

"THE MUNCHER" COMPUTER GAME

Instructions

The Muncher is a game of destruction and devastation. The player controls a large and angry pre-historic monster who is out to destroy Japan. Why should a normally peace-loving creature wish to inflict such havoc? Well, it seems that some Japanese explorers have unearthed and stolen some eggs and have brought them back to Japan. For centuries they, like everyone else, have thought your species to be long extinct - they are **WRONG!**

As the game begins you arrive at the coast of Japan in search of the lost eggs which have been scattered around the cities of this island country. Naturally, the armed forces are out in force and you must battle your way through the cities and army bases carrying out your plan of "Urban re-development". In the course of your journey, you will come across your lost eggs. Once they have been found, you should search for a nuclear waste dump. Not only are these nuclear waste sites very tasty and invigorating but they are also very good sites for hatching monster eggs. Using these sites you are able to create more monsters to carry on should you fail.

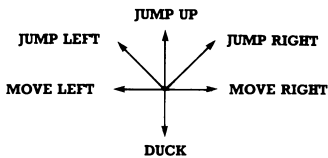
As Japan is such a small place, and with all this monster activity in the surrounding sea, it is not surprising that you will occasionally encounter other monsters during your exploits. Like your monster, they tend to have a rather intense need to express their deeper emotions by means of violence and destruction! If you are to succeed in your mission of mercy you must defeat all three enemy monsters.

Finally, you (or one of your descendants) will reach the harbour and will sail off into the sunset (well, almost) and, like the endless cycles of life, it will all begin anew.

Joystick Controls

WITHOUT FIRE

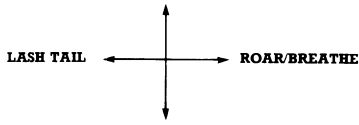
Whilst on the ground:



WITH FIRE

Whilst climbing a building--

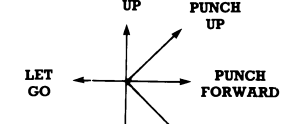
WITHOUT FIRE



WITH FIRE

Whilst climbing a building--

WITH FIRE



WITH FIRE

Whilst climbing a building--

WITH FIRE



To start climbing a building, jump and press **FIRE** while in the air. Providing you are near the edge of a building, the monster will grab onto it and start to climb. To jump off the top of a building (or fall **PAST** a ledge) keep the **DOWN** key pressed while you fall.

Controls

SPECTRUM 128K

The Muncher is compatible with Sinclair and Kempston joysticks. Additionally, you may use the following keys. **Q** - Up, **Z** - Down, **I** - Left, **P** - Right **SPACE BAR** - Fire, **A** & **G** - Abort Game. **H** - Pause (**Halt**), **FIRE** - Restart.

COMMODORE 64/128

In addition to joysticks, the following keys may be used-- **Q** - Up, **Z** - Down, **I** - Left, **P** - Right, **SPACE BAR** - Fire.

On the title/menu screen-- **F1** - Selects Stage.

F3 - One/Two Players.

F5 - One/Two Joysticks.

F7 - Start Game (**FIRE** also starts).

During play--

F1 - Abort Game.

RUN/STOP Pause Game (**FIRE** restarts).

Hints and Tips

1) When the monster dies, it will always be brought back to the last-egg-hatched location. It is important, therefore, for the player to pick up eggs, and "plant" them in strategic nuclear waste locations for hatching (on the cassette version, if your last egg was on the previous stage, you will start at the beginning of the current stage).

- 2) Pick up an egg as you would to eat something (**DOWN** and **FIRE**). An unhatched egg is shown in red in the status area.
- 3) To hatch an egg crouch (joystick **DOWN**) near a nuclear waste location. A hatched egg is shown in green in the status area. You can hatch more than one egg in any nuclear waste. The colours of the nuclear waste site will change when an egg is planted there.
- 4) You may eat nuclear wastes which are not associated with an egg to increase your stamina.
- 5) When an enemy monster appears, scrolling will stop until you defeat the enemy, or die in the attempt.
- 6) To gain the protection of a paratrooper, stand still under him as he parachutes down. This will stop anyone else from firing at you. He will stay on your shoulder until you make an aggressive move, or until he loses interest.
- 7) The player can shoot a limited number of fireballs depending on how much petrol he has. Additional fireballs can be gained by eating petrol trucks (five fireballs per truck). Petrol trucks can be identified by the star drawn on their sides. Eating a water truck, however, will deprive you of your fireballs. Water trucks are blue in colour.

