents and idiosyncrasies can be used to help "convince" remaining doubters. The MADBALLS on your team can swap places by diving into the nearest open DUSTBIN and when you have collected all the rogue MADBALLS you have become the Boss and have thus won! The fact that the other MADBALLS have had the same idea, or are just plain mean 'n' evil complicates matters and you'll soon notice for instance that all the other MADBALLS are out to kill you.... There are other bails, undistinguished BUREACRATS whom everybody hates, if you kill one of these, you score even more points.

Candidacy for boss MADBALL is not for the squeemish.... Gross is Great!

LOADING

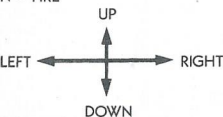
1. Place the cassette in your recorder ensuring that it is fully rewound.
2. Ensure that the MIC socket is disconnected and that the volume and tone controls are set to the appropriate levels.
3. If the computer is a Spectrum 48K or Spectrum + then load as follows. Type LOAD""(ENTER). (Note there is 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 game is controlled by Joystick or Keyboard. Pressing 1-4 on the title page selects different Keyboard/Joystick options.

The keys for option 1 are:-

- Q - UP
- A - DOWN
- O - LEFT
- P - RIGHT
- N - FIRE



Pressing ENTER pauses the game, pressing H whilst in pause mode quits the game.

Press FIRE to start a new game.

To swap with a captured MADBALL bounce over an OPEN DUSTBIN press FIRE when you land.

If you need to BRAKE your directional control CENTRE the JOYSTICK and hit FIRE as you land.

GAME PLAY

Each MADBALL moves at a different relative speed according to type, and has a particular momentum. So that if you are in control of a "slow" MADBALL the other ones will move faster in relation to the background than you do, and vice versa of course. The particular strength factor determines how easily or otherwise the MADBALLS are deflected from their paths, by interaction with both scenery and other MADBALLS.

Each MADBALL also has its energy level, indicated when in play by the rate of rotation of the "barber shop poles" which lead into the MADBALLS cabinet. Each MADBALL has its own food and consumption requirements, see on.

	MADBALL	SPEED	STRENGTH	HUNGER	FOOD
FREEKY FULLBACK	1	8	6		Coke and melons
SWINE SUCKER	2	7	8		Anything
SLOBULUS	3	6	7		Fish heads
DUST BRAIN	4	5	5		Blood
FIST FACE	5	4	2		Bones
HORN HEAD	6	6	7		Cabbages and fruit
SKULL FACE	7	1	1		Cabbages
SCREAMIN' MEEIE	8	2	3		Coke

MADBALLS use the scenery to bounce on whilst trying to kill each other. The scenery consists of various objects and planes to be bounced on, hazardous or helpful depending on the condition and type of MADBALL in play DOWNHOLES, UPHOLES, OUTHOLES, and GOALS take you on through, or out of the game.

TRAMPOLINES:— Help a flagging MADBALL to regain a little bounce. SPRINGBOARDS:— Boost your velocity to get you over those chasms.

RUBBER TYRES:— Very bouncy in all directions.

CATAPULTS:— For those longer bounces.

DUSTBINS:— Barriers and deflectors.

OPEN DUSTBINS:— To swap MADBALLS.

RAMPS and PYRAMIDS:— For various uses.

OIL SLICK:— To send you sliding.

FRIED EGGS:— You can squash these and collect extra points.

STATUS AND SCORING

At the start of the game the status display is an empty tube, into and out of which goes a spinning "barber pole". The rate at which this spins indicates the current energy level of the ball in play. As you score points numbers appear on the status line giving current tally.

If you knock a MADBALL through a goal he falls into the empty tube and onto your team. If you go into OPEN DUSTBIN at this point you will leave the screen and reappear in the tube. As you bounce along the tube you will knock into the captive MADBALLS causing the nearest one to the other end of the tube to fall into play, the energy indicators reflect the new MADBALL's current condition.

Points are scored when you knock other MADBALLS into the goals to get them on your team.

Use captured MADBALLS to get around and to score, collect refuse to feed your MADBALLS and increase energy.

Points are also awarded for:-

Squashing FRIED EGGS.

Bashing BUREACRATS out of the game.

Using any of the background apparatus.

If you fail to win before getting killed you will see the HIGH SCORE table on which only the BADDEST appear.

HINTS AND TIPS

★ Lure prospective victims to the proximity of a goal.

★ Make a map of each level.

MADBALLS

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.

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

Programmed by Steve Lamb

Produced by D.C. Ward

Designed and Created by Denton Design © 1987

© 1987 Ocean Software Limited

TM designates trademark of © 1986 Those Characters from Cleveland, Inc.

