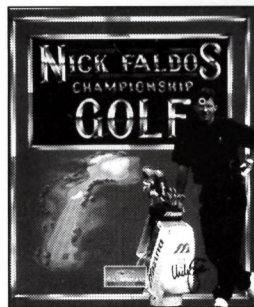
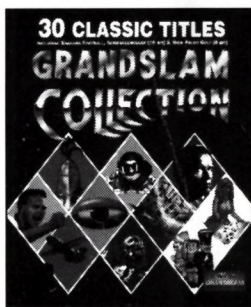
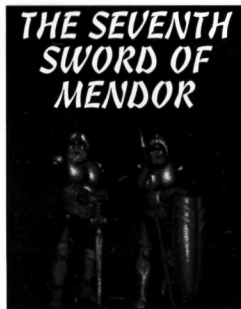
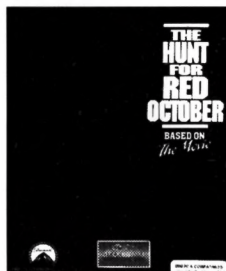
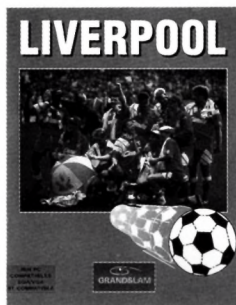
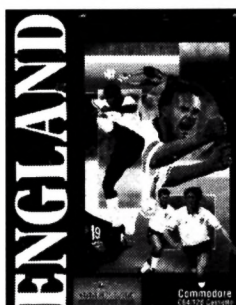
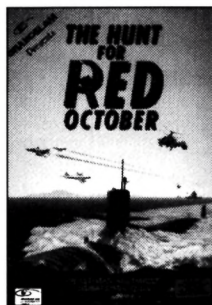


BEAVERS



**GAMEPLAY
INSTRUCTIONS**

OTHER TITLES AVAILABLE FROM GRANDSLAM



30 great 8 bit games 10 great 16 bit games

**THESE SHOULD BE AVAILABLE FROM ALL LEADING RETAILERS. IN CASE OF ANY
DIFFICULTY PLEASE CONTACT GRANDSLAM DIRECT AT THE ADDRESS
ON THE REVERSE OF THIS MANUAL.**

All titles are available on IBM PC, Amiga, Atari ST and Commodore 64.(Tape/Disk).
(Collection - No PC version)

BEAVERS

BEAVERMANIA has swept the World! The Beavers Supergroup and their megastar leader Jethro have reached number one in the Charts again! With their catchy "funky-hillbilly" style songs and the "Beaverspin" dance craze sweeping the forest discos, the World is their oyster.

Not all the creatures in the valley are pleased with the Beaver's success. The Rappin' Rabbit Rockers, the former number one group, are VERY Angry about the Beavers rise to the top. Not only is it costing them a fortune in record sales but the Beaver style goes against their underground hare-raising rock/rap musical taste. They are determined to rid the charts of this cutesy music – once and for all!

A fiendish plan is put into operation. Jethro's beloved wife is kidnapped and held hostage. She will not be released until the Beavers are disbanded and all their master tapes are destroyed!

Jethro is determined not to let his Beaver comrades down. In a heroic gesture he sets off to rescue his kidnapped wife with the aid of his faithful children.

CONTROLS

NOTE: To use when password requested – type the password onto screen.

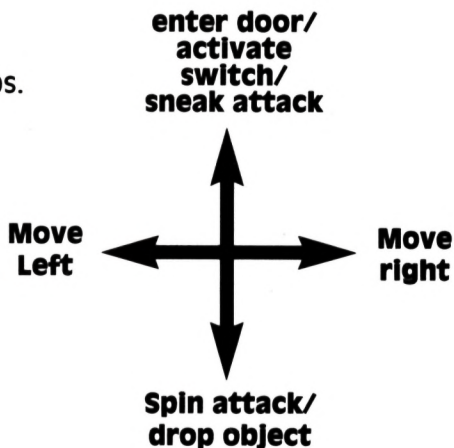
The main game is controlled by a joystick in port 2 and is as follows:

The Fire Button causes Jethro to jump, the longer you hold down the button the higher he jumps.

ADDITIONAL CONTROLS

- P – Pause Game
- ESC – Quit game back to tile screens
- F1 – To play music during the game
- F2 – To play sound effects during the game

Please note that any choice regarding sound options must be made on the title screen.