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 128K/+2

Use the **TAPE LOADER** as normal.

Spectrum 128K/+3

Disk: Use the **DISK LOADER** as normal.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

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

© 1988. ZERO WAIT Ltd. All rights reserved. Produced under license from Zero Wait Ltd. by Gremlin Graphics Ltd.

Chewits is a trademark and copyright of Elizabeth Shaw Ltd.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

Copying of this program is illegal and may render the parties responsible to prosecution by both the licensee and owner of the copyrighted works.

"THE MUNCHER" COMPUTER GAME

Anleitung

The Muncher ist ein Spiel, bei dem es um Verwüstung und Zerstörung geht. Der Spieler kontrolliert ein riesiges und verzerrtes urzeitliches Monster, das Japan zerstören will. Warum sollte eine friedliebende Kreatur auf Zerstörung aus sein? Nun, so wie es aussieht, haben einige japanische Forscher Eier ausgegraben und sie unerlaubt mit nach Japan genommen. Jahrhundertlang war man von der Annahme ausgegangen, daß diese Tierart ausgestorben sei - was sich jedoch als Irrtum erweisen sollte!

Zu Beginn des Spieles kommen Sie an Japans Küste an und suchen die verlorenen Eier, die auf verschiedene Städte der Insel verteilt wurden. Natürlich sind die Streitkräfte in Alarmbereitschaft und Sie müssen sich Ihren Weg durch ihre Reihen bahnen, um Ihren Plan "Stadtsanierung" durchzuführen.

Auf Ihrem Weg stoßen Sie auf die verlorenen Eier. Haben Sie sie gefunden, sollten Sie nach einer Deponie für radioaktiven Müll suchen. Dieser Müll ist nicht nur schmackhaft und kräftigend, sondern auch ein guter Brutplatz für die Eier. Wenn Sie diese Müllhalden benutzen, können Sie weitere Monster kreieren, die im Falle Ihres Scheiterns für Sie weitermachen.

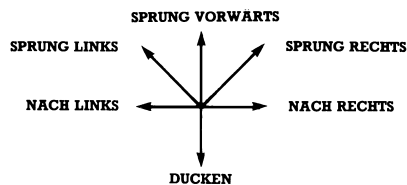
Da Japan eine kleine Insel ist und andere Monster sich in der umgebenden See befinden, bleibt es nicht aus, daß Sie sich gelegentlich auch mit diesen auseinandersetzen müssen. Genau wie Ihr Monster, haben auch diese Kreaturen einen enormen Drang nach Gewalt und Zerstörung. Wenn Sie bei Ihrer Mission erfolgreich sein wollen, müssen Sie alle drei Monster erst einmal besiegen.

Schließlich werden Sie (oder einer Ihrer Nachkommen) den Hafen erreichen und in die untergehende Sonne hineinsegeln (oder zumindest so ähnlich) und wie das im Leben eben ist, geht alles von vorne wieder los.