MADBALLS

COMMODORE

Es liegt an Dir, der führende MADBALL auf dem Planeten ORB zu werden, oder Du kannst zumindest versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Der Schlüssel zur Vorherrschaft auf dem Planeten ORB liegt in der Führungsübernahme der berüchtigten MADBALLGANG, die das Marionettenparlament dieses unglückseligen Planeten unter Kontrolle hat. Du bist "Dust Brain" und hast beschlossen, daß kein anderer als Du selbst von jetzt an auf dem Planeten herrschen soll. Dazu mußt Du die anderen MADBALLS davon überzeugen, daß Deine eigene Politik letztendlich die beste ist. Dies erreichst Du, indem Du die MADBALLS in Dein Tor schmettest, wodurch sie zu Deinem Team bzw. Deinem "Kabinett" gehören. Sind die MADBALLS erst einmal gefangen genommen, kannst Du ihre individuellen und besonderen Talente dazu einsetzen, noch vorhandene Zweifler zu "bekehren." Die MADBALLS in Deinem Team können durch Untertauchen in dem nächsten DUSTBIN ihren Standort wechseln. Die Regel ist ganz einfach: Wenn Du alle MADBALLS in Deinem Team hast, bist der MADBALLBOSS und hast gewonnen! Die Angelegenheit verkompliziert sich jedoch, da alle anderen MADBALLS die gleiche Idee wie Du im Kopf haben oder einfach nur niederrätig und hinterhältig sind und darauf aus sind, Dich auszuschalten. Es gibt darüber hinaus noch andere Balls, mittelmäßige BUREAUCRATS, die jeder haßt. Wenn Du einen von ihnen umlegst, erhältst Du Punkte. Die Kandidatur zum MADBALLBOSS ist nichts für zartbesaitete Gemüter.

LADEN

Die Cassette mit der bedruckten Seite nach oben in Deinen Commodore Rekorder einlegen und darauf achten, daß die Cassette bis zum Anfang zurückgespult ist. Sicherstellen, daß alle Kabel angeschlossen sind. Drücke nun gleichzeitig die SHIFT-Taste und die RUN/STOP-Taste. Folge den Bildschirmhinweisen — drücke PLAY ON TAPE. Das Programm wird dann automatisch geladen. Beim Typ C128 GO 64 eintippen (RETURN) betätigen) und danach gemäß der Anweisung C64 verfahren.

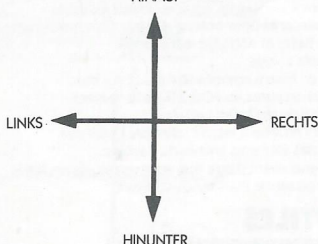
DISKETTE

64-Modus auswählen. Das Diskettenlaufwerk einschalten, die Programm diskette mit dem Etikett nach oben in das Laufwerk einlegen, LOAD "", "8,1" eintippen (RETURN), das Einleitungs bild wird erscheinen und das Programm wird sich dann automatisch laden.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Joystick gesteuert.

HINAUF



HINUNTER

Um den Platz mit einem gefangenen MADBALL zu tauschen, über einen OPEN DUSTBIN springen und FIRE betätigen, wenn Du landest. Wenn Du Deinen Sprung im Fluge abbrechen möchtest, den Joystick in die Mitte stellen und beim Landen FIRE betätigen.

SPIELEN

Die MADBALLS bewegen sich je nach Typ mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, und jeder MADBALL hat ein eigenes Bewegungsmerkmal. Wenn Du also einen langsamen MADBALL steuerst, werden sich die anderen MADBALLS bezogen auf den Hintergrund schneller bewegen als Du, und umgekehrt. Der jeweilige Kraftfaktor bestimmt, wie leicht oder schwer die MADBALLS von ihrem Weg abgebracht werden können, und zwar durch die Wechselwirkung mit der Kulisse und anderen MADBALLS. Jeder MADBALL hat auch seinen eigenen Energievorrat, der im Spiel durch die Drehzahl der rotweißigen Barbestange am Eingang zum MADBALL-Kabinett angezeigt wird. Jeder MADBALL hat seinen eigenen Lebensmittelbedarf.

MADBALL	GESCHWINDIGKEIT	KRAFT	HUNGER	LEBENSMITTEL
FREEKY FULLBACK	1	8	6	Cola und Melonen
SWINE SUCKER	2	7	8	Alles
SLOBULUS	3	6	7	Fischköpfe
DUST BRAIN	4	5	5	Blut
FIST FACE	5	4	2	Knochen
HORN HEAD	6	6	7	Kohl und Obst
SKULL FACE	7	1	1	Kohl
SCREAMIN' MEEIE	8	2	3	Cola

MADBALLS benutzen die Kulisse zum Springen, um sich gegenseitig umzubringen. Die Kulisse besteht aus verschiedenen Objekten und Ebenen, auf denen gesprungen werden kann. Diese sind je nach Fall und je nach MADBALL-Typ gefährlich oder nützlich, und die Kulisse besitzt DOWNHOLES, UPHOLES, OUTHOLES und GOALS, durch die Du durch das Spiel kommst oder aus dem Spiel herausfliegst. TRAMPOLINES (Trampoline): — Sorgen dafür, daß ein erschlaflender MADBALL wieder etwas Schwung bekommt. SPRINGBOARDS (Sprungbretter): — Erhöhen Deine Geschwindigkeit zur Überwindung der Abgründe. RUBBER TYRES (Gummireifen): — Springen in alle Richtungen. CATAPULTS (Katapulte): — Für die etwas weiteren Sprünge DUSTBINS (Abfallimer): — Schranken und Ablenkobjekte. OPEN DUSTBINS (offene Abfallimer): — Zum Austausch von MADBALLS. RAMPS und PYRAMIDS (Rampen und Pyramiden): — Für unterschiedliche Zwecke. OIL SLICK (Ölschlick): — Läßt Dich ausrutschen. BUBBLES (Blasen): — Zerplatzen und liefern Sonderpunkte. FRIED EGGS (Spiegeleier): — Du kannst diese zerdrücken und Punkte holen, wenn Du auf den herausausschlüpfenden Hühnchen landest. Der Großteil der Kulisse bewegt sich.

