

COMMODORE 64·128 DISK



ENGLISH



FRANÇAIS

ocean



ITALIANO



DEUTSCH

BY JON RITMAN AND BERNIE DRUMMOND

HEAD OVER HEELS

It's programme 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. Head over Heels runs on the Commodore 64/128 micro computers.

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. When loading is complete press FIRE BUTTON to start.

DISK

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

CONTROLS

THE MENU SYSTEM

Use CURSOR UP/DOWN KEY to move the cursor. Use COMMODORE KEY to select the entry indicated by the cursor. On the key menu, return to main menu by pressing LEFT SHIFT.

MAIN MENU

(a) **PLAY THE GAME.** This will either start a new game or if an old game is in progress, will offer the chance to resume it.

(b) **SELECT THE KEYS.** This allows your personal joystick/keyboard selection to be defined.

Please note some keys are not definable if a joystick is in use.

(c) **ADJUST THE SOUND.** Choice of 3 sound levels.

(d) **CONTROL SENSITIVITY.** Allows a selection of Joystick (port 1)/keyboard response.

KEY MENU

It is important to utilise this function properly — Please read the screen prompts.

Step (a) Move cursor to highlight the required control on which the keys are to be changed.

Step (b) Press COMMODORE KEY (clears all current keys).

Step (c) Press all keys required for control (they will be printed on the current line as they are pressed). If you want to use the COMMODORE KEY then press it first. N.B. If you accidentally press the wrong key at this point go on to Step (d) and then back to (b). (This involves pressing COMMODORE KEY twice).

Step (d) When all keys are selected press COMMODORE KEY.

Step (e) If you want to change more controls then start again at Step (a), otherwise press LEFT SHIFT and return to Main Menu.

SOUND MENU

There are 3 distinct sound levels within the game. These are different sound tracks as opposed to volumes. One may select from:-

- (a) All music and game sounds
- (b) Useful game sounds
- (c) No sound

CONTROL SENSITIVITY MENU

This enables skill in control to be built up — the main difference being the way diagonal control is interpreted. The default value is on Low Sensitivity and is recommended for beginners.

The default controls have been defined as follows:-

LEFT	Joystick—Left
RIGHT	Joystick—Right
DOWN	Joystick—Down
UP	Joystick—Up
JUMP COMMODORE KEY	Joystick—Fire

CARRY COMMODORE KEY, F3

FIRE LEFT SHIFT

SWOP F5

NOTE

ESC is permanently defined as Pause, Once pressed a screen

message will appear offering the options of either aborting or continuing the game.

COMMODORE KEY is defined as Jump and Carry, this allows both actions with one key depression. At some parts of the game it is essential to use jump and carry together so leave at least one key defined as both.

HISTORY OF THE BLACKTOOTH EMPIRE

Far, far away from our star Sol lies the Blacktooth empire, an evil empire, four worlds enslaved by the planet Blacktooth. All of the slave worlds bubble with unrest, but due to the oppressive nature of their rulers they never reach boiling point, they all lack a leader to draw the masses of population together.

Blacktooth itself is not any better, a world rigidly controlled by its dynastic leaders for so long that the populace do not even think about revolution. The peoples of the neighbouring stars are getting very worried about signs of military expansion from Blacktooth and have sent a spy from the planet Freedom to see if he can push the slave planets into full rebellion by finding the crowns lost when Blacktooth took over.

The creatures of Freedom are very strange in that they are formed from a pair of symbiotic animals that have adapted to operate either independently or, to their mutual advantage, join together as one—Head saddled on Heels, and indeed these ARE their names and both are highly trained spies.

THE GAME

Head and Heels have been captured, separated and imprisoned in the castle headquarters of Blacktooth. Their cells contain 'keep fit' equipment, including a wall ladder that Head really must learn to climb. Your job is to get them both out of the castle and into the market place so they can join up again. From there, the journey leads to Moonbase Headquarters, where you will have to decide either to try to escape back to Freedom or to be a true hero and teleport to one of the slave planets to search for its lost crown! To overthrow the dictatorship on any of the slave planets would be a major blow to Blacktooth and you could return to Freedom in glory.

Of course Blacktooth would probably enslave them again eventually but it would slow down any expansion plans for now. The populace of Blacktooth are so heavily oppressed that they would have to see all four of the slave planets revolt before the Blacktooth crown could cause an uprising. This of course would be the ultimate accolade, and unfortunately, almost certain suicide.

EGYPTUS

Once, a long time ago, a craft from Blacktooth got a bit lost while doing a hyperspace jump and landed on an unknown planet. Here the crew found a primitive animal forming a sort of civilisation that appeared to revolve around wrapping corpses in lots of bandages and putting them into huge stone pyramids. When they returned to Blacktooth their emperor liked the sound of it so much that he rebuilt the capital city of one of the slave planets to resemble the story.

PENITENTIARY — The empire's prison planet

Millions are imprisoned here. A harsh planet, very mountainous, much climbing, skill required. The worst place is The Pit, try not to fall into it!

SAFARI

A densely vegetated planet, mainly used for hunting. The natives live in wooden forts in the jungle, beware traps!

BOOK WORLD

The emperor is very keen on cowboy books, and has devoted an entire world to a western library. Only the emperor's minions are permitted to read them. Information is rigorously suppressed in the empire.

BLACKTOOTH

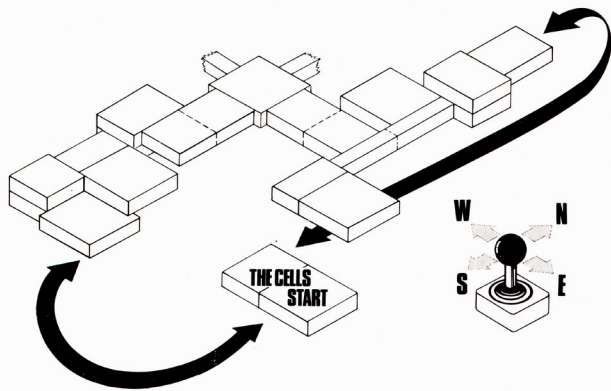
This planet has a large moon with three lunar space stations on it, the larger of these, Moon station HQ, is the main teleport center for the empire, with a direct teleport to all the slave planets. Sometime after the Egyptus episode, the latest Emperor sent out a craft to find that same strange planet, and after much exploration it was finally located and the craft landed. However the crew found the people had changed: instead of pyramids they used castles, instead of wrapping corpses up in cloth, they wrapped living men in metal


and then tried to turn them into corpses with sharp metal sticks. The Emperor, not to be outdone by his ancestor, built a castle on Blacktooth and used it as his headquarters. The castle is surrounded by a small market, and then a range of impassable mountains. The only way to leave is via teleport to one of the three lunar space stations.


CONTROL HINT


The illustration indicates the joystick control orientation and the juxta positioning of the first 20 or so rooms of this exciting game. The starting "Cell" is shown and with a little practice you'll soon be investigating over 300 challenging and action packed locations.

CASTLE BLACKTOOTH




 **HEAD (HEADUS MOUTHION)** This creature is a symbiotic partner to Heels and will normally be found sitting on top of one. Head is descended from a breed of flying reptile and still has rudimentary wings that allow Head to jump up to twice his own height and to guide himself through the air.

 **HEELS (FOOTUS UNDERIUM)** During Heels's evolution the arms have totally disappeared while the legs have become very powerful. Heels can jump his own height and can also run very fast.

 **REINCARNATION FISH** The strangest animal in the known universe! This fish likes to be eaten! There have been cases of it jumping onto plates! But there is more: when you eat one, its prodigious memory remembers everything about you. Its memory is so good that if you die at some later date, you will be reincarnated at the very place you ate the fish, and you will even have its taste still in your mouth! How a fish can remember anything when its been eaten has never been successfully explained. You must be very careful to check that the fish is alive and wriggling as dead fish decompose very quickly and it rapidly turns so poisonous that a single lick can kill.

WARNING: Even living reincarnation fish taste horrible!


 **CUDDLY STUFFED WHITE RABBITS** The cute toy bunnies magically enhance your powers. The status display at the bottom of the screen will keep you informed as to which powers are temporarily enhanced. If Head and Heels are connected when they pick up a Life or Iron pill they will both get the enhanced power.

There are four types:

- (1) Two extra lives
- (2) Iron Pills (to make you invulnerable) [Shield icon]
- (3) Jump higher bunny. This only works on Heels [Spring icon]
- (4) Go faster bunny.

This only works on slow moving Head. [Flash icon]

If Heels picks up a *go faster bunny* or Head picks up a *jump bunny*, the bunnies powers are wasted!