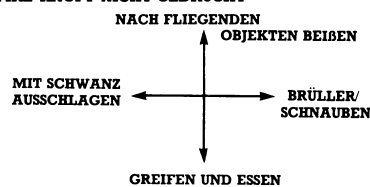
Joystick Steuerung

FIRE-KNOPF GEDRÜCKT

Auf dem Boden:

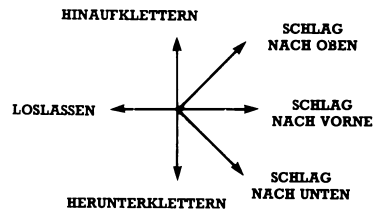


FIRE-KNOPF NICHT GEDRÜCKT

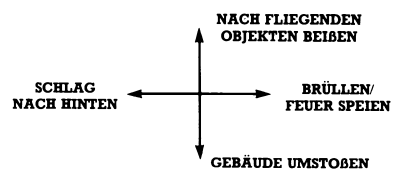


Beim Hochklettern an einem Gebäude:

FIRE-KNOPF GEDRÜCKT



FIRE-KNOPF NICHT GEDRÜCKT



Um an einem Gebäude hinaufzuklettern, springen Sie und drücken **FIRE**, wenn Sie in der Luft sind. Stehen Sie allerdings vor einem Gebäude, beginnt das Monster selbstständig, dieses zu erklimmen. Um von dem Dach des Gebäudes zu springen (oder an einem Vorsprung vorbeizufallen), drücken Sie den Joystick während des Fallens nach **UNTEN**.

Steuerung

SPECTRUM 128K

Für The Muncher eignen sich Sinclair und Kempston Joysticks. Zusätzlich können Sie folgende Tasten benutzen:

Q - Vorwärts, **Z** - Rückwärts, **I** - Links, **P** - Rechts, **LEERTASTE** - Fire, **A** und **G** - Spielabbruch. **H** - Pause (**Halt**), **FIRE** wieder beginnen).

COMMODORE 64/128

Zusätzlich zu den Joysticks können Sie folgende Tasten benutzen:

Q - Vorwärts, **Z** - Rückwärts, **I** - Links, **P** - Rechts. **LEERTASTE** - Fire

Bildschirmen:

F1 - Auswahl der Schwierigkeitsstufe.

F3 - Ein/Zwei Spieler.

F5 - Ein/Zwei Joysticks.

F7 - Spielbeginn (**FIRE** hat gleiche Funktion).

Während des Spieles:

F1 - Abbruch des Spieles.

RUN/STOP - Pause (mit **FIRE** wieder beginnen).

Tips und Hinweise

- 1) Wenn das Monster stirbt, kehrt es immer zum letzten Brutplatz zurück. Es ist deshalb wichtig, daß Sie die eingesammelten Eier an strategisch wichtigen Deponien mit radioaktivem Müll zum Ausbrüten platzieren (bei der Version auf Kassette beginnen Sie auf der Stufe, auf der Sie gerade sind, wenn Ihr letztes Ei sich auf der vorhergehenden Stufe befand).
- 2) Ein Ei heben Sie auf, indem Sie Ihren Joystick in die Position "Greifen & Essen" bringen. Ein unausgebrütetes Ei wird im Statusfeld rot dargestellt.
- 3) Um ein Ei auszubrüten, gehen Sie in der Nähe einer radioaktiven Mülldeponie (Joystick nach **HINTEN**) in Hockstellung. Ein ausgebrütetes Ei wird im Statusfeld grün dargestellt. Sie können in einer Deponie auch mehr als ein Ei ausbrüten. Die Farbe der Mülldeponie ändert sich, sobald dort ein Ei abgelegt wurde.
- 4) Um Ihre Ausdauer zu erhöhen, können Sie radioaktiven Müll von den Deponien essen, auf denen sich keine Eier befinden.
- 5) Wenn ein anderes Monster auftaucht, stoppt die Aufzeichnung bis Sie den Gegner besiegt haben oder im Kampf umkommen.
- 6) Um den Schutz eines Fallschirmspringers zu erhalten, stellen Sie sich unter ihn, während er herabschwebt. Es wird nun nicht mehr auf Sie geschossen. Der Fallschirmspringer bleibt auf Ihrer Schulter stehen, bis Sie Ihren Angriff fortsetzen oder er das Interesse an Ihnen verliert.
- 7) Der Spieler kann eine begrenzte Anzahl von Feuerbällen verschießen, die von der verfügbaren Benzinmenge abhängig ist. Zusätzliche Feuerbälle können durch das Aufessen von Tanklastwagen (fünf Feuerbälle pro Lastwagen) hinzugewonnen werden. Tanklastwagen sind durch einen Stern an der Seite gekennzeichnet. Essen Sie dagegen einen Wasserlastwagen, verlieren Sie Feuerbälle. Wasserlastwagen sind blau.