STATUS UND PUNKTEGEWINNUNG

Am Anfang des Spiels wird der Status durch ein leeres Rohr angezeigt, in das eine rotierende Barbestange hineingeht bzw. aus dieser herauskommt.

Die Drehzahl gibt den augenblicklichen Energievorrat des im Spiel befindlichen Balls an. Während Du spielst werden die gesammelten Punkte durch Zahlen auf der Statuszeile angezeigt, wo Du die Gesamtpunkte ablesen kannst. Wenn Du einen MADBALL durch ein Tor schießt, fällt er in das leere Rohr und gehört dann zu Deinem Team. Wenn Du in diesem Augenblick in OPEN DUSTBIN gehst, wirst Du von der Bildfläche verschwinden und im Rohr wieder auftauchen. Während Du im Rohr herumwirbelst, wirst Du gegen die gefangenen MADBALLS stoßen und der MADBALL, der dem unteren Rohrende am nächsten ist, wird aus dem Rohr ins Spiel hineingeschubst. Die Energieanzeiger geben die gegenwärtige Kondition des neuen MADBALLS an.

Punkte gibt es, wenn Du andere MADBALLS in die Tore schubst, so daß sie zu Deinem Team kommen. Gefangene MADBALLS sollst Du benutzen, um Dich im Spiel zu bewegen, Punkte zu sammeln, Abfall zur Versorgung Deiner MADBALLS aufzulösen und den Energiehaushalt zu steigern.

Außerdem gibt es Punkte: Durch Zerplatzen von BLASEN, indem Du Deine MADBALLS darauf landen läßt.

Für das Zerdrücken von SPIEGELEIERN und Einfangen der ausschlüpfenden HÜHNER.

Durch aus dem Spiel Prügeln von BÜROKRATEN, indem Du Deine MADBALLS auf ihnen landen läßt.

Für das Zerdrücken von BÜROKRATEN, indem Du Deine MADBALLS auf ihnen landen läßt.

Durch Benutzen der Hintergrundobjekte.

Wenn Du das Spiel nicht gewinnen kannst, bevor Du umgebracht wirst, wird die Tabelle der höchsten Punktezahlen erscheinen, in der nur die SCHLECHTESTEN aufgeführt werden.

TIPS UND HINWEISE

- ★ In Frage kommende Opfer in die Nähe des Tors locken.
- ★ Finde heraus, was für Lebensmittel die jeweiligen Balls essen.
- ★ Um einen MADBALL möglichst effektiv angreifen zu können, ist es für Dich hilfreich, wenn Du Dich beim Angriff in einer höheren Position befindest.
- ★ Die Hühner treiben sich nicht sehr lange auf der "öfliche herum.

MAD BALLS

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

HERSTELLER

Produktion: D.C. Ward Design und Entwurf: Denton Design ©1987
©1987 Ocean Software Limited
TM ist eine Schutzmarke von ©1986 Those Characters from Cleveland, Inc.

MADBALLS

COMMODORE

Devenez la balle infernale toute puissante de la planète ORB ou essayez au moins d'atteindre le score le plus élevé possible. Pour dominer la planète ORB, il vous faudra devenir le chef du fameux gang des BALLES INFERNALES qui contrôlent collectivement l'organe faisant office de parlement sur cette malheureuse planète. Vous êtes "Dust Brain" et vous avez décidé que à partir de maintenant, le gouvernement de la planète doit vous revenir tout entier. Vous devez donc "convaincre" les autres BALLES INFERNALES de l'excellence de votre politique à terme. Vous parvenez à cela en les propulsant dans les buts puis dans votre équipe ou "cabinet." Une fois capturées, leurs talents et leurs caractéristiques individuelles peuvent être utilisés pour vous aider à "convaincre" le peu chez qui quelques doutes subsistent. Les BALLES INFERNALES de votre équipe peuvent changer de place en sautant dans la POUBELLE ouverte la plus proche. Une fois que vous avez réuni toutes les BALLES INFERNALES dans votre équipe, vous êtes tout simplement devenu le CHEF et vous avez donc gagné! Cependant, comme les autres BALLES INFERNALES ont également la même idée et qu'elles sont la malveillance même, cela complique quelque peu les choses et vous vous apercevez que toutes les autres BALLES INFERNALES cherchent à vous tuer. Il y a également d'autres balles, des BUREAUCRATES anonymes hais de tous. Si vous en tuez un, vous obtenez des points. Briguez la fonction de chef des BALLES INFERNALES n'est pas une affaire de délicat.