 **HOOTER** The hooter may be used by Head to fire doughnuts at attacking monsters. This will freeze them in place as they

lick the doughnuts off their faces. The hooter may only be used by Head and requires a tray of doughnuts to be of any use.



DOUGHNUTS Trays of six doughnuts are few and far between so don't waste shots. Only Head may pick up doughnuts. The number of remaining doughnuts will be displayed above the doughnut icon at the bottom left of the screen.



BAG The bag may be used to carry small objects around a room. It is essential for Heels to find and get the bag as it is impossible to get far without it. The object in the bag will be displayed immediately above the bag's icon at the bottom right of the screen. To pick up an object just stand on top of it and press the CARRY key. It is not possible to drop an object in a doorway.



CROWNS Find a crown and start a revolution. At the beginning of each game a screen showing all five planets with a crown above each will be displayed. As each crown is collected this screen will be shown again with the appropriate crowns in a bright colour.



TELEPORTS Standing on a teleport will activate its mechanism, this will sound a warning siren. Pressing the jump key will cause you to teleport. Not all teleports are two way, some are linked in a chain.



SPRINGS Jumping from a spring will give extra height to your jump.



SWITCHES Simply push the switch to switch things off and on! **WARNING:** Switching a deadly monster off will stop him moving but he will still be deadly to touch.



CONVEYOR BELTS The rollers on the conveyor simply push you along it. If you wish to go the opposite direction you have to jump along.



HUSH PUPPIES These are a very strange type of beast, they are incredibly sleepy, in fact they never wake up and it is quite normal for them to sleep for their entire lives. They are often used as tables and even used as building bricks. They are a native of Freedom and for many thousands of years Head and his ancestors have been mistaking them for Heels and causing so much trouble to the poor old hush puppies that they evolved a defence mechanism,

they somehow learned to teleport themselves away. Nobody knows where they go but the instant they see any of Head's race they disappear and won't return until they are sure the coast is clear.

THE EMPEROR'S GUARDIAN

The guardian blocks the door to the throne room in Blacktooth castle, he is very dangerous and he doesn't like doughnuts. Only a true hero may pass the guardian.

SWOP KEY

If Head is sitting on Heels the swop key will, on each push, give you control of:

(1) Heels. (2) Head & Heels. (3) Head. (4) Head & Heels.

If Head is not on Heels the swop key will, on each push, give you control of:

(1) Head. (2) Heels.

At all times the character(s) whose icon is lit is under player control. When Head and Heels are joined together all their abilities are combined.

It is not possible to swop if standing in a doorway.

HINTS and TIPS

1. Beginners should aim to escape from Blacktooth and get back to Freedom initially. Only the very skilful can hope to liberate a planet or two.

2. When you first get Head and Heels in the same location, practice placing Head on top of Heels and joining them together accurately with the swop key. Both of their icons will light up when they are successfully joined.

3. Remember Head and Heels are a team. Just because both are in the same room does not mean you have to join them together, and in fact some problems may only be solved by separating Head and Heels.

4. Make sure Head learns to climb ladders, this is an essential skill.

5. Both Heels's bag and Head's hooter must be collected at the initial stages for there to be any chance of completing the game.

6. If Head and Heels are in the same room, extra jumping height may be obtained by one jumping off the other's back.

7. Find a safe spot and get used to how far Head and Heels may

move over the edge of a brick before they fall, this will enable you to make the longest jumps. Both Head and Heels will jump slightly further if they are running as they jump.

8. Learn the difference in distance and control between Head's jumps and Heels's jumps.

9. Make a map, the first part of Castle Blacktooth has been mapped and drawn on the cover to show you the best way to approach this.

10. Do not waste doughnuts, they are not easy to find.

11. Display screens such as the Five planets or the Final score may be aborted by pressing any key.

12. Do not get confused, only Heels may carry anything and only Head may fire.

13. To discover if there is a room above, pile objects as high as possible and jump from the top. If there is a spring in the room, put it on the top for extra jumping height.

14. If you can't understand a room, try exiting and entering again, watching carefully for any movement in the room as you enter.

15. If you wish to freeze the game without the pause message obscuring the screen display, keep the pause key depressed.

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

Written by Jon Ritman and Bernie Drummond.

Coding by Colin Porch. Music by Peter Clarke.

Produced by DC. Ward. ©1987 Ocean Software Limited.

HEAD OVER HEELS

Son programme, sa représentation graphique et la conception 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. Head over Heels passe sur les micro-ordinateurs Commodore 64/128.

CHARGEMENT CASSETTE

Sélectionnez mode 64. Insérez la prise du levier au port de votre C64. 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 programme se chargera automatiquement.

DISQUETTE

Insérez la disquette du programme dans le lecteur, face A vers le haut. Tapez |DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Tapez maintenant RUN|DISC, appuyez sur ENTER et le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES LE SYSTEME DU MENU

Pour déplacer le curseur, utilisez les touches HAUT/BAS. Utilisez la TOUCHE COMMODORE pour sélectionner l'entrée indiquée par le curseur. Sur le menu touche, revenez au menu principal en appuyant sur SHIFT GAUCHE.

MENU PRINCIPAL

(a) **PLAY THE GAME (jouez):** Débutera une nouvelle partie ou vous permettra de retourner à celle qui est déjà entamée.

(b) **SELECT THE KEYS (sélection des touches):** Permet de définir votre sélection personnelle pour levier/clavier.

Attention: Si vous utilisez un levier, certaines touches ne peuvent pas être définies.

(c) **ADJUST THE SOUND (réglage son):** Choix de trois niveaux de son.

(d) **CONTROL SENSITIVITY (contrôle de la sensibilité):** offre une sélection de réponses levier (port 1)/clavier.

MENU TOUCHES

Il est important que cette fonction soit utilisée de façon correcte. Lisez les messages affichés à l'écran.

Stade (a) Déplacez le curseur afin de mettre en évidence la commande pour laquelle les touches doivent être changées.

Stade (b) Appuyez sur la TOUCHE COMMODORE (efface toutes les touches du moment)

Stade (c) Appuyez sur toutes les touches nécessaires pour la commande (elles seront imprimées sur la ligne à mesure

qu'elles sont enfoncées). Si vous voulez utiliser la TOUCHE COMMODORE, appuyez sur celle-ci en premier.

ATTENTION: Si vous appuyez accidentellement sur la mauvaise touche à ce stade, passez au Stade (d) puis retourner à (b). (Pour cela, vous devrez appuyer deux fois sur la TOUCHE COMMODORE).

Stade (d) Quand toutes les touches ont été sélectionnées, appuyez sur la TOUCHE COMMODORE.

Stade (e) Si vous désirez changer plus de commandes, recommencez alors au Stade (a), sinon appuyez sur SHIFT GAUCHE et retournez au Menu principal.

MENU SON

Il y a trois niveaux sonores distincts à l'intérieur du jeu. Il s'agit de trois bandes sonores différentes et non de volumes. On peut choisir entre:-

(a) L'ensemble de la musique et des effets sonores du jeu.

(b) Effets sonores utiles du jeu.

(c) Pas de son.

MENU DE CONTROLE DE LA SENSIBILITE

Ceci permet de développer l'habileté au maniement des commandes - la différence principale venant de la façon dont on interprète les commandes diagonales. La valeur par défaut est réglée sur Faible Sensibilité et elle est recommandée pour les débutants.

Les commandes par défaut ont été définies comme suit:-

GAUCHE	Levier-Gauche
DROITE	Levier-Droite
BAS	Levier-Bas
HAUT	Levier-Haut
SAUT TOUCHE COMMODORE	Levier-Feu

TRANSPORT TOUCHE COMMODORE, F3

FEU SHIFT GAUCHE

ECHANGE F5

ATTENTION: H est défini de façon permanente comme Hold (pause). Si on appuie sur cette touche, un message apparaîtra sur l'écran offrant l'option de suspendre le jeu ou de le poursuivre. La TOUCHE COMMODORE est défini par Saut et Transport. Cela permet d'accomplir les deux actions en appuyant sur une seule touche. Dans certaines parties du jeu, il est indispensable d'utiliser Saut et Transport ensemble, gardez donc au moins une touche définie avec les deux.

HISTOIRE DE L'EMPIRE DE DENTNOIRE

Tres, tres loin de notre étoile Sol se trouve l'empire de Dentnoire, un empire du mal. Il s'agit de quatre mondes réduits en esclavage par la planète Dentnoire. La révolte gronde dans tous les mondes esclaves, mais du fait du régime oppressif de leurs dirigeants, celle-ci n'a jamais vraiment éclaté. Il faudrait un chef qui puisse regrouper les masses. Dentnoire elle-même ne se présente pas vraiment mieux. C'est un monde qui est depuis si longtemps sous le rigide contrôle de dirigeants dynastiques que le peuple ne pense même pas à faire la révolution. Les peuples des étoiles voisines sont très inquiets des signes d'expansion militaire en provenance de DentNoire et ils ont envoyé un espion de la planète Liberté afin de voir si il peut pousser les planètes esclaves à entrer en rébellion ouverte et ce en trouvant les couronnes perdues quand Dentnoire prit le pouvoir.