Ladeanleitung

CBM 64/128

Kassette: Kassette in den Rekorder einlegen. **Gleichzeitig SHIFT** und **RUN/STOP** drücken. Die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrekorder drücken. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet. **Diskette:** Diskette ins Laufwerk einlegen. Den Befehl **LOAD""",8,1** eingeben und **RETURN** drücken. Dies bewirkt ein automatisches Laden und Starten des Programms.

SPECTRUM 128K/+2

Den **BANDLADER** in der üblichen Weise benutzen.

SPECTRUM 128K/+3

Diskette: Den **DISKETTENLADER** in der üblichen Weise benutzen.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED.

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

© 1988 ZERO WAIT Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Produziert von Gremlin Graphics Ltd. in Lizenz von Zero Wait Ltd.

'Chewits' ist urheberrechtlich geschützt und ein Warenzeichen von Elizabeth Shaw Ltd.

Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Verkauf unter jeglichem Austausch- oder Weiterverkaufsystem, welcher Art auch immer, sind strengstens untersagt.

Das Kopieren dieses Programms stellt einen Rechtsbruch dar und könnte sowohl vom Lizenzgeber als auch vom Besitzer des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

"THE MUNCHER" COMPUTER GAME

Instructions

The Muncher est un jeu de destruction et de dévastation. Le joueur contrôle un grand monstre pré-historique en colère qui a l'intention de détruire le Japon. Comment se fait-il qu'une créature d'habitude éprise de paix veuille entreprendre un tel carnage? Eh bien, il semble que quelques explorateurs japonais ont détéré et volé des oeufs qu'ils ont ramené au Japon. Pendant des siècles, ils ont cru, comme toute le monde, votre espèce disparue! Ils ont TORT!

Au début du jeu, vous arrivez à la côte japonaise, à la recherche des oeufs disparus qui ont été éparpillés à travers les villes de cette île. Bien sûr, l'armée est sortie en force et vous devez vous battre dur en traversant les villes et bases militaires, mettant en action votre plan de "Redéveloppement Urbain".

Durant votre voyage, vous retrouverez les oeufs qui ont été perdus. Après cela, vous devez essayer de trouver des décharges de déchets nucléaires. Ces sites de déchets nucléaires ne sont pas seulement délicieux et tonifiants mais ils sont également de bons endroits pour faire éclore des oeufs de monstres. Utilisez ces sites pour créer d'autres monstres qui prendront la relève si vous échouez.

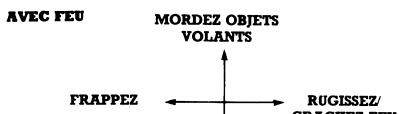
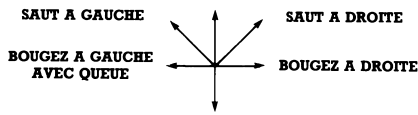
Vu que le Japon est un petit pays et avec toute cette activité des monstres qui règne dans la mer environnante, il n'est pas surprenant que vous rencontriez d'autres monstres de temps à autre au cours de vos exploits. Comme votre monstre, ils ont tendance à ressentir le besoin intense d'exprimer leurs émotions les plus profondes par la violence et la destruction! Si vous voulez que votre mission de grâce réussisse, vous devez vous défaire des trois monstres ennemis.

Enfin, vous (ou l'un de vos descendants) rejoindrez le port et mettez les voiles vers le coucher du soleil (ou presque) et, comme les cycles infinis de la vie, tout recommencera.