CHARGEMENT

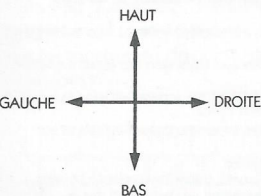
Placez la cassette dans votre magnétophone Commodore, coté imprimé vers le haut et vérifiez qu'elle est complètement rembobinée. Assurez-vous que tous les fils sont connectés. Appuyez simultanément sur la touche SHIFT et sur la touche RUN/STOP. Suivez les instructions affichées à l'écran - Appuyez sur PLAY sur la magnétophone. Ce programme se chargera automatiquement. Pour le chargement du C128, tapez GO 64 (RETURN), puis suivez les instructions du C64.

DISQUETTE

Sélectionnez mode 64. Mettez le lecteur de disquette sur la position marche. Placez le programme dans le lecteur, label vers le haut, tapez LOAD "*", 8, 1 (RETURN), l'écran d'introduction apparaîtra et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Le jeu se joue avec le levier.



Pour changer de place avec une BALLE INFERNALE, rebondissez au-dessus d'une POUBELLE OUVERTE, quand vous atterrissez, appuyez sur FEU. Si vous avez à FREINER votre bond directionnel, placez le LEVIER au CENTRE et frappez FEU au moment où vous atterrissez.

COMMENT JOUER

Chaque BALLE INFERNALE se déplace à une vitesse différente en fonction de son type et elle dispose d'un élan particulier. Ainsi, si vous contrôlez une BALLE "lente," les autres se déplaceront plus vite que vous par rapport au fond et vice-versa bien sûr. Le facteur de force particulier détermine la facilité ou la difficulté relative avec laquelle les BALLES sont déviées de leur trajectoire du fait de l'interaction du cadre ou des autres BALLES INFERNALES. Chaque BALLE a également un niveau d'énergie qui est indiqué durant le jeu par la vitesse de rotation des piliers de la boutique du barbier (bâton couvert d'une ligne en spirale) qui conduit au cabinet des BALLES INFERNALES. Chaque BALLE a ses propres besoins en matière de quantité et de type de nourriture (voir ci-dessous).

BALLE	VITESSE	FORCE	FAIM	NOURRITURE
FRECKY FULLBACK	1	8	6	Coca et melons
SWINE SUCKER	2	7	8	n'importe quoi
SLOBULUS	3	6	7	têtes de poisson
DUST BRAIN	4	5	5	Sang
FIST FACE	5	4	2	Os
HORN HEAD	6	6	7	choux et fruits
SKULL FACE	7	1	1	choux
SCREAMIN' MEEMIE	8	2	3	coca

Les BALLES INFERNALES utilisent les éléments du paysage pour rebondir tout en essayant de se tuer les unes les autres. Elles rebondissent sur différents plans et objets qui se révèlent dangereux ou utiles suivant le type de BALLE y rebondissant: TROUS VERS LE BAS, TROUS VERS LE HAUT OU TROUS VERS L'EXTERIEUR et des BUTS pour vous permettre de continuer ou de sortir du jeu.

TREMPOLINES: — aide une balle faiblissante à récupérer un peu de rebond.

TREMPOLINS: — augmente votre vitesse afin de vous permettre de franchir les gouffres.

PNEUS EN CAOUTCHOUC: — très rebondissant dans toutes les directions.

CATAPUITES: — vous permet de rebondir plus loin.

POUBELLES: — barrières et élément de déviation

POUBELLES OUVERTES: — pour échanger des BALLES INFERNALES.

RAMPES et PYRAMIDES:— usages variés.

TACHE D'HUILE: — vous fait faire une glissade

BULLES: — Vous obtenez des points supplémentaires quand elles éclatent.

OEUFS FRITS: — Vous pouvez les écraser et obtenir des points en atterrissant sur les poulets qui en sortent.

La plupart des éléments du paysage s'animent.

STATUT ET SCORE

Au début du jeu, l'affichage de statut est un tube vide où rentre et sort un pilier de boutique de barbier.

La vitesse de sa rotation indique le niveau d'énergie présent de la balle en jeu. Quand vous obtenez des points, des numéros apparaissent sur la ligne de statut vous donnant le nombre de points du moment. Si vous envoyez une BALLE INFERNALE dans un but, elle tombe dans un tube vide et finit dans votre équipe. Si vous allez dans la POUBELLE OUVERTE à ce moment là, vous quitterez l'écran et réapparaîtrez dans le tube. Au fur et à mesure que vous rebondissez dans le tube, vous heurterez les BALLES INFERNALES prisonnières ce qui fera retomber dans le jeu celle qui dans le tube se trouve la plus proche de l'autre but. Les indicateurs d'énergie refléteront le nouvel état de la BALLE INFERNALE.

Vous obtenez des points quand vous envoyez d'autres Balles infernales dans les buts afin de les avoir dans votre équipe. Utilisez les Balles capturées pour vous déplacer et pour obtenir des points, ramassez des ordures pour nourrir vos Balles et accroître leur énergie.

Vous obtiendrez des points si vous: -

Faites éclater les BULLES en faisant atterrir votre BALLE sur elles.