Ces créatures de la planète Liberté sont très étranges : il s'agit d'un couple d'animaux symbiotiques qui peuvent agir soit de façon indépendante, soit, et ce pour leur plus grand bénéfice, ensemble comme un individu d'un seul tenant — Tête à cheval sur Jambes (car c'est ainsi qu'ils s'appellent) et ce sont des espions du plus haut niveau.

LE JEU

Tête et Jambes ont été capturés, séparés et emprisonnés au coeur du château de Dentnoire. Dans leur cellule se trouvent des équipements de sport, y compris une petite échelle sur laquelle Tête doit réellement apprendre à grimper. Votre tâche consiste à les faire sortir du château et à les emmener sur la place du marché afin qu'ils puissent de nouveau s'unir. De là, le voyage vous emmènera au quartier général de la base Lune où il vous faudra décider entre une retraite vers Liberté et une action héroïque où vous vous téléporterez vers une des planètes esclaves afin de rechercher la couronne perdue!

Si vous arrivez à renverser la dictature d'une des planètes esclaves, vous porterez un coup redoutable à Dentnoire et vous pourrez retourner sur liberté auréolé de gloire. Il est certes probable que, à la longue, Dentnoire réussira de nouveau à les soumettre en esclavage, mais votre action ralentira pour l'instant ses projets expansionistes.

La population de Dentnoire est tellement opprimée qu'elle devra attendre d'avoir vu les quatre planètes esclaves se révolter avant que la couronne de Dentnoire puisse provoquer un soulèvement. Cela sera sans doute la dernière accolade et malheureusement aussi un suicide presque certain.

EGYPTUS

Une fois, il y a très très longtemps de cela, un vaisseau de Dentnoire s'égarait quelque peu en faisant un saut hyperspatial et atterrit sur une planète inconnue. Là, l'équipage trouva un animal primitif formant une sorte de civilisation dont l'activité principale semblait d'entourer les cadavres dans de nombreuses bandelettes et de les placer dans d'énormes pyramides de pierre. A leur retour sur Dentnoire, leur récit plut à l'empereur à un point tel qu'il fit rebâtir la capitale d'une des planètes esclaves pour qu'elle ressemble à cette histoire.

PENITENTIER — La planète-prison de l'empire

Il y a ici des millions de prisonniers. C'est une planète très montagneuse et il convient d'être très bon grimpeur. La fosse est l'endroit le plus danfebeuh, essayez de ne pas tomber à l'indébieer.

SAFARI

Une planète à fégédattin tbc dence qui ert surdnut utilisée pour la chasse. Les habitants du lieu vivent dans des forts de bois dans la jungle; attention aux trappes!

MONDE DU LIVRE

L'empereur adore les livres de cowboys et il a consacré un monde entier à une bibliothèque western. Seuls les mignons de l'empereur ont le droit de les lire. L'information dans l'empire est rigoureusement supprimée.

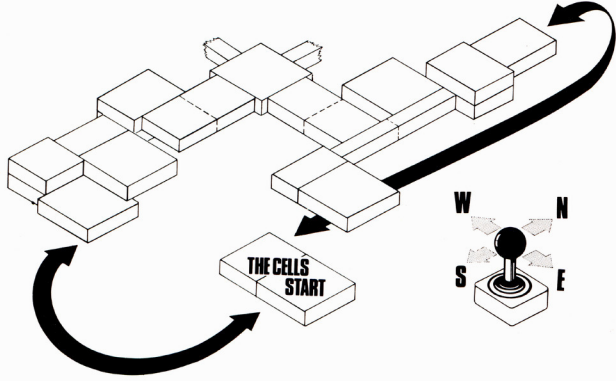
DENTNOIRE

Cette planète possède une grande lune qui est pourvue de trois stations spatiales lunaires. La plus grande de celle-ci, la station HQ Lune, est le centre de téléport principal pour l'empire: il dispose d'un téléport direct vers toutes les planètes esclaves de l'empire. Quelque temps après

l'épisode de l'Egyptus, l'Empereur du moment envoya un vaisseau afin de trouver cette planète étrange et après une longue exploration, on finit par la localiser et un vaisseau atterrit. Mais l'équipage s'aperçut que les gens avaient changé: ils n'utilisaient plus maintenant des pyramides mais des châteaux et au lieu d'envelopper les cadavres dans du tissu, ils enveloppaient les hommes vivants dans du métal puis ils essayaient de les transformer en cadavres au moyen de tiges de métal pointues. L'empereur, pour ne pas être en reste avec son ancêtre, bâtit un château sur Dentnoire et il l'utilisa comme quartier général. Le château est entouré par un petit marché et ensuite par une chaîne de montagnes infranchissables. On ne peut quitter ce lieu qu'en empruntant le téléport pour une des trois stations spatiales lunaires.

L'illustration indique l'orientation du levier de commande et la juxtaposition de quelques 20 premières pièces de ce jeu passionnant. La "cellule" de départ est affichée et avec un peu d'entraînement vous effectuerez bientôt vos recherches dans plus de 300 endroits stimulants et débordants d'action.

CASTLE BLACKTOOTH



TÊTE (TESTUM MOUTHON) Cette créature est un partenaire symbolique de Jambes, et on la trouvera normalement assis sur l'un d'eux. Tête descend d'une race de reptile volant et il possède toujours des ailes rudimentaires qui lui permettent de sauter jusqu'à deux fois sa propre hauteur et de se guider dans l'air.

JAMBES (GAMBUM NDERIUM) Durant l'évolution de Jambes, les bras ont totalement disparu alors que dans le même temps les jambes sont devenues très puissantes.

POISSON DE REINCARNATION Un des plus étranges animaux de l'univers connu. Ce poisson aime être mangé! On rapporte même des cas où il a sauté dans les assiettes! De plus, quand vous en mangez un, sa prodigieuse mémoire enregistre tout ce qui vous concerne. Cette mémoire est telle que si vous mourrez à une date ultérieure, vous vous reincarnerez à l'endroit même où vous avez mangé le poisson et vous aurez même encore son goût dans la bouche! Comment est-il possible qu'un poisson se rappelle quelque chose si longtemps après avoir été mangé? Cela n'a toujours pas été élucidé. Vous devez bien vérifier que le poisson est vivant et frétille car un poisson mort se décompose très rapidement et il se transforme vite en ATTENTION! Même les poissons de réincarnation vivants ont un goût horrible!

LAPINS BLANCS EN PELUCHE Les adorables jaunots lapins augmentent vos pouvoirs de façon magique. Le statut affiché au bas de l'écran vous informera en permanence sur ceux de vos pouvoirs qui augmentent de façon temporaire. Si Tête et Jambes sont reliés quand ils ramassent une Vie ou une Pille de Fer, ils obtiendront tous les deux ces pouvoirs décuplés.

Il y a quatre types:

- (1) Deux yeux supplémentaires
- (2) Piliers de Fer (pour vous rendre invulnérable)
- (3) Lapin pour sauter plus haut. N'agit que sur Jambes (icône saut)
- (4) Lapin pour courir plus vite. N'agit que pour Tête se déplaçant lentement (icône éclair)

Si Jambes ramasse un lapin pour courir plus vite ou Tête un lapin pour sauter plus haut, les pouvoirs des lapins ne serviront à rien!

SIFFLET Le sifflet peut être utilisé par Tête pour lancer des beignets sur les monstres qui attaquent. Il se mesure sur place à mesure qu'ils lechnent les beignets sur leur museau. Tête est le seul à pouvoir se servir du sifflet et il faut qu'il y ait un plateau de beignets pour que celui-ci soit d'une utilité quelconque.

BEIGNETS Les plateaux de six beignets sont rares, faites donc attention à ne pas gâcher vos coups. Le nombre de beignets restant sera affiché au-dessus de l'icône

beignet en bas et à gauche de l'écran.

SAC On peut utiliser ce sac pour transporter de petits objets à l'intérieur d'une pièce. Il est essentiel que Jambes trouve et prenne le sac car il sera impossible d'aller très loin sans celui-ci. L'objet se trouvant dans le sac sera immédiatement affiché au-dessus de l'icône sac

et pas à l'écran. Pour ramasser un objet, il vous suffit de vous placer au-dessus et d'appuyer sur la touche **CARRY** (porter). Il n'est pas possible de lâcher un objet sous une porte. **COURONNES** Trouvez une couronne et commencez une révolution. Au début de chaque jeu un écran montrant les cinq planètes, chacune surmontée par une

couronne, s'affichera à l'écran. A mesure que les couronnes sont collectées, cet écran apparaît de nouveau affichant les couronnes en question d'une couleur vive.



