
BLOOD Brothers

Far in the future on the planet SYLONIA, a village burns, plundered and destroyed by the SCORPIONS.

Returning home from a test flight with their new Skywalk Jet Bikes, two brothers, Hark and Kren, find their families murdered and their home destroyed. The two 18 year olds must now fend for themselves. Confused and distraught they decide to make a pact. Kren recalls an ancient Indian ritual he once read about, whereby they draw blood from their wrists and press them together, mixing the blood, and binding their companionship.

The Scorpions are a band of space convicts gathered together from the entire galaxy with a common purpose – to prey upon passive and peaceful races inhabiting wealthy planets. Hark and Kren's home planet Sylonia is large and rich and offers the space pirates a prime hunting ground. In recent years the Scorpions have stolen vast quantities of precious gemstones, wreaking havoc and mayhem as they go. It was on one these raids that the Blood Brother's parents were killed. Plundering and looting from all over the planet the Scorpions regularly return to their own planet Scorpia, where they have progressively established an underground city of mines and tunnels.

Although their race were non-violent, Hark and Kren had secretly been developing a range of sophisticated weapons and defence mechanisms, largely to assist them in passing their Hitech Control and Laser Technology exams. The Guild had recently awarded the pair a pass with distinctions and both had been recognised as the most gifted graduates ever to sit the exams. Their parents had given the boys congratulatory prizes, these being the Skywalk Jet Bikes, as an incentive to further their education. Now, however, further studies were abandoned as Hark and Kren vowed to develop their knowledge to avenge their parent's death.

Work began on the bikes. Both worked long hard hours, eating and sleeping only when necessary. Within weeks the vehicles were transformed, completely rebuilt to incorporate all the technology Hark and Kren had at their disposal, including the laser bolt weapon units. Hand weapons were painstakingly perfected over the ensuing months and were of the most sophisticated design, whilst thrust packs were developed to assist them in the mines. The brothers considered every angle, each form of enemy, and all the elements they could possibly encounter on Scorpia. The defence mechanisms were so advanced that not a single weapon tested against them could break down the final barrier: The Blood Brothers were almost invincible – their search for the Scorpions began

GAMEPLAY

One player uses keyboard controls, while the other uses joystick. For example Hark – keyboard, and Kren – joystick. To toggle the players between joystick and keyboard, see the key options below:

This game starts with Hark and Kren standing in the mine entrance room. To enter the mine, drop down into the hole in the floor. To travel on the Jet Bike move the desired player onto either the left or right hand ledge and press **FIRE**. A flashing indicator tells you the destination name on the information panel.

Once on your Jet Bike, avoid all the blocks but look out for a darker stippled pattern. This is the mine entrance. Shoot blocks that get in your way, weaving in and out of the gaps.

In the mine, collect various weapon units, fuel and, of course, the gems. Shoot at aliens and other background features and see the effects.

Watch out for the rebound thrusters!

As the energy and fuel get used up, it is possible for the other brother to give you some of his in order to help his twin. To transfer resources, make the brothers touch each other and the bargraphs will average out the energies, fuel, etc.

To kill aliens, shoot them repeatedly – around six shots will do it, and watch them explode!

Once dead they are out of the game. Travel through tunnels in the mine, but watch out for mine wagons.

CONTROLS

SPECTRUM, AMSTRAD & COMMODORE:

Left: **T, U, O** Joystick Left

Right: **Y, I, P** Joystick Right

Up: **Q, W, E, R** Joystick Up

Down: **A, S, D, F** Joystick Down

Fire: **Z, X, C, V, B, N, M, SHIFT, SPACE**

Pause: **H**

Toggle between J/S and Keyboard: **G**

Flip to other Player: **1, 2, 3, 4, 5**

Music On/Off: **ENTER**

Quit: **BREAK** or **SHIFT & SPACE** (SPECTRUM)

CTRL & ESCAPE (AMSTRAD)

RUN/STOP & RESTORE (CBM)

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into drive. Type **LOAD""",8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD""** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

AMSTRAD

CASSETTE: Insert cassette into cassette unit. Press **CONTROL (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key. The program will load and run automatically.

DISK: Insert disk into the drive, label side up. Type **!CPM** and press **ENTER**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM +3 DISK

Use the **DISK LOADER** as normal.

Gremlin Graphics Software Ltd.,

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987. All Rights Reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

BLOOD Brothers

Loin dans le futur, sur la planète SYLVONIA, brûle un village, pillé et détruit par les SCORPIONS.

A leur retour d'un vol d'essai à bord de leurs nouvelles bicyclettes Skywalk Jet Bikes, deux frères, Hark et Kren, trouvent leurs familles assassinées et leur foyer détruit. A 18 ans, ils doivent maintenant se débrouiller tous seuls. Confus et déprimés, ils décident de faire un pacte. Kren se souvient qu'il avait lu quelque chose au sujet d'un ancien rite Indien où il était question de faire saigner deux poignets et de les presser l'un contre l'autre pour mélanger le sang et cimenter ainsi leur camaraderie.