Ecrasez les OEUFS FRITS et capturez les POULETS qu'ils libèrent.

Éliminez les BUREAUCRATES du jeu en les battant

Ecrasez les BUREAUCRATES en faisant atterrir votre BALLE sur eux.

Utilisez n'importe lequel des éléments animés du paysage.

Si vous n'arrivez pas à gagner avant d'être tué, vous verrez apparaître le tableau de SCORE ELEVE où seul le PLUS MAUVAIS figure.

CONSEILS UTILES

★ Essayez d'attirer les victimes potentielles près d'un but.

★ Découvrez ce que mange chaque balle.

★ Il sera plus facile de battre une autre BALLE INFERNALE si vous êtes placé plus haut qu'elle quand vous attaquez.

★ Les POULETS disparaissent assez rapidement.

MAD BALLS

Son code, sa représentation graphique et la création 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.

GENERIQUE

Produit par D.C.Ward

Conçu et créé par Denton Design ©1987

©1987 Ocean Software Limited

TM: Marque déposée de ©1986 Those Characters from Cleveland, Inc.



is liegt an Dir, der führende MADBALL auf dem Planeten ORB zu werden, oder Du kannst zumindest versuchen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.
Der Schlüssel zur Vorherrschaft auf dem Planeten ORB liegt in der Führungsübernahme der berühmtesten MADBALLGANG, die das Marionettenparlament dieses unglückseligen Planeten unter Kontrolle hat.

Du bist "Dust Brain" und hast beschlossen, daß kein anderer als Du selbst von jetzt an auf dem Planeten herrschen soll. Dazu mußt Du die anderen MADBALLS davon überzeugen, daß Deine eigene Politik letztendlich die beste ist. Dies erreichst Du, indem Du die MADBALLS in Dein Tor schmettest, wodurch sie zu Deinem Team bzw. Deinem "Kabinett" gehören. Sind die MADBALLS erst einmal gefangen genommen, kannst Du ihre individuellen und besonderen Talente dazu einsetzen, noch vorhandene Zweifler zu bekehren. Die MADBALLS in Deinem Team können durch Untertanen in dem nächsten DUSTBIN ihren Standort wechseln. Die Regel ist ganz einfach: Wenn Du alle MADBALLS in Deinem Team hast, bist der MADBALLBOSS und hast gewonnen!

Die Angelegenheit verkompliziert sich jedoch, da alle anderen MADBALLS die gleiche Idee wie Du im Kopf haben oder einfach nur niederträchtig und hinterhältig sind und darauf aus sind, Dich auszuschalten.

Sie gibt darüber hinaus noch andere Balls, mittelmäßige BUREAUCRATS, die jeder haßt.

Wenn Du einen von ihnen umlegst, erhältst Du Punkte.

Die Kandidatur zum MADBALLBOSS ist nichts für zartbesaitete Gemüter.

LADEN

CPC 464

Lege die durchgespulte Kassette in das Kassettenteil, tippe RUN* und danach drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen. Falls ein

anschließend tippe RUN* und drücke die ENTER Taste.

Das Symbol erhältst Du, indem Du die Umschalter Taste festhältst und @ drückst.)

CPC 664 und 6128

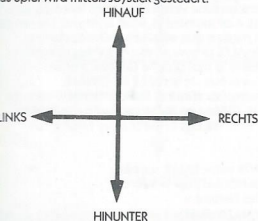
schließe einen geeigneten Kassetteneinleger an und versichere Dich, daß die korrekten Labels angeschlossen sind, wie es in der Anleitung für Benutzer beschrieben ist. Lege die durchgespulte Kassette in den Rekorder und tippe TAPE und danach drücke die ENTER Taste. Anschließend tippe RUN* und drücke die ENTER Taste. Folge den Anweisungen, wie sie auf dem Bildschirm erscheinen.

DISKETTE

Lege die Programmdiskette mit der A Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe DISC und drücke ENTER, damit der Computer Zugriff auf das Laufwerk hat. Nun tippe RUN* DISC und drücke ENTER. Das Spiel läßt sich nun automatisch.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Joystick gesteuert.



SC - Spiel unterbrechen

- Abbrechen während Pausenmodus

am Starten eines neuen Spiels FIRE betätigen.

Wenn Du einen gefangenen MADBALL tauschen, über einen OPEN DUSTBIN drücken und FIRE betätigen, wenn Du landest.

Wenn Du Deinen Sprung im Flug abbrechen möchtest, den Joystick in die Mitte stellen und beim Landen FIRE betätigen.

SPIELEN

Die MADBALLS bewegen sich je nach Typ mit unterschiedlicher Geschwindigkeit, und der MADBALL hat ein eigenes Bewegungsmerkmal. Wenn Du also einen langsamen MADBALL steuerst, werden sich die anderen MADBALLS bezogen auf den Hintergrund schneller bewegen als Du, und umgekehrt. Der jeweilige Kraftfaktor bestimmt, wie leicht oder schwer die MADBALLS von ihrem Weg abgebracht werden können, und zwar durch eine Wechselwirkung mit der Kulisse und anderen MADBALLS.