TELEPORTS Le mécanisme d'un téléporteur est active en se plaçant au-dessus de celui-ci.

Cela déclanchera une sirène d'alarme. Vous pourrez vous téléporter en appuyant sur la touche saut. Tous les téléports ne sont pas à deux voies, certains sont liés en chaîne.



RESSORTS Bondir à partir d'un ressort vous permettra de sauter encore plus haut.



INTERRUPTEUR Il suffit de pousser l'interrupteur pour mettre les choses en position marche ou arrêt! ATTENTION: Un monstre mortel placé sur la position arrêt ne bougera plus mais vous courez toujours un danger mortel si vous le touchez.



TAPIS ROULANT Les rouleaux du tapis ne font que vous pousser le long de celui-ci. Si vous souhaitez aller dans la direction opposée, vous devez sauter le long de celui-ci.



HUSH PUPPIES Il s'agit là d'animaux très curieux: Ils ont extrêmement sommeil, en fait ils ne se réveillent jamais et il est pour eux tout à fait normal de passer leur vie entière à dormir. On les utilise souvent comme tables et même comme briques de construction.

Ils sont originaires de Liberté et pendant des milliers d'années Tête et ses ancêtres les ont pris pour des Jambes et leur ont cause tellement de problèmes qu'un mécanisme de défense s'est développé chez les pauvres Hush Puppies: ils ont appris à se téléporter dans un autre lieu. Personne ne sait ou exactement, mais dès l'instant qu'ils voient quelqu'un appartenant à la race des Têtes, ils disparaissent et ne reviennent que lorsqu'ils sont sûrs que la côte est libre.

LE GARDIEN DE L'EMPEREUR

Le Gardien bloque la porte de la salle du trône dans le château de Dentnoire. Il est très dangereux et il n'aime pas les beignets. Seul un vrai héros peut réussir à passer l'obstacle du gardien.

TOUCHE D'ECHANGE

Si Tête est assis sur Jambes la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler:

(1) Jambes (2) Tête et Jambes. (3) Tête. (4) Tête et Jambes. Si Tête ne se trouve pas sur Jambes, la touche d'échange vous permettra, chaque fois que vous appuyerez dessus, de contrôler (1) Tête. (2) Jambes.

A tout moment, le joueur contrôle le personnage dont l'icône est allumée sur l'écran.

Quand Tête et Jambes sont liés, tous leurs pouvoirs sont associés.

Il n'est pas possible de procéder à un échange si vous vous trouvez sous une porte.

CONSEILS UTILES

1. Il vaudrait mieux qu'un joueur débutant essaie dans un premier temps de se sauver de Dentnoire et qu'il retourne sur Liberté. Seul un joueur très habile peut espérer libérer une planète ou deux.
2. Quand vous avez Tête et Jambes au même endroit pour la première fois, entraînez-vous à placer Tête au dessus de Jambes en les unissant avec précision au moyen de la touche d'échange. Quand ils seront unis de façon correcte, leurs deux icônes s'allumeront.
3. N'oubliez pas que Tête et Jambes forment une équipe. Ce n'est pas parcequ'ils se trouvent tous deux dans la même pièce que vous devez les unir, et en fait certains problèmes ne pourront être résolus que lorsque Tête et Jambes se sont séparés.

4. Assurez-vous que Tête a appris à grimper aux échelles, il s'agit là d'une aptitude essentielle.

5. Le sac de Jambes et le sifflet de Tête doivent être collectés aux premiers stades du jeu si vous voulez avoir une chance de terminer celui-ci.

6. Si Tête et Jambes se trouvent dans la même pièce, il sera possible de sauter plus haut si l'un saute du dos de l'autre.

7. Trouvez un endroit sûr et habituez-vous à déterminer jusqu'où Tête et Jambes peuvent se déplacer sur l'arête d'une brique avant qu'ils ne tombent. Cela vous permettra d'obtenir les sauts les plus longs. Tête et Jambes pourront tous les deux sauter légèrement plus loin si ils sautent en courant.

8. Apprenez à connaître la différence sur le plan distance et contrôle entre les sauts de Têtes et ceux de Jambes.

9. Dessinez une carte. Une carte de la première partie du château de Dentnoire a été établie et dessinée sur la couverture afin de vous montrer la meilleure façon d'approcher cela.

10. Ne gâchez pas vos beignets, ils ne sont pas faciles à trouver.

11. Vous pouvez vous débarrasser des écrans d'affichage tels que les Cinq planètes ou le Score final en appuyant sur n'importe quelle touche.

12. Ne vous embrouillez pas. Seul Jambes peut porter quelque chose et seul Tête peut tirer.

13. Pour découvrir si il y a une pièce au-dessus, empilez les objets aussi haut que possible et sautez du haut de ceux-ci. Si il y a un ressort dans la pièce, placez-le en haut de la pile afin de pouvoir sauter plus haut.

14. Si vous ne parvenez pas à comprendre une pièce, essayez de sortir et de rentrer de nouveau en observant avec attention ce qui bouge dans la pièce à mesure que vous rentrez.

HEAD ÜBER HEELS

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Head über Heels kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

LADEN KASSETTE

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, 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 Programm 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 automatisch.

STEUERUNGEN DAS MENU SYSTEM

Benutze Cursor auf/ab Tasten. Mit der COMMODORE TASTE wählst Du die vom Cursor bezeichnete Funktion. Um vom Tastenmenu zum Hauptmenu zurückzukehren, drücke den linken UMSCHALTER.

HAUPTMENU

- (a) **SPIEL DAS SPIEL.** Damit beginnst Du entweder ein neues Spiel oder kannst ein vorher begonnenes weiterführen.
- (b) **TASTENAUSWAHL.** Damit kannst Du Deine persönliche Joystick/Tastatur Auswahl definieren. Merke: Einiger Tasten sind nicht definierbar, wenn ein Joystick gebraucht wird.
- (c) **ANPASSEN DES TONS.** Wahl zwischen 3 Tonstufen.
- (d) **STEUERUNGSEMPFINDLICHKEIT.** Ermöglicht eine Auswahl von Joystick (port 1)/Tastatur Reaktionen.

TASTENMENU

Es ist wichtig, daß Du diese Funktion richtig gebrauchst — bitte lies die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Schritt (a): Zeige mit dem Cursor diejenige Steuerung an, bei welcher Du die Tasten auswechseln willst.

Schritt (b): Drücke die COMMODORE TASTE (löscht alle bisherigen Tasten)

Schritt (c): Drücke alle für die Steuerung notwendigen Tasten (sie werden auf tiefer laufenden Linie in der Reihenfolge, wie sie gedruckt werden, erscheinen). Wenn Du die COMMODORE TASTE

benutzen willst, drücke diese zuerst. P.S. Wenn Du hierbei eine falsche Taste drückst, so gehe zuerst zu Schritt (d) und nachher zurück zu (b). (Dabei drückst Du die COMMODORE TASTE zweimal).

Schritt (d): Wenn alle Tasten ausgewählt sind, drücke die COMMODORE TASTE.

Schritt (e): Wenn Du noch weitere Steuerungen abändern willst, beginne wiederum bei Schritt (a), sonst drücke den linken UMSCHALTER und gehe zurück zum Hauptmenu.

TONMENU

Es gibt 3 verschiedene Tonstufen innerhalb des Spiels. Es handelt sich dabei um unterschiedliche Tonsuren, nicht Lautstärken. Die Auswahl besteht aus:

- (a) Musik und Spielöne
- (b) Nützliche Spielöne
- (c) Kein Ton

STEUERUNGSEMPFINDLICHKEITSMENU

Damit kannst Du Deine Steuerungsfertigkeit steigern — der Hauptunterschied besteht darin, wie die diagonale Steuerung interpretiert wird. Wenn nichts anderes eingegeben wird, ist die Steuerung auf niedrige Empfindlichkeit programmiert, was für Anfänger empfohlen wird. Wenn keine andere Eingabe vorgenommen wird, sind die Steuerungen wie folgt definiert:

LINKS	Joystick-links
RECHTS	Joystick-rechts
AB	Joystick-hinunter
AUF	Joystick-hinauf
SPRINGEN	COMMODORE TASTE
TRAGEN	COMMODORE TASTE, F3
FEUER	LINKER UNSCHALTER
TAUSCH	F5

LINKS	Joystick-links
RECHTS	Joystick-rechts
AB	Joystick-hinunter
AUF	Joystick-hinauf
SPRINGEN	COMMODORE TASTE
TRAGEN	COMMODORE TASTE, F3
FEUER	LINKER UNSCHALTER
TAUSCH	F5

MERKE

STOP ist unveränderlich als Pause definiert, sobald dies gedrückt wird, erscheint eine Bildschirmnachricht mit der Möglichkeit, das Spiel entweder abzubrechen oder weiterzuführen. Die COMMODORE TASTE ist als Springen und Tragen definiert, was beide Aktionen mit einmaligem Drücken ermöglicht. In einigen Spielphasen ist es wichtig, gleichzeitig zu springen und zu tragen, belasse deshalb mindestens eine Taste mit der Doppelfunktion.