Commandes de Manche a Balai

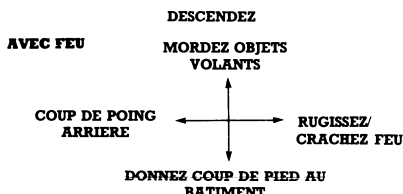
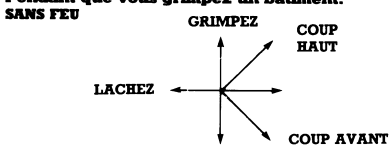
SANS FEU

Pendant que vous êtes au sol:
SAUTEZ EN L'AIR



Pendant que vous grimpez un bâtiment:

SANS FEU



Pour commencer à grimper un bâtiment, sautez et appuyez sur FEU pendant que vous êtes en l'air. A condition que vous soyez près du bord du bâtiment, le monstre s'y accrochera et commencera à grimper. Pour sauter du haut d'un bâtiment (ou pour ne pas tomber sur un rebord), tenez la touche BAS enfoncée pendant que vous tombez.

Conseils et Tuyaux

- Quand le monstre meurt, il sera toujours ramené à l'endroit de l'éclosion du dernier oeuf. Il est donc important, pour le joueur, de ramasser des oeufs et de les "planter" dans les endroits stratégiques des décharges nucléaires pour l'éclosion (sur la version cassette, si votre dernier oeuf était au niveau précédent, vous commencerez au début de l'étape en cours).
- Ramassez un oeuf de la même manière que vous ramasserez quelque chose à manger (BAS et FEU). Un oeuf non écloé est montré en rouge dans la zone de situation.
- Pour faire éclore un oeuf, accroupissez-vous (manche à balai en BAS) près d'un emplacement de décharges nucléaires. Un oeuf écloé est indiqué en vert dans la zone de situation. Vous pouvez faire éclore plus d'un oeuf dans un emplacement de décharges nucléaires quelconque.
- Vous pouvez manger des décharges nucléaires ne contenant pas d'oeufs pour augmenter votre endurance.
- Quand un monstre ennemi apparaît, le défilement d'écran s'arrêtera jusqu'à ce que vous ayez tué l'ennemi ou que vous mourriez en essayant de le faire.
- Pour obtenir la protection d'un parachutiste, tenez-vous debout et immobile au-dessous de lui pendant qu'il tombe. Ceci empêchera n'importe qui de vous tirer dessus. Il restera sur votre épaule jusqu'à ce que vous fassiez un mouvement agressif ou qu'il n'ait pas plus envie de faire quoi que ce soit.
- Le joueur peut tirer un nombre limité de boules de feu selon la quantité d'essence qu'il possède. Des boules supplémentaires peuvent être obtenues en mangeant des camions d'essence (cinq boules par camion). Les camions d'essence peuvent être identifiés grâce à l'étoile se trouvant sur leurs côtés. Si, cependant, vous mangez un camion

d'eau, vous perdez vos boules de feu. Les camions d'eau sont bleus.

Les Commandes

SPECTRUM 128K

The Muncher est compatible avec les manches à balai Sinclair et Kempston. De plus, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

Q - Haut, Z - Bas, I - Gauche, P - Droite, BARRE D'ESPACEMENT - Feu, A & G - Pour avorter le jeu. H - Pause (Halt), FEU - pour recommencer.

COMMODORE 64/128

En plus des manches à balai, les touches suivantes peuvent être utilisées:

Q - Haut, Z - Bas, I - Gauche, P - Droite, BARRE D'ESPACEMENT - Feu.

Sur l'écran de titres/menus:

F1 - Sélectionne l'étape.
F3 - Un/Deux Jours.
F5 - Un/Deux Manches à Balai.
F7 - Fait Commencer le Jeu (FEU aussi).

Pendant le jeu:

F1 - Avorte le Jeu.
RUN/STOP - Met le Jeu en Pause (FEU pour continuer).

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 128K+2

Utiliser le CHARGEUR comme d'habitude.

Spectrum 128K+3

Utiliser le CHARGEUR comme d'habitude.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED

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

© 1988 Zero Wait Ltd. Tous droits réservés. Produit sous licence de Zero Wait Ltd par Gremlin Graphics Ltd.