Der MADBALL hat auch seinen eigenen Energievorrat, der im Spiel durch die Drehzahl der rotweißen Barbestange am Eingang zum MADBALL-Kabinett angezeigt wird. Jeder MADBALL hat seinen eigenen Lebensmittellbedarf.

MADBALL	GESCHWINDIGKEIT	KRAFT	HUNGER	LEBENSMITTEL
FREEKY FULLBACK	1	8	6	Cola und Melonen
SWINE SUCKER	2	7	8	Alles
SLOBULUS	3	6	7	Fischköpfe
DUST BRAIN	4	5	5	Blut
FIST FACE	5	4	2	Knochen
HORN HEAD	6	6	7	Kohl und Obst
SKULL FACE	7	1	1	Kohl
SCREAMIN' MEEWIE	8	2	3	Cola

MADBALLS benutzen die Kulisse zum Springen, um sich gegenseitig umzubringen. Die Kulisse besteht aus verschiedenen Objekten und Ebenen, auf denen gesprungen werden kann. Diese sind je nach Fall und je nach MADBALL-Typ gefährlich oder nützlich, und die Kulisse besitzt DOWNHOLES, UPHOLES, OUTHOLES und GOALS, durch die Du durch das Spiel kommst oder aus dem Spiel herausfliegst.

TRAMPOLINES (Trampoline): - Sorgen dafür, daß ein erschöpfender MADBALL wieder etwas Schwung bekommt.
SPRINGBOARDS (Sprungbretter): - Erhöhen Deine Geschwindigkeit zur Überwindung der Abgründe.

RUBBER TYRES (Gummireifen): - Springen in alle Richtungen.

CATAPULTS (Katapulte): - Für die etwas weiteren Sprünge.

DUSTBINS (Abfalleimer): - Schränken und Ablenkobjekte.

OPEN DUSTBINS (offene Abfalleimer): - Zum Austausch von MADBALLS.

RAMPS und PYRAMIDS (Rampen und Pyramiden): - Für unterschiedliche Zwecke.

OIL SLICK (Ölschlick): - Laßt Dich ausweichen.

FRIED EGGS (Spiegelei): - Du kannst diese zerdrücken und Punkte holen.

STATUS UND PUNKTEGEWINNUNG

Am Anfang des Spiels wird der Status durch ein leeres Rohr angezeigt, in das eine

rotierende Barbestange hineinschießt bzw. aus dieser herauskommt.

Die Drehzahl gibt den augenblicklichen Energievorrat des im Spiel befindlichen Balls an.

Während Du spielst werden die gesammelten Punkte durch Zahlen auf der Statuszeile

angezeigt, wo Du die Gesamtpunkte ablesen kannst. Wenn Du einen MADBALL durch ein

Tor schießt, fällt er in das leere Rohr und gehört dann zu Deinem Team. Wenn Du in diesem

Augenblick in OPEN DUSTBIN gehst; wirst Du von der Bildfläche verschwinden und im Rohr

wieder auftauchen. Während Du im Rohr herumwirbelst, wirst Du gegen die gefangenen

MADBALLS stoßen und der MADBALL, der dem unteren Rohrende am nächsten ist, wird

aus dem Rohr ins Spiel hineingeschoben. Die Energieanzeiger geben die gegenwärtige

Kondition des neuen MADBALLS an.

Punkte gibt es, wenn Du andere MADBALLS in die Türe schubst, so daß sie zu Deinem

Team kommen. Gefangene MADBALLS sollst Du benutzen, um Dich im Spiel zu bewegen,

Punkte zu sammeln, Abfall zur Versorgung Deiner MADBALLS aufzulösen und den

Energiehaushalt zu steigern.

Außerdem gibt es Punkte:

Durch Zerplatzen von SPIEGEN, indem Du Deine MADBALLS darauf landen läßt.

Für das Zerdrücken von BLASELEINERN und Einfangen der ausschließlichen HÜHNERN.

Durch aus dem Spiel Prügel von BÜROKRATEN, indem Du Deine MADBALLS auf ihnen

landen läßt.

Durch Benutzen der Hintergrundobjekte.

Wenn Du das Spiel nicht gewinnen kannst, bevor Du umgebracht wirst, wird die Tabelle

der höchsten Punktezeilen erscheinen, in der nur die SCHLECHTESTEN aufgeführt

werden.

TIPS UND HINWEISE

* In Frage kommende Opfer in die Nähe des Tors locken.

* Fertige Dir von jeder Ebene einen Plan an.

MAD BALLS

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

HERSTELLER

Programm: Steve Lamb

Produktion: D. C. Ward

Design und Entwurf: Denton Design ©1987

©1987 Ocean Software Limited

TM ist eine Schutzmarke von ©1986 Those Characters from Cleveland, Inc.

TM est la marque déposée de ©1986 Those Characters de Cleveland, Inc.