DIE GESCHICHTE DES BLACKTOOTH REICHES

Weit weg weit von unserem Stern Sol liegt das Blacktooth Reich, ein böses Reich; vier Welten werden vom Planeten Blacktooth in Sklaverei gehalten. In all den Sklavenwelten kocht es vor Unruhe, aber die Unterdrückung ist zu stark, als daß es je überkocht. Allen fehlt ein Führer, um die Volksmassen zusammenzubringen. In Blacktooth selbst sieht es nicht besser aus. Es ist eine Welt, die von ihren dynastischen Führern schon seit so langer Zeit so streng kontrolliert wird, daß die Bevölkerung nicht einmal an Revolution denkt. Die Völker der benachbarten Sterne machen sich Sorgen über Vorzeichen militärischer Expansion auf Blacktooth. Sie und haben einen Spion vom Planeten Freedom hingeschickt, der versuchen soll, die versklavten Planeten zur Rebellion zu bringen, indem er die bei der Eroberung durch Blacktooth verlorengegangenen Kronen findet.

Freedom wird von sehr eigenartigen Kreaturen bewohnt, die sich aus einem Paar symbiotischer Tiere zusammensetzen, welche gelernt haben, entweder unabhängig oder, zum beiderseitigen Vorteil, als Einheit zu funktionieren — Head sitzt dabei auf Heels. Dies sind auch tatsächlich ihre richtigen Namen, und beide sind hochtrainierte Spione.

DAS SPIEL

Head und Heels sind gefangen, getrennt und im Schloßhauptquartier auf Blacktooth eingesperrt worden. In ihren Zellen gibt es eine Fitness Ausrüstung, zu der unter anderem eine Leiter gehört, welche Head wirklich zu bewältigen lernen muß. Es ist Deine Aufgabe, die beiden aus dem Schloß heraus und zum Marktplatz zu bringen, damit sie sich wieder vereinigen können. Von dort gehts zum Mondbasis Hauptquartier, wo Du Dich entweder für die Flucht zurück nach Freedom entscheiden mußt, oder für wahres Heldentum, d.h. Du teleportierst zu einem der Sklavenplaneten und suchst nach seiner verlorenen Krone!

Den Diktator auf einem der Sklavenplaneten zu stürzen wäre ein großer Rückschlag für Blacktooth, und Du könntest ruhmbedeckt nach Freedom zurückkehren. Sicherlich würde Blacktooth ihn irgendwann wieder versklaven, aber in der Zwischenzeit wären seine Expansionspläne verlangsamt.

Die Bevölkerung von Blacktooth ist so stark unterdrückt, daß zuerst alle Sklavenplaneten in Revolte ausbrechen müssten, bevor die Blacktooth Krone einen Aufstand hervorrufen könnte. Das wäre natürlich die höchste Auszeichnung, und unglücklicherweise fast sicherer Selbstmord.

EGYPTUS

Vor langer Zeit verlor ein Raumschiff von Blacktooth ein wenig seinen Weg, als es einen Hyperweltraumsprung tat und landete auf einem unbekanntem Planeten. Hier fand die Besatzung ein primitives Tier, dessen Zivilisation sich darum zu drehen schien, Leichen in Bandagen zu wickeln und sie in riesige Steinpyramiden zu legen. Als sie nach Blacktooth zurückkehrten, gefiel dem Kaiser die Geschichte so gut, daß er die Hauptstadt auf einem der Sklavenplaneten neu erbaute und sie der Geschichte ähnlich machte.

PENITENTIARY — Der Gefängnisplanet des Reiches

Millionen werden hier gefangengehalten. Ein unfreundlicher Planet, auf dem grosse Geschicklichkeit im Klettern nötig ist. Der schlimmste Ort ist Der Pit; versuche, da nicht hineinzufallen!

SAFARI

Ein dicht bewachsener Planet, auf dem hauptsächlich gejagt wird. Die Einheimischen wohnen in hölzernen Forts im Dschungel; paß auf Fallen auf!

BOOK WORLD

Der Kaiser schwärmt für Cowboy Bücher und hat einen ganzen Planeten in eine Western-Bibliothek verwandelt. Nur die Anhänger des Kaisers dürfen die Bücher lesen. Information wird strengstens unterdrückt im Reich.

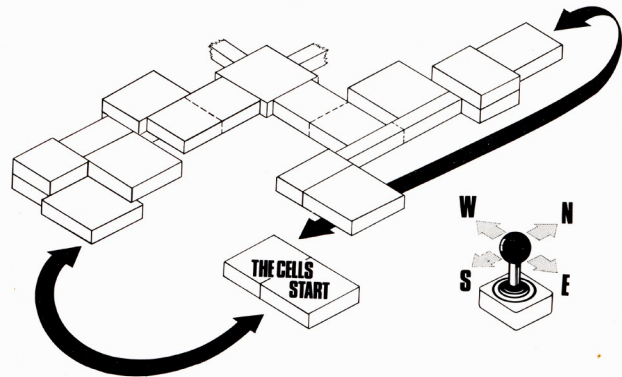
BLACKTOOTH

Dieser Planet hat einen großen Mond mit drei Raumstationen. Die größte davon, Mondstation Hauptquartier, ist der Hauptteleport für das Reich, mit einem direkten Teleport zu allen Sklavenplaneten. Eine Weile nach der Egyptus Episode sandte der damalige Kaiser ein

Raumschiff aus, um den komischen Planeten wiederzufinden, was nach langer Suche auch gelang. Allerdings hatte die Bevölkerung sich inzwischen verändert: statt Pyramiden benutzten sie Schlosser, und statt Leichen in Tuch zu wickeln, wickelten sie lebende Männer in Metall und versuchten, sie mit scharfen Metallstäben in Leichen zu verwandeln. Der Kaiser wollte sich von seinem Ahnen nicht übertreffen lassen und baute ein Schloß auf Blacktooth, welches er als Hauptquartier benutzte. Das Schloß ist von einem kleinen Markt umgeben, und dann von einer unüberwindlichen Bergkette. Der einzige Weg hinaus führt durch den Teleport zu einer der drei Mondraumstationen.

STEUERUNGSTIP Die Illustration zeigt die Orientierung der Joystick-Steuerung und die Nebeneinanderstellung der ersten ca. 20 Räume dieses spannenden Spiels. Du kannst die "Startzelle" sehen, und mit etwas Übung wirst Du bald über 300 herausfordernde und aktionsgeladene Örtlichkeiten auskundschaften.

CASTLE BLACKTOOTH



HEAD (HEADUS MOUTHION) Diese Kreatur ist symbiotischer Partner zu Heels.

Normalerweise findet man ihn auf einem solchen sitzend. Head ist der Abkömmling eines fliegenden Reptils und besitzt noch immer die Überreste von Flügeln, die es ihm erlauben, das Doppelte seiner Körpergröße hochzuspringen und sich in der Luft zu steuern.



HEELS (FOOTUS NDERIUM) Während Heels Evolution sind die Arme ganz verschwunden und die Beine sehr stark geworden. Heels kann seine eigene Körpergröße hochspringen und außerdem sehr schnell laufen



REINKARNATIONSFISCH Das eigenartigste Tier im ganzen Universum! Dieser Fisch mag es, wenn er gegessen wird! Es ist sogar schon vorgekommen, daß er auf einen Teller gesprungen ist! Und es geht noch weiter: Wenn Du einen ißt, behält sein ungeheures Gedächtnis alles über Dich. Dieses ist so gut, daß Du nach Deinem Tod (auch wenn dieser viel später erfolgt) an genau der Stelle wiedergeboren wirst, wo Du den Fisch gegessen hast. Sogar den Geschmack wirst Du noch im Mund haben! Wie ein Fisch sich an etwas erinnern kann, nachdem er gegessen worden ist, ist noch nie richtig erklärt worden. Du mußt gut aufpassen, daß der Fisch lebt und sich bewegt, denn tote Fische verfaulen sehr schnell und werden so giftig, dass einmal daran lecken tödlich sein kann. **WARNUNG:** Sogar lebende Reinkarnationsfische schmecken schrecklich!