Chewits est une marque et un copyright d'Elizabeth Shaw Ltd.

Le copyright subsiste sur ce programme. Toute émission, diffusion, enregistrement public, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail, ou vente, non autorisés, sous tout système d'échange ou de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.

La copie de ce programme est illégale et peut entraîner de poursuites judiciaires à l'encontre des personnes concernées de la part du détenteur de la licence et du propriétaire des travaux sous copyright.

"THE MUNCHER" COMPUTER GAME

The Muncher (Il "Masticatore") est un jeu de destruction et saccheggio. Il joueur contrôle un enorme ed arrabbiato mostro preistorico che vuole distruggere il Giappone. Perché dovrebbe una creatura normalmente dedita ad una vita pacifica e serena trasformarsi tutt'a un tratto in questo essere crudele portatore di rovina? Pare che degli esploratori Giapponesi abbiano riesumato e poi rubato alcune delle uova del mostro e che le abbiano portate in Giappone. Da secoli i Giapponesi, come del resto tutti gli altri popoli, credono che la vostra specie si sia estinta. Ora gli mostrerete voi come SI SBAGLIANO!

All'inizio del gioco sbarcate sulle sponde del Giappone in cerca delle uova perdute che sono state sparse in pò qui e un pò là nelle varie città dell'isola. Naturalmente, l'esercito Giapponese e già pronto all'attacco e soltanto combattendo ferocemente potrete farvi strada nelle città e basi militari allo scopo di mettere in atto il vostro piano di "Risviluppo Urbano".

Durante il vostro viaggio, v'imbarterete nelle uova. Non appena le avrete trovate, dovrete cercare un deposito di rifiuti nucleari. Infatti, oltre ad essere appetitosi e rinforzanti, questi depositi sono anche e soprattutto dei posti ideali per covare le uova del vostro mostro. In questi depositi potrete creare altri mostri in grado di continuare la vostra missione nell'evenienza che voi non ci riusciate.

Il Giappone è un posto talmente piccolo e con tanti mostri attivi nel mare circostante che non vi dovette sorprendere se, durante le vostre imprese, incontrerete di tanto in tanto altri mostri. Proprio come il vostro mostro, questi hanno un forte bisogno d'esprimere i loro sentimenti più reconditi in modo violento e distruttivo. Per riuscire nella vostra pietosa missione dovrete sconfiggere tutti e tre i mostri nemici.

Finalmente, voi (o uno dei vostri discendenti) raggiungerete il porto e salperete lontano lontano, verso il tramonto... be', quasi, perché, siccome la vita è un ciclo senza fine, tutto inizierà da capo.

Controlli Joystick

SENZA PREMERE IL BOTTONE DI FUOCO

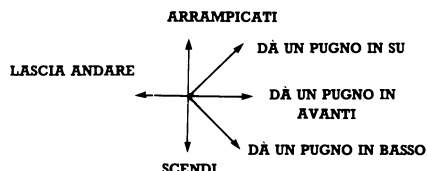
Quando ci si trova a terra.



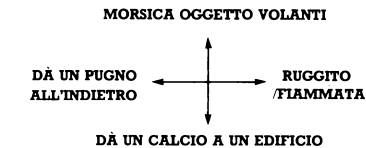
CON IL BOTTONE DI FUOCO PREMUTO



Quando ci si arrampica su un edificio-- SENZA PREMERE IL BOTTONE DI FUOCO



CON IL BOTTONE DI FUOCO PREMUTO



Per iniziare a scalare un edificio, salta e premi FUOCO mentre sei in aria. Si ti trovi al lato di un edificio, il mostro lo afferrerà e inizierà a scalare. Per saltar giù dal tetto di un edificio (o cadere a lato di un davanzale) tieni premuto il tasto DOWN mentre sei in caduta.