MADBALLS

AMSTRAD

FREEKY FUN FOR EVERYONE

Become top MADBALL on the planet ORB (and in so doing score as many points as possible). The key to domination is to become the leader of the notorious gangs of MADBALLS who collectively control what passes for a parliament, on this most unfortunate of planets. You are "Dust Brain" and have decided that none but your good self should rule from now on. To this end you must "convince" the other that your own policies are ultimately the best. This is accomplished by smashing them into the goals, and onto your team or "cabinet". Once captured, their individual talents and idiosyncrasies can be used to help "convince" remaining doubters. The MADBALLS on your team can swap places by diving into the nearest open DUSTBIN and when you have collected all the rogue MADBALLS you have become the Boss and have thus won! The fact that the other MADBALLS have had the same idea, or are just plain mean 'n' evil complicates matters and you'll soon notice for instance that all the other MADBALLS are out to kill you.... There are other balls, undistinguished BUREACRATS whom everybody hates, if you kill one of these, you score even more points.

Candidacy for boss MADBALL is not for the squeemish.... Gross is Great!

LOADING

CPC 464

Place the reound cassette in the cassette deck type RUN" and then press ENTER key. Follow the instructions as they appear on screen. If there is a disk drive attached then type | TAPE then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key.

(The | symbol is obtained by holding shift and pressing the @ key).

CPC 664 and 6128

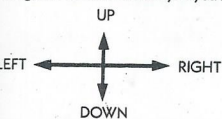
Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that the correct leads are attached as defined in the User Instruction Booklet. Place the reound tape in the cassette recorder and type | Tape then press ENTER key. Then type RUN" and press ENTER key follow the instructions as they appear on screen.

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type | DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by Joystick only.



SC - Pause game.

Q - Quit (whilst in Pause mode).

Press FIRE to start a new game.

To swap with a captured MADBALL bounce over an OPEN DUSTBIN

Press FIRE when you land.

You need to BRAKE your directional bounce CENTRE the JOYSTICK

and hit FIRE when you land.

GAME PLAY

Each MADBALL moves at a different relative speed according to type, and has a particular momentum. So that if you are in control of a "slow" MADBALL the other ones will move faster in relation to the background than you do, and vice versa of course. The particular strength factor determines how easily or otherwise the MADBALLS are deflected from their paths, by interaction with both scenery and other MADBALLS.

Each MADBALL also has its energy level, indicated when in play by the rate of rotation of the "barber shop poles" which lead into the MADBALLS cabinet. Each MADBALL has its own food and consumption requirements, see on.

MADBALL	SPEED	STRENGTH	HUNGER	FOOD
FREEKY FULLBACK	1	8	6	Coke and melons
SWINE SUCKER	2	7	8	Anything
SLOBULUS	3	6	7	Fish heads
DUST BRAIN	4	5	5	Blood
FIST FACE	5	4	2	Bones
HORN HEAD	6	6	7	Cabbages and fruit
SKULL FACE	7	1	1	Cabbages
SCREAMIN' MEEWIE	8	2	3	Coke

MADBALLS use the scenery to bounce on whilst trying to kill each other. The scenery consists of various objects and planes to be bounced on, hazardous or helpful depending on the condition and type of MADBALL in play DOWNHOLES, UPHOLES, OUTHOLES, and GOALS take you on through, or out of the game. TRAMPOLINES:— Help a flagging MADBALL to regain a little bounce. SPRINGBOARDS:— Boost your velocity to get you over those chasms. RUBBER TYRES:— Very bouncy in all directions. CATAPULTS:— For those longer bounces. DUSTBINS:— Barriers and deflectors. OPEN DUSTBINS:— To swap MADBALLS. RAMPS and PYRAMIDS:— For various uses. OIL SLICK:— To send you sliding. FRIED EGGS:— You can squash these and collect extra points.

STATUS AND SCORING

At the start of the game the status display is an empty tube, into and out of which goes a spinning "barber pole".

The rate at which this spins indicates the current energy level of the ball in play. As you score points numbers appear on the status line giving current tally.

If you knock a MADBALL through a goal he falls into the empty tube and onto your team.

If you go into OPEN DUSTBIN at this point you will leave the screen and reappear in the tube. As you bounce along the tube you will knock into the captive MADBALLS causing the nearest one to the other end of the tube to fall into play, the energy indicators reflect the new MADBALL's current condition.

Points are scored when you knock other MADBALLS into the goals to get them on your team.

Use captured MADBALLS to get around and to score, collect refuse to feed your MADBALLS and increase energy.

Points are also awarded for:-

Squashing FRIED EGGS.

Bashing BUREACRATS out of the game.

Using any of the background apparatus.

If you fail to win before getting killed you will see the HIGH SCORE table on which only the BADDEST appear.

HINTS AND TIPS

★ Lure prospective victims to the proximity of a goal.

★ Make a map of each level.

MADBALLS

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.

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

Programmed by Steve Lamb

Produced by D.C. Ward

Designed and Created by Denton Design © 1987

© 1987 Ocean Software Limited

TM designates trademark of © 1986 Those Characters from Cleveland, Inc.