WEISSE AUSGESTOPFTE SCHMUSEHASEN Die herzigen Spilhasen vergrößern Deine Kräfte auf magische Weise. Die Statusanzeige unten am Bildschirm weist darauf hin, welche Kräfte gegenwärtig vergrößert sind. Wenn Head und Heels verbunden sind, wenn sie ein Leben oder eine Eisentablette aufheben, so erhalten beide die zusätzliche Kraft. Es gibt vier Arten:

- (1) Zwei extra Leben
 - (2) Eisentablette (macht Dich unverletzbar) Schild Abbildung
 - (3) Spring höher Haschen. Funktioniert nur für Heels' Sprungfeder Abbildung
 - (4) Lauf schneller Haschen. Funktioniert nur für den langsamen Head 'Blitz Abbildung
- Falls Heels ein Lauf schneller Haschen oder Head ein Spring höher Haschen aufhebt, sind die Kräfte vergrößert!



HUPE Head kann die Hupe benutzen, um Pfannkuchen auf angreifende Monster abzufeuern. Dadurch werden sie festgenagelt, während sie sich die Pfannkuchen vom Gesicht lecken. Nur Head darf die Hupe benutzen, und er braucht ein ganzes Tablett voll Pfannkuchen, um etwas damit zu erreichen.



PFANNKUCHEN Es gibt nur wenige Tablett mit sechs Pfannkuchen, also vergeude keine Schüsse. Nur Head darf Pfannkuchen aufheben. Die Anzahl verbleibender Pfannkuchen wird über der Pfannkuchen Abbildung links unten im Bild angegeben.



TASCHE In der Tasche können kleine Gegenstände in einem Raum herumgetragen werden. Es ist sehr wichtig, daß Heels die Tasche findet und holt, denn ohne sie kommt er nicht weit. Der Gegenstand in der Tasche wird über ihrer Abbildung rechts unten im Bild aufgezeigt. Zum Aufheben eines Gegenstandes mußt Du darauf stehen und die TRAGEN Taste drücken. Unter einer Türe können keine Gegenstände fallengelassen werden.



KRONEN Finde eine Krone und löse eine Revolution aus. Am Anfang des Spiels erscheint eine Anzeige mit allen fünf Planeten. Über jedem steht eine Krone. Jedemal, wenn eine Krone erobert wurde, erscheint diese Anzeige mit den entsprechenden Kronen in leuchtenden Farben.



TELEPORTS Der Mechanismus eines Teleports wird aktiviert, wenn Du darauf stehst. Eine warnende Sirene ertönt. Wenn Du jetzt die SPRINGEN Taste drückst, wirst Du teleportiert. Nicht alle Teleports gehen in zwei Richtungen, einige sind in einer Kette aneinandergelinkelt.



SPRUNGFEDERN Von einer Sprungfeder abspringen verleiht Deinem Sprung extra Höhe.



SCHALTER Drehe einfach am Schalter, um Dinge ein- und auszuschalten! **WARNUNG:** Ein todtliches Monster wird durch Abschalten zwar gestoppt, aber eine Berührung wird trotzdem noch tödlich sein.



FLIESSBÄNDER Die Rollen auf den Fließbändern stoßen Dich einfach vorwärts. Wenn Du in die umgekehrte Richtung gehen willst, mußt Du springen.



HUSH PUPPIES Noch ein komisches Tier. Sie sind unglaublich schlafrig, einige erwachen überhaupt nie und können ihr ganzes Leben verschlafen. Oft werden sie als Tische oder Bausteine benutzt. Sie sind Ureinwohner von Freedom, und während tausenden von Jahren haben Head und seine Vorfahren sie mit Heels verwechselt und haben damit den armen Hush Puppies soviel Umstände gemacht, daß diese einen Verteidigungsmechanismus entwickelt haben. Irgendwie haben sie gelernt, sich wegzuteleportieren. Niemand weiß, wo sie hingehen, aber sobald sie einen Head sehen, verschwinden sie und kommen erst zurück, wenn sie sicher sind, daß die Luft rein ist.

DER WÄCHTER DES KAISERS

Der Wächter blockiert den Eingang zum Thronraum in Schloß Blacktooth, er ist sehr gefährlich und er mag keine Pfannkuchen. Nur ein echter Held kann am Wächter vorbeikommen.

TAUSCH TASTE

Wenn Head auf Heels sitzt kannst Du mit der TAUSCH Taste, bei jedem Drücken, wie folgt steuern:

- (1) Heels. (2) Head & Heels. (3) Head. (4) Head & Heels.

Wenn Head nicht auf Heels sitzt kannst Du mit der TAUSCH Taste, bei jedem Drücken, wie folgt steuern:

- (1) Head. (2) Heels.

Die Steuerung funktioniert jederzeit für die Charaktere, deren Abbildung unter Spielerkontrolle aufleuchtet. Wenn Head und Heels verbunden sind, sind auch alle ihre Funktionen verbunden. Wenn Du unter einer Türe stehst, ist Tauschen nicht möglich.

SPIELTIPS

1. Anfänger sollten zuerst nur versuchen, von Blacktooth zurück nach Freedom zu entkommen. Nur wer sehr geschickt ist, kann hoffen, den einen oder andern Planeten zu befreien.
2. Wenn Du erstmals Head und Heels am selben Ort hast, übe das genaue Verbinden der beiden mit der TAUSCH Taste. Die Abbildungen von beiden leuchten auf, sobald sie richtig verbunden sind.
3. Verglichen Raum aufhalten, müssen sie nicht unbedingt verbunden werden. Einige Probleme kannst Du sogar nur durch Trennen von Head und Heels lösen.
4. Versichere Dich, daß Head lernt, Leitern zu besteigen. Dies ist eine sehr wichtige Geschicklichkeit.
5. Sowohl Heels' Tasche wie auch Heads Hupe müssen in der Anfangsphase eingeholt werden, wenn überhaupt eine Chance zum Beenden des Spiels bestehen soll.
6. Wenn Head und Heels im selben Raum sind, können sie zusätzliche Sprunghöhe gewinnen, indem sie sich gegenseitig als Sprungbrett benutzen.
7. Such Dir eine sichere Stelle und probiere aus, wie weit sich Head und Heels über einen Baustein hinaus bewegen können, bevor sie hinunterfallen. Dadurch können sie weiter springen. Beide springen auch etwas weiter, wenn sie beim Absprung laufen.

8. Lerne die Unterschiede für Distanz und Steuerung zwischen den Sprüngen von Head und denjenigen von Heels kennen.
9. Zeichne einen Plan. Der erste Teil von Schloß Blacktooth ist auf dem Umschlag aufgezeichnet, um Dir zu zeigen, wie Du es am besten anstellst.
10. Vergeude keine Pfannkuchen, sie sind nicht leicht zu finden.
11. Anzeigetafeln wie die der fünf Planeten oder die Schlußpunktzahl können durch Drücken irgendeiner Taste verlassen werden.
12. Laß' Dich nicht verwirren: Nur Heels darf etwas tragen, und nur Head darf schießen.
13. Um herauszufinden, ob sich über Dir ein Raum befindet, staple Gegenstände so hoch wie möglich, und springe von zuoberst. Falls sich eine Sprungfeder im Raum befindet, lege sie zuoberst auf den Stapel für zusätzliche Sprunghöhe.
14. Wenn Du einen Raum nicht verstehst, versuch hinauszugehen und nachher wieder hineinzukommen und beobachte genau, ob sich im Raum etwas bewegt, wenn Du hineinkommst.

HEAD OVER HEELS

Il codice, la rappresentazione grafica e la parte artistica di questo programma sono il copyright della Ocean Software Limited e non possono essere riprodotti, tenuti in memoria, dati in affitto o rappresentati in pubblico in qualsiasi forma, senza il permesso scritto della Ocean Software Limited. Tutti i diritti riservati in tutto il mondo. Head over Heels funziona con i microcomputers Commodore 64/128.

COME CARICARE CASSETTA

Inserire la cassetta nel registratore del Commodore con la parte stampata verso l'alto e controllare che sia all'inizio del nastro. Controllare anche che tutti i fili siano collegati. Schiacciare insieme i tasti SHIFT e RUN/STOP. Seguire le istruzioni che appaiono sullo schermo — SCHIACCIARE IL TASTO PLAY DEL REGISTRATORE. Il programma verrà caricato automaticamente. Per caricare il C128, scrivere GO64 (RETURN), poi seguire le istruzioni del C64. Quando si è finito di caricare, schiacciare IL TASTO FIRE per iniziare. DISCO Scegliere mode 64. Accendere il disk drive, inserire il programma con l'etichetta rivolta verso l'alto, scrivere load"*,"8,1 (RETURN) questo farà apparire il videata d'introduzione ed il programma verrà caricato automaticamente.