THE GAME

In the game you take the role of Jethro on his quest to save his beloved. The aim of the game is to make your way through each level of the game, overcoming the various obstacles and platforms in your way while avoiding the various Rabbit allies you will encounter. For every six levels of the game that you complete, you will be given a code so that he can continue his struggle at a later date. However, the Rabbits do not appreciate your task being made any easier and will send their biggest and most dangerous followers to attack you just prior to him being given a code. To defeat these large beasts use your spin attack to propel the missiles back at them, however watch out as rocks are too heavy to bat with your tail and you will use an energy point for trying.

CHARISMA STARS

On each level you will be set a number of yellow stars to be collected, these are to maintain your charisma in the Forest popularity polls. If you fail to collect the right amount of stars when you reach the end of the level you will not be allowed to leave.

These stars also assist in keeping your health up. For every 8 stars you collect one unit of depleted energy will be replaced.

LIFE STARS

Around the levels there are also a few red Life Stars to be collected. These stars are red in colour and for every 3 of these stars that are collected you will receive an extra life. However, these stars are more intelligent than your average star and cannot be collected as easily as the Charisma Stars. To collect the Life Stars you must sneak up on them by creeping slowly towards them (whistling as you go) and then jumping up to them when standing directly beneath them. This is done by pushing the joystick diagonally upwards in the direction you wish to 'sneak'.

If you do not sneak up on the Life Stars they will move out of your reach.

RACCOON SKIN HAT

As you know the Beaver kids are helping you in your quest. However, like most children they are very temperamental and must be given a present to keep in their favour. On each level somewhere hidden is a raccoon skin hat, this hat must be found and collected otherwise your kids will lose interest and you will not be helped out of the level you are currently in.

SWITCHES

in some of the levels there are various switches that must be activated. The switches will have different effects on each level such as activating a lift, machinery or changing the routes of some of the doorways. To activate a switch it must either be jumped onto or you should push up on the joystick when standing directly in front of it.

DOORS

There are several doorways/cave entrances in the game. These either lead to secret rooms that may contain valuable objects/stars or they will act as a transporter taking you to another part of the level. To enter a door/cave entrance just push up on the joystick when standing directly in front of it.

RUBBER LEAVES

On some levels there will be platforms or objects that seem impossible to reach in a single bound. However, if nearby you see a single leaf sticking out from a tree, try jumping on it for a super Beaver leap.

Always check out the leaves if you can, there may be bonus stars in store!

CLOUDS

Some of the levels do not finish when you reach the top of the platforms. Experiment with jumping into the heavens. Some of the clouds are more solid than they seem. A good clue is stars positioned amongst the clouds!

THE OBJECTS

There are several objects in the game to be collected which will help you in your quest.

MUSHROOM SEED

After collecting this, if you drop it anywhere it will seep into the ground and grow into a large mushroom. This mushroom can be used as a platform for you to access platforms you previously could not reach by just jumping up towards them.

SPANNER

This is used to start up various machinery found on some of the levels. These machines will activate lifts or send a jet of steam into the air that

you can ride on to reach high platforms (BEWARE, this uses one unit of your energy reserves!) To use the spanner just walk in front of the machine you wish to activate, the spanner will be dropped and the machine will start..

HINTS

Before descending into caverns, check the surface areas first, you may not be able to return to the surface!

Check the underwater areas, there is always a reward.

If you are stuck in a level, make sure that you have found all the switches and activated them.

CREDITS

Designed by Arc Developments.

Programming	- Julian Scott
Graphics	- Jon Harrison
Music and Sound Effects	- Andi McGinty
Additional level design	- Carl Entwistle

Our policy is one of constant improvement. Grandslam, therefore reserve the right to modify any product without prior notice.

No responsibility is accepted for any errors.

The program and data are copyright and may not be reproduced in part or in total by any means without the permission of Grandslam Video Limited. Unauthorised copying, rental or resale by any means is strictly prohibited and is illegal. All rights reserved.

© 1993 Grandslam Video Limited and Arc Developments All rights reserved.

BEAVERS

Das Beaver-Fieber hat die Welt erfaßt! Die Supergruppe Beavers mit ihrem Megastar und Bandleader Jethro belegen den ersten Platz in den Hitparaden. Mit ihren eingängigen "Funky-Hillbilly"-Songs und dem "Beaverspin"-Tanz, der in allen Walddiskotheken wahnsinnig "in" ist, steht ihnen die ganze Welt offen.

Aber nicht alle Lebewesen im Tal sind mit dem Erfolg der Beavers einverstanden. Die Rappin'Rabbit Rockers, die vorherige Nummer 1, sind ausgesprochen sauer darüber, daß nun die Beavers an der Spitze stehen. Dies bedeutet für sie nicht nur einen Rückgang der Plattenverkäufe, nein, auch der Stil der Beavers entspricht nicht ihrem untergrundmäßigