

Refer to Tape/Disc label to run the program.

Press the SPACE BAR to start/stop the scrolling of the instructions.

FEATURES: The game contains many varied creatures, and locations. It has continuous music, and speech with the SSA1.

There is a special Hi-score table with bouncing sprites, and the graphics and explosions are quite realistic.

SCORE: The amount collected is in pounds/pence, plus a grade from A TO E.

ENERGY: The game commences with a full supply of energy (40 units), and when this runs out, you die and the funeral march is played.

Note: When energy is low, the music will change to warn you.

Use the energy line to judge our current status:

GREEN = Okay YELLOW = Be careful RED = Danger

Energy is affected in the following ways:

Hit a moving creature or golden ball	- lose 4 units
Kill a moving creatures	- gain 2 units
Fire a super elastic piece of gum	- lose 1 unit
Get food, drink or money	- gain 1 unit
Touch deadly objects	- lose 1 unit
Jump out a window	- lose 3 units
Collect a red hammer	- energy replenished
Drive an electric car	- energy replenished

The tape is duplicated at 2 speeds. It's failure to load at the higher speed does not indicate a fault condition.

© ADVANCE SOFTWARE PROMOTIONS LTD.

All rights of this work are reserved. Copying, lending, broadcasting, hiring, transmission, distribution or resale is prohibited without our express permission.

Vous avez une très mauvaise réputation dans votre école, on vous accuse de faire l'école buissonnière, de ne jamais faire vos devoirs, de provoquer des bagarres et de coller des chewing-gums un peu partout. Curieusement, on vous a surnommé Tubaruba, et dès qu'il y a un incident quelconque les profs sont toujours sûrs que Tubaruba est passé par là!

Jusqu'à présent, vous avez réussi à éviter les profs, mais si vous vous faites prendre par le directeur, entrain de casser une vitre, vous aurez de sérieux ennuis...

Le directeur vous propose un choix: soit vous trouvez 50 livres pour rembourser le coût de la vitre, ou vous êtes renvoyé. Il ajoute que vos résultats scolaires dépendront du montant que vous arriverez à récupérer, et étant très sur de lui, il vous parie sa Ferrari que vous n'aurez pas l'argent à temps!

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT

Pour le chargement, suivre les instructions se trouvant sur l'étiquette de la cassette ou disquette.

Appuyez sur la BARRE-ESPACE pour obtenir ou arrêter le défilement des instructions.

CARACTERISTIQUES: Le jeu contient de nombreux personnages et des scènes variées.
De la musique continue, et la parole avec le SSA1.
Il y a un tableau de score spécial avec des lutins; les graphiques et les explosions sont très réalistes.

SCORE: Le montant ramassé est en livres sterling et pences, il y a aussi un grade de A à E.

ENERGIE: La réserve d'énergie est au maximum, en début de jeu (40 unités), si vous manquez d'énergie, vous mourrez et la marche funèbre sera entendu.

Vérifiez votre niveau d'énergie à l'aide de la ligne:
VERT = OK JAUNE = attention ROUGE = danger

L'énergie se disperse de la façon suivante:

Vous touchez un personnage ou une balle dorée	- 4 unités perdues
Vous détruisez un personnage	- 2 unités gagnées

Vous lancez un super bout de chewing gum	- 1 unité perdue
Ramassez nourriture, boisson ou argent	- 1 unité gagnée
Vous touchez un objet mortel	- 1 unité perdue
Vous sautez d'une fenêtre	- 3 unités perdues
Vous ramassez un marteau rouge	- ravitaillement total
Vous conduisez une voiture électrique	ravitaillement total

BONJOUR: Désirez vous les instructions (O/N)?

Il y a deux vitesses de chargement de la cassette.

Si le chargement ne s'effectue pas en vitesse rapide, ceci n'indique pas une défaillance.

© ADVANCE SOFTWARE PROMOTIONS LTD.

Tous droits réservés. Toute copie, reproduction, location, transmission, distribution ou revente est interdite sans notre consentement préalable.

Du bist einer dieser berüchtigten Schüler, die häufig schwänzen, nie ihre Hausaufgaben machen, dauernd in Schlägereien verwickelt sind und ihre Kaugummis an alle möglichen und unmöglichen Stellen kleben. Aus unerfindlichen Gründen hat man dir den Spitznamen Tubaruba verpaßt und jeder Lehrer weiß: Wo es Ärger gibt, ist Tubaruba nicht weit.

Bisher bist du glücklicherweise jedesmal ungeschoren davongekommen. Aber jetzt hast du eine Fensterscheibe eingeschlagen und bist vom Direktor erwischt worden!

Der Direktor hat dir folgendes Ultimatum gestellt: Wenn es dir nicht gelingt, 50 Pfund Sterling (du besuchst nämlich eine englische Schule) für eine neue Fensterscheibe zu sammeln, fliegst du von der Schule. Wie dein nächstes Zeugnis ausfällt, wird im übrigen davon abhängen, wieviel Geld du sammeln kannst. Dein Direktor ist sich so sicher, daß du es nicht schaffst, das Geld aufzutreiben, daß er mit dir um seinen Ferrari wettet.

Starten des Programms: Siehe Etikett auf der Kassette/Diskette.

Durch Drücken der Leertaste wird die Darstellung dieses Textes auf dem Bildschirm fortgesetzt, oder das Durchrollen des Textes gestoppt.

Es gibt verschiedene Figuren und Orte. Das Spiel wird durchgehend von Musik begleitet. Es gibt eine besondere Tabelle mit tanzenden Sprites für die Gewinner mit den höchsten Punktzahlen. Die graphische und akustische Gestaltung ist sehr realistisch.

- PUNKTE:** Der gesammelte Geldbetrag wird in englischen Pfund und Pence angezeigt. Das Zeugnis wird mit A (sehr gut) bis E (mangelhaft) bewertet.
- ENERGIE:** Du beginnst das Spiel mit dem höchsten Energiestand (40 Einheiten). Ist alle Energie verbraucht, stirbst du und der Trauermarsch ertört. Achtung: Wenn dein Energievorrat sich gefährlich dem Ende nähert, ändert sich die Musik zur Warnung.

An der Energie-Linie läßt sich dein Energiestand ablesen:

GRÜN = Kein Gefahr GELB = Achtung

ROT = Höchste Gefahr

Der Energiestand wird durch folgende Vorgänge beeinflusst:

- | | |
|--|---------------------------|
| Berühren einer sich bewegendem Figur oder eines goldenen Balls | - Verlust von 4 Einheiten |
| Töten einer sich bewegendem Figur | Gewinn von 2 Einheiten |
| Abfeuern eines superelastischen Kaugummis | - Verlust von 1 Einheit |
| Essen oder trinken | - Gewinn von 1 Einheit |
| Geld einsammeln | - Gewinn von 1 Einheit |
| Berühren tödlicher Objekte | - Verlust von 1 Einheit |
| Aus dem Fenster springen | - Verlust von 3 Einheiten |
| Aufheben eines roten Hammers | - Voller Energiegewinn |
| Fahren eines Elektro-Autos | - Voller Energiegewinn |

Il y a deux vitesses de chargement de la cassette.

Si le chargement ne s'effectue pas en vitesse rapide, ceci n'indique pas une défaillance.

© ADVANCE SOFTWARE PROMOTIONS LTD.

Unbefugtes Kopieren ist untersagt.