COMANDI IL SISTEMA CON MENU

Usare i tasti di movimento del cursore per spostarlo verso l'alto o verso il basso. Usare il tasto COMMODORE per scegliere quanto indicato dal cursors. Sul menu dei tasti, ritornare al menu principale schiacciando il tasto a sinistra SHIFT.

MENU PRINCIPALE

- (a) **COME GIOCARE.** Questo farà iniziare una nuova partita o, se una partita è già in gioco, consentirà di ricominciare a giocare.
- (b) **SCEGLIERE I TASTI.** Questo vi consente di definire i tasti della tastiera o i comandi tramite barra di comando. ATTENZIONE: Alcuni tasti non si possono usare quando si usa la barra di comando.
- (c) **REGOLAZIONE DEL SUONO.** Vi sono 3 livelli di suono diversi.
- (d) **CONTROLLE DELLA SENSIBILITÀ.** Consente di scegliere una diversa risposta da parte della barra di comando (portello 1) o della tastiera ai comandi.

MENU TASTI

È importante che questa funzione venga usata correttamente — Si prega di leggere le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Punto (a) Spostare il cursore fino a raggiungere il comando desiderato sul quale i tasti vanno cambiati.

Punto (b) Schiacciare il tasto COMMODORE (cancella tutti i tasti scelti fino ad adesso)

Punto (c) Schiacciare tutti i tasti necessari per il comando (verranno stampati sulla linea attuale via via che vengono schiacciati) Se volete usare il tasto COMMODORE schiacciatelo per primo.

N.B. Nel casi in cui accidentalmente sohiacciaste il tasto sbagliato, passate al Punto (d) e poi tornate a (b) (Dovrete schiacciare il tasto COMMODORE due volte).

Punto (d) Quando tutti i tasti sono stati soelti schiacciare il tasto COMMODORE.

Punto (e) Se volete variare altri comandi, iniziate dal Punto (a), altrimenti schiacciate il tasto SHIFT di sinistra e tornate al Menu Principale.

MENU DEL SUONO

Vi sono 3 distinti livelli di suono. Questi sono tre diverse colonne sonore, e non volumi.

Si può scegliere:

(a) Suoni musicali e della partita

(b) Suoni utili della partita

(c) Senza suono

MENU DEL CONTROLLO DELLA SENSIBILITÀ

Questo vi consente di aumentare la vostra abilità di controllo — la differenza principale sta nel come viene interpretato il controllo diagonale. Il valore di mancanza è Sensibilità Bassa, e lo raccomandiamo per i principianti. I comandi di mancanza sono stati defliti come segue:

SINISTRA

Barra di comando — Sinistra

DESTRA

Barra di comando — Destra

BASSO

Barra di comando — Basso

ALTO

Barra di comando — Alto

SALTARE Tasto COMMODORE Barra di comando — Alto.

PORTARE Tasto COMMODORE, F3

Barra di comando — Fire

FUOCO Tasto SHIFT a sinistra SCAMBIO F5

NOTA

ESC viene definito permanentemente come Pausa.

Una volta che viene schiacciato, apparirà un messaggio sul video che chiede se si vuole abortire la partita o continuarla. Il tasto COMMODORE viene definito come SALTARE e PORTARE, questo consente entrambe le azioni con un solo tasto. Durante alcune parti del gioco è essenziale usare "saltare e portare" insieme, pertanto lasciate almeno un tasto definito per entrambe le azioni.

LA STORIA DELL'IMPERO BLACKTOOTH

Molto lontano dalla nostra stella Sol vi è l'Impero Blacktooth, un impero maligno, quattro mondi resi schiavi dal pianeta Blacktooth. Tutti i mondi schiavi sono in fermento, ma, a causa della natura oppressiva dei loro regnanti, non esplodono mai, manca loro un comandante che unisca le popolazioni. Anche il regno Blacktooth non è in condizioni migliori, è un mondo rigidamente controllato dalla sua dinastia di comandanti da così tanto tempo che la popolazione non pensa neanche più alla rivoluzione. I popoli delle stelle vicine sono preoccupati dai segni di espansione militare che provengono da Blacktooth, ed hanno inviato una spia dal pianeta Freedom per vedere se riescono a spingere i pianeti schiavi a ribellarsi, cercando le corone che sono state perse quando Blacktooth ha preso il potere. Le creature di Freedom sono molto strane, perché sono formate da una coppia di animali simbiotici che si sono adattati per operare o

indipendentemente o insieme, con vantaggio di entrambi — Head con Heels (Testa con Talloni) per esempio — ed infatti così si chiamano, ed entrambe le creature sono ottime spie.

IL GIOCO

Head e Heels sono state catturate, separate ed imprigionate nel castello di Blacktooth. Nelle loro celle si trovano attrezzature per mantenersi in forma, che comprendono anche una scala a muro che Head deve imparare ad usare. Il vostro compito è di farli uscire entrambi dal castello e nella piazza del mercato, così da poterli riunire un'altra volta. Da lì il viaggio vi porta alla base lunare, dove dovrete decidere o di ritornare a Freedom, o di diventare un vero eroe e di andare su uno dei pianeti schiavi per cercare la corona perduta. Il riuscire a far cadere il governo dittatoriale sarà un colpo eccezionale contro Blacktooth e vi consentirà di tornare a Freedom incoronato di gloria. Naturalmente Blacktooth probabilmente li renderà schiavi un'altra volta, ma questo rallenterà per il momento tutti i piani d'espansione militare. La popolazione di Blacktooth è così oppressa che sarà necessario liberare tutti i quattro pianeti prima di far cadere la corona di Blacktooth. Questo naturalmente sarà l'ultima impresa, e naturalmente, quasi suicida.

EGITTO

Tanti anni fa, una navicella spaziale proveniente dda Blacktooth si è perduta ed è atterrata su di un pianeta sconosciuto. Qui l'equipaggio ha trovato un animale primitivo, che formava una specie di civiltà che sembrava ruotare attorno ad avvolgere i cadaveri in bende e depositarli in piramidi di pietra. Quando questi tornarono a Blacktooth, l'imperatore era rimasto affascinato da questa novità ed ha fatto ricostruire la capitale di uno dei pianeti schiavi con piramidi enormi.

PENITENZIARIO — Il pianeta prigione dell'impero

I prigionieri sono milioni. Un pianeta crudele, con molte montagne, dovrete pertanto saper arrampicarvi. Ed il punto peggiore è la Fossa. Cercate di non caderci dentro!

SAFARI

Un pianeta densamente vegetato, usato principalmente per la caccia. I nativi vivono in forti di legno nella giungla, fate attenzione alle trappole!

IL MONDO DEI LIBRI

All'imperatore piacciono molto i libri di cowboys, ed ha creato un mondo intero modellato sui western. Solo i servitori dell'imperatore possono leggerli. Nell'impero non esiste libertà d'informazione.

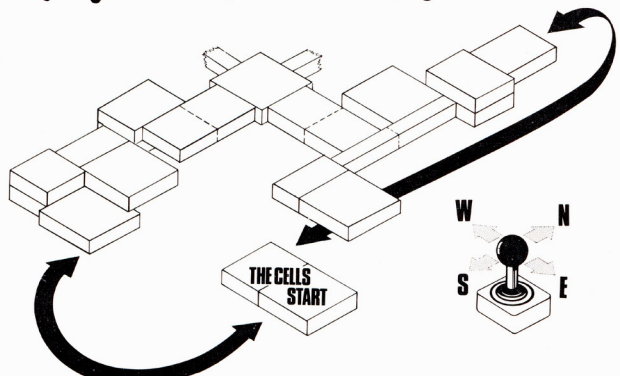
BLACKTOOTH

Questo pianeta ha una luna enorme con tre stazioni spaziali lunari. La più grande, stazione Luna HQ è il centro principale di trasporto dell'impero, con un teleporto diretto per i pianeti schiavi. Una volta, l'imperatore mandò una navicella spaziale in cerca del pianeta Egitto, ma dopo tanto cercare, l'equipaggio trovò il pianeta, ma la civiltà era cambiata, la popolazione viveva in castelli, invece di avvolgere i cadaveri in bende, le persone si avvolgevano in armature di metallo e cercavano poi di uccidersi usando delle aste di metallo appuntite. L'Imperatore, per non essere da meno, costruì un castello su Blacktooth e lo usò come fortezza principale. Il castello è circondato da un piccolo mercato e poi da montagne impassabili. L'unico modo per poterne uscire è tramite il teleporto per finire su una delle tre stazioni lunari.