MADBALLS™

COMMODORE

FRECKY FUN FOR EVERYONE

Become top MADBALL on the planet ORB (and in so doing score as many points as possible). The key to domination is to become the leader of the notorious gangs of MADBALLS who collectively control what passes for a parliament, on this most unfortunate of planets. You are "Dust Brain" and have decided that none but your good self should rule from now on. To this end you must "convince" the other that your own policies are ultimately the best. This is accomplished by smashing them into the goals, and onto your team or "cabinet". Once captured, their individual talents and idiosyncrasies can be used to help "convince" remaining doubters. The MADBALLS on your team can swap places by diving into the nearest open DUSTBIN and when you have collected all the rogue MADBALLS you have become the Boss and have thus won! The fact that the other MADBALLS have had the same idea, or are just plain mean 'n' evil complicates matters and you'll soon notice for instance that all the other MADBALLS are out to kill you.... There are other balls, undistinguished BUREACRATS whom everybody hates, if you kill one of these, you score even more points.

Candidacy for boss MADBALL is not for the squeemish.... Gross is Great!

LOADING

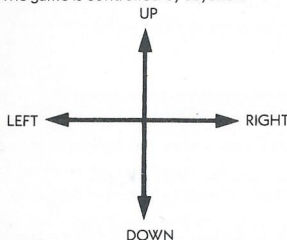
Position the cassette in your Commodore recorder with the printed side upwards and make sure that it is rewound to the beginning. Ensure that all the leads are connected. Press the SHIFT key and the RUN/STOP key simultaneously. Follow the screen instruction - PRESS PLAY ON TAPE. This program will then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

DISK

Select 64 mode. Turn on the disk drive insert the program into the drive with the label facing upwards type LOAD "*"*,81 (RETURN) the introductory screen will appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

The game is controlled by Joystick.



To swap with a captured MADBALL bounce over an OPEN DUSTBIN press FIRE when you land.

If you need to BRAKE your directional bounce CENTRE the JOYSTICK and hit FIRE as you land.

GAME PLAY

Each MADBALL moves at a different relative speed according to type, and has a particular momentum. So that if you are in control of a "slow" MADBALL the other ones will move faster in relation to the background than you do, and vice versa of course. The particular strength factor determines how easily or otherwise the MADBALLS are deflected from their paths, by interaction with both scenery and other MADBALLS.

Each MADBALL also has its energy level, indicated when in play by the rate of rotation of the "barber shop poles" which lead into the MADBALLS cabinet. Each MADBALL has its own food and consumption requirements, see on.

MADBALL	SPEED	STRENGTH	HUNGER	FOOD
FRECKY FULLBACK	1	8	6	Coke and melons
SWINE SUCKER	2	7	8	Anything
SLOBULLS	3	6	7	Fish heads
DUST BRAIN	4	5	5	Blood
FIST FACE	5	4	2	Bones
HORN HEAD	6	6	7	Cabbages and fruit
SKULL FACE	7	1	1	Cabbages
SCREAMIN' MEEMIE	8	2	3	Coke

MADBALLS use the scenery to bounce on whilst trying to kill each other. The scenery consists of various objects and planes to be bounced on, hazardous or helpful depending on the condition and type of MADBALL in play DOWNHOLES, UPHOLES, OUTHOLES, and GOALS take you on through, or out of the game.

TRAMPOLINES:— Help a flagging MADBALL to regain a little bounce. SPRINGBOARDS:— Boost your velocity to get you over those chasms.

RUBBER TYRES:— Very bouncy in all directions.

CATAPULTS:— For those longer bounces.

DUSTBINS:— Barriers and deflectors.

OPEN DUSTBINS:— To swap MADBALLS.

RAMPS and PYRAMIDS:— For various uses.

OIL SLICK:— To send you sliding.

BUBBLES:— Which pop to give extra points.

FRIED EGGS:— You can squash these and collect points by landing on the CHICKENS released.

Most of the background scenery animates as you will discover.

STATUS AND SCORING

At the start of the game the status display is an empty tube, into and out of which goes a spinning "barber pole".

The rate at which this spins indicates the current energy level of the ball in play. As you score points numbers appear on the status line giving current tally.

If you knock a MADBALL through a goal he falls into the empty tube and onto your team. If you go into OPEN DUSTBIN at this point you will leave the screen and reappear in the tube. As you bounce along the tube you will knock into the captive MADBALLS causing the nearest one to the other end of the tube to fall into play, the energy indicators reflect the new MADBALL's current condition.

Points are scored when you knock other MADBALLS into the goals to get them on your team.

Use captured MADBALLS to get around and to score, collect refuse to feed your MADBALLS and increase energy.

Points are also awarded for:-

Popping BUBBLES by landing your MADBALL on them.

Squashing FRIED EGGS and capturing the CHICKENS they release.

Bashing BUREACRATS out of the game.

Squashing BUREACRATS by landing your MADBALL on them.

Using any of the animated background apparatus.

If you fail to win before getting killed you will see the HIGH SCORE table on which only the BADDEST appear.

HINTS AND TIPS

★ Lure prospective victims to the proximity of a goal.

★ Discover which balls eat which items for food.

★ To successfully bump another MADBALL it helps if you have more height than he has when attacking.

★ The CHICKENS don't hang around for very long.

MADBALLS

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. 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

Designed by D.C. Ward

Designed and Created by Denton Design © 1987

© 1987 Ocean Software Limited

TM designates trademark of © 1986 Those Characters from Cleveland, Inc.