Controlli

SPECTRUM 128K

The Muncher è compatibile con i Joystick Sinclair e Kempston. Come tasti supplementari potete usare:

Q - Su, Z - Giù, I - Sinistra, P - Destra, BARRA SPAZIATRICE - Fuoco, A & G - Abortire il gioco, H - Pausa (ALT), FUOCO - Riprendere il gioco.

COMMODORE 64/128

In supplemento ai Joysticks, si possono usare i seguenti tasti:-

Q - Su, Z - Giù, I - Sinistra, P - Destra, BARRA SPAZIATRICE - Fuoco.

Sulla videata titolo/menù:-

F1 - Selezione Fase
F3 - Uno/Due Giocatori
F5 - Uno/Due Joysticks
F7 Inizia Gioco (alternativamente si può usare il tasto di FUOCO).

Durante il gioco:-

F1 - Abortire Gioco
RUN/STOP - Interrompere Gioco (per ricominciare premere FIRE).

Consigli e Suggestimenti

- Quando muore, un mostro ritornerà sempre sul posto della sua ultima covata. Pertanto, è importante che il giocatore raccogla le uova, e che i "piani" in depositi di rifiuti nucleari situati in posizioni strategiche per la covata. (nella versione cassette, se il vostro ultimo uovo è stato covato nella fase precedente, inizierete la fase corrente dall'inizio).
- Per raccogliere un uovo, procedete come quando mangiate qualcosa (GIÙ e FUOCO). Un uovo non covato appare in rosso nella zona di status.
- Per covare un uovo, accucciavvi (Joystick in posizione GIÙ) vicino ad deposito di rifiuti nucleari. Un uovo già covato appare in verde nella zona di status. Potete covare più di un uovo in questo depositi. Il loro colore cambierà non appena un uovo viene "piantato".
- Per aumentare le vostre forze, potete nutrirvi i rifiuti nucleari che non hanno niente a che fare con la uova.
- Quando appare un mostro nemico, lo scorrere dello schermo si fermerà fino a quando non l'avrete sconfitto o sarete deceduti nell'impresa.
- Per ottenere la protezione di un paracadutista, ponetevi sotto di lui durante la sua caduta. Questa mossa impedirà a qualsiasi altro di spararvi addosso. Il paracadutista si fermerà sul vostro dorso fino a quando non vi lancerete all'attacco, o fino a quando non si sarà stufato.
- Il numero di palle infocate consentito al giocatore varia secondo la quantità di carburatore di cui è provvisto. Si possono ottenere dalle supplementari inghiottendo rimorchiatori di benzina. (cinque palle per rimorchiatore). Questi rimorchiatori sono identificabili per le stelle che portano sui lati. Tuttavia, se per sbaglio inghiottite un rimorchiatore d'acqua, perderete le vostre palle infocate. I rimorchiatori d'acqua sono di colore blu.

Istruzioni di Caricamento

CBM 64/128

Cassetta: Inserire la cassetta nell'unità cassetta. Premere SHIFT e RUN/STOP simultaneamente. Premere PLAY sull'unità cassetta. Il programma si caricherà e scorrerà automaticamente.

Dischetto: Inserire il dischetto nel drive. Battete LOAD""",8,1 e premere RETURN. Il programma si caricherà e scorrerà automaticamente.

SPECTRUM 128K+2

Usare il TAPE LOADER (Caricatore di Nastro) come sempre.

SPECTRUM 128K+3

Dischetto: Usare il DISK LOADER (caricatore di dischetto) come sempre.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, UK

Copyright © 1988 Zero Wait Ltd. Tutti i diritti riservati. Prodotto sotto licenza della Zero Wait Ltd. dalla Gremlin Graphics Ltd.

Chewits è un marchio di fabbrica coperto da copyright della Elizabeth Shaw Ltd.

Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto o vendita, sotto qualsiasi schema di scambio e di compravendita, in qualsiasi modo effettuati, sono strettamente proibiti se non muniti di autorizzazione.

La copiatura di questo programma è illegale e può risultare nella prosecuzione giuridica entrambe le parti responsabili, sia il detentore della licenza che il proprietario del lavoro protetto da copyright.