SUGGERIMENTI PER IL COMANDO

L'illustrazione indica l'orientamento della barra di comando e la disposizione delle prime 20 stanze che compongono questo gioco. Qui si vede la "Cella" d'inizio, e, con un po' di pratica, vi troverete ad esplorare più di 300 luoghi diversi.

CASTLE BLACKTOOTH



HEAD (HEADUS MOUTHION) Questa creatura è un partner simbiotico di Heels e si può trovare normalmente seduta su una di queste. Head discende da una razza di rettili volanti e ha delle ali rudimentali che gli consentono di saltare raggiungendo un'altezza due volte superiore alla propria e di volare in aria.

HEELS (FOOTUS UNDERIUM) Durante l'evoluzione di Heels, le braccia sono scomparse completamente, e le gambe sono diventate molto potenti. Heels può saltare raggiungendo un'altezza pari alla propria e può anche correre molto velocemente.

PESCE REINCARNATO L'animale più strano di tutto l'universo conosciuto! A questo pesce piace essere mangiato! Vi sono stati dei casi in cui questo pesce è saltato nei piatti! Ma quando ne mangiate uno ve ne sono altri, grazie alla sua memoria prodigiosa non si dimenticherà di voi. La sua memoria è utile se morite, perché verrete reincarnato esattamente nel luogo dove avete mangiato un pesce, ed infatti ne avrete persino il sapore in bocca! Come è possibile che questo pesce si ricordi tutte queste cose non è mai stato spiegato. Dovete fare molta attenzione a controllare che il pesce sia vivo e si muova prima di mangiarlo, perché i pesci morti si decompongono in fretta e sono velenosi anche solo se leccati. ATTENZIONE I pesci reincarnati anche vivi hanno un sapore orribile!

CONIGLIETTI BIANCHI DI PEZZA Questi coniglietti giocattolo vi conferiscono dei poteri magici. Sullo schermo appaiono dei dati relativi alla vostra posizione, e vi diranno quali poteri magici vi sono stati conferiti. Se Head e Heel vengono collegati quando prendono una Vita od una Pillola di Ferro, acquisitevano poteri magici.

Vi sono quattro tipi:

- (1) Due vite extra
 - (2) Pillole di Ferro (per rendervi invulnerabile) (Icona Scudo)
 - (3) Coniglio che salta più in alto. Questo funziona solo con Heels. (Icona Molla)
 - (4) Coniglio che corre più veloce. Questo funziona solo con Head. (Icona Lampo)
- Se Head raccoglie un coniglio che corre più veloce o se Head raccoglie un coniglio che salta più in alto, i poteri del coniglio vengono persi.

TROMBA La tromba può essere usata da Head per sparare ciambelle ai mostri che attaccano. Questi si fermeranno dove si trovano per leccarsi le ciambelle dalla faccia. La tromba può essere usata solo da Head e bisogna avere un vassoio di ciambelle per farla funzionare.

CIMABELLE I vassoi da sei ciambelle sono pochi e non molto frequenti, per cui non sprecateli. Solo Head può prenderle. Il numero delle ciambelle rimaste apparirà sopra all'icona delle ciambelle sulla parte a sinistra in basso dello schermo.

BORSA La borsa può essere usata per portare degli oggetti piccoli in una stanza. È essenziale che Heels la trovi e la prenda, perché non gli è possibile proseguire senza la borsa. L'oggetto contenuto nella borsa appare sopra all'icona della borsa, sulla destra in basso dello schermo. Per raccogliere un oggetto basta stargli sopra e schiacciare il tasto CARRY. Non si può far cadere un oggetto nell'entrata di una porta.

CORONE Trovate una corona ed iniziate una rivoluzione. All'inizio di ogni partita apparirà un videata con cinque pianeti e cinque corone. Via via che le corone vengono raccolte, il videata apparirà nuovamente con le corone appropriate in colori brillanti.

TELEPORTI Stando sopra un teleporto lo si attiva, e si fa suonare una sirena d'allarme. Schiacciando il tasto per saltare si inizia un viaggio. Non tutti i teleporti sono per viaggi di andata e di ritorno, alcuni sono collegati a catena.

MOLLE Saltando da una molla si avrà un salto di potenza superiore.

INTERRUTTORI Basta schiacciare l'interruttore per spegnere le cose. ATTENZIONE: Quando si spegne un mostro, questo non si muoverà più, ma sarà sempre mortale se lo si tocca.

NASTRI TRASPORTATORI I rulli dei trasportatori vi fanno andare in avanti, se volete andare nella direzione contraria, dovrete saltare.

CUCCIOLOTTI Queste sono creature stranissime, perché dormono sempre. Infatti non si svegliano mai. Sono spesso usate come tavoli o come mattoni per costruire. Sono native del pianeta Freedom e per molte migliaia di anni Head ed i suoi antenati li hanno confusi con Heels causando così enormi problemi e facendo loro sviluppare un meccanismo di difesa che li fa teletrasportare da soli lontano. Nessuno sa dove vanno, ma scompaiono e non tornano finché Head non se ne va.

IL GUARDIANO DELL'IMPERATORE

Il guardiano blocca l'entrata alla stanza del trono nel castello Blacktooth, è molto pericoloso e non gli piacciono le ciambelle. Soltanto un eroe può riuscire a passare.

LA CHIAVE DI SCAMBIO

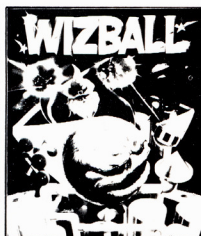
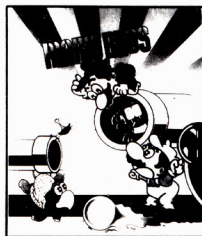
Se Head è seduto sopra Heels la chiave di scambio vi darà, ogni volta che schiacciate, il controllo di: 1) Heels (2) Head e Heels (3) Head (4) Head e Heels. Se Head non è seduto sopra Heels la chiave di scambio vi darà, ogni volta che schiacciate, il controllo di: 1) Head (2) Heels. Il carattere la cui icona è accesa si trovano sotto il controllo del giocatore. Quando Head e Heel vengono uniti, le loro capacità vengono combinate. Non è possibile scambiare se ci si trova all'entrata di una porta.

SUGGERIMENTI

1. I principianti dovranno cercare di scappare da Blacktooth e cercare di tornare a Freedom. Solo i più abili possono sperare di liberare uno o due pianeti.
2. Quando riuscite ad avere Head e Heels nello stesso luogo, cercate di mettere Head su Heels ed unirli accuratamente con la chiave di scambio. Entrambe le icone si accenderanno quando sono uniti correttamente.
3. Ricordatevi che Head e Heels sono una squadra. Solo perchè si trovano nella stessa stanza non significa che dovete unirli ed infatti alcuni problemi possono essere risolti solo se sono separati.
4. Accertatevi che Head impari a salire le scale.
5. Sia la borsa di Heels che la tromba di Head devono essere raccolti all'inizio della partita per poter completarla.
6. Se Head e Heels si trovano nella stessa stanza, si può saltare più in alto facendoli saltare l'uno sull'altro.
7. Trovate un posto sicuro e vedete di quanto Head e Heels si possono spostare senza cadere da un mattone. Entrambi salteranno più in alto se corrono prima di saltare.
8. Imparate la differenza in distanza e controllo tra i salti di Head e quelli di Heels.
9. Preparate una cartina. Vi è già una cartina della prima parte del Castello Blacktooth, per farvi vedere come fare.
10. Non sprecate cimabelle, sono difficili da trovare.
11. I videata di Cinque Pianeti o del Punteggio finale possono essere fatti scomparire schiacciando un tasto qualsiasi.
12. Non confondetevi, solo Heels può portare oggetti e solo Head può sparare.
13. Per scoprire se c'è una stanza al piano di sopra, mettete gli oggetti uno sopra all'altro e saltate. Se c'è una molla nella stanza, mettetela sopra a tutto per saltare più in alto.
14. Se non riuscite a capire la disposizione di una stanza, uscite e poi rientrate, guardando tutti i movimenti che avvengono nella stanza mentre entrate.
15. Se volete fermare la partita senza il messaggio di pausa che oscura il videata, tenete schiacciato il tasto di pausa.

HEAD OVER HEELS is just one of many exciting games from

ocean



Look out for these new releases at your local stockist.

DOUBLE TROUBLE



Ocean Software · 6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Telephone: 061 832 6633 · Telex: 669977 Oceans G