Les Scorpions sont une bande de forçats spatiaux de la galaxie entière et qui se sont rassemblés dans un but commun: s'attaquer aux races passives et paisibles habitant les riches planètes. Sylvonia, le planète de Hark et Kren, est grande et riche, et représente donc un superbe terrain de chasse pour les pirates de l'espace. Récemment, les Scorpions ont volé de larges quantités de pierres précieuses, causant des ravages à leur départ. Ce fut alors d'un de ces raids que les parents des Blood Brothers furent tués. Les Scorpions mettent à sac et pillent tous les coins de la planète et retournent régulièrement à leur planète, Scorpia, où ils ont établie une ville souterraine de mines et de tunnels.

Bien que leur races soit non-violente, Hark et Kren s'étaient secrètement mis à développer une gamme d'armes sophistiquées et de mécanismes de défense, et ce, en grand partie, dans le but de se préparer à leurs examens de Technologie des Lasers et Contrôle de Haute Technologie. Les deux ont été récemment récompensés par la Guilde et ont réussi leurs examens avec

mérite. Ils ont été reconnus comme les licenciés les plus doués qui se soient présentés aux examens. Comme récompense et en vue de les encourager à continuer leur éducation, leurs parents leur ont offert les Bicyclettes Skywalk Jet Bike. Cependant, Hark et Kren ont maintenant abandonné les études et ont fait serment de développer leur connaissance pour venger la mort de leurs parents.

Ils commencèrent à travailler sur les bicyclettes. Ils travaillèrent dur pendant de longues heures, ne mangeant et ne dormant que quand il le fallait. Au bout de quelques semaines, les véhicules furent entièrement transformés et incorporèrent toute la technologie dont disposaient Hark et Kren, y compris les unités d'armes au laser. Les armes à main furent patiemment perfectionnées durant les mois qui suivirent jusqu'à atteindre une conception des plus sophistiquées pendant que les thrust packs furent développés pour les aider dans les mines. Les deux frères examinèrent chaque angle, considèrent chaque forme de l'ennemi et tous les éléments qu'ils pouvaient rencontrer sur Scorpia. Les mécanismes de défense étaient si avancés que pas une seule arme essayée sur eux ne put briser la dernière barrière: Les Blood Brothers étaient presque invincibles. La recherche des Scorpions commença

LE JEU

Un joueur utilise les commandes de clavier et l'autre le manche à balai; par exemple, Hark, le clavier et Kren, le manche à balai. Pour faire permuter les joueurs entre manche à balai et clavier, consultez les options de touches ci-dessous.

Le jeu commence avec Hark et Kren se tenant dans la salle d'entrée de la mine. Pour entrer dans la mine, vous devez tomber dans le trou du plancher. Pour voyager sur le Jet Bike, déplacez le joueur qu'il faut soit sur le rebord de gauche soit sur le rebord de droite et appuyez sur **FEU**. Un indicateur clignotant vous donne le nom de la destination sur le tableau d'informations.

Une fois sur votre Jet Bike, évitez tous les blocs mais essayez de trouver un dessin noir pointillé. C'est l'entrée de la mine. Abattez les blocs qui vous gênent en serpentant d'un écart à l'autre.

Une fois dans la mine, vous devez ramasser diverses unités d'armes, du carburant et, bien sûr, les pierres précieuses. Tirez sur les extra-terrestres et autres caractéristiques de fond pour voir les effets. Faites attention aux intrus qui rebondissent!

A mesure que vous épuisez votre énergie et votre carburant, l'autre frère peut vous en donner un peu pour aider son jumeau. Pour transférer les ressources, vous devez faire se toucher les frères et les graphiques à barres feront la moyenne des énergies, carburant, etc

Pour tuer les extra-terrestres, tirez-leur dessus plusieurs fois de suite six coups environ feront l'affaire et regarder les exploser!

Une fois morts, ils ne font plus partie du jeu. Passez à travers les tunnels de la mine mais faites attention aux wagons de mines.

LES COMMANDES

SPECTRUM, AMSTRAD & COMMODORE:

Gauche: **T, U, O** Manche à balai à gauche

Droite: **Y, I, P** Manche à balai à droite

Haut: **Q, W, E, R** Manche à balai en haut

Bas: **A, S, D, F** Manche à balai en bas

Feu: **Z, X, C, V, B, N, M, SHIFT, BARRE D'ESPACEMENT**

Pause: **H**

Pour passer de manche à balai à clavier: **G**

Pour sauter à l'autre joueur: **1, 2, 3, 4, 5**

Musique en/hors fonction: **ENTER**

Pour Quitter: **BREAK** ou **SHIFT & BARRE D'ESPACEMENT**
(SPECTRUM)

CTRL & ESCAPE (AMSTRAD)

RUN/STOP & RESTORE (CBM)

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone.

Appuyer simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP** puis la touche **PLAY**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette. Tapez **LOAD""",8,1** et frappez **RETURN**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD** et frappez **ENTER** puis la touche **PLAY** au magnétophone. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utiliser le chargeur comme d'habitude.

AMSTRAD

CASSETTE: Introduire la cassette dans le magnétophone.

Appuyer simultanément sur **CONTROL (CTRL)** et la petite touche **ENTER**. Puis enfoncez la touche **PLAY** du magnétophone et ensuite n'importe quelle touche du clavier. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

DISQUETTE: Introduire la disquette, étiquette vers le haut. Tapez **! CPM** et frappez **ENTER**. Le programme va se charger et démarrer automatiquement.

SPECTRUM +3 DISQUETTE

Utilisez le chargeur comme d'habitude.

Gremlin Graphics Software Ltd.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. England.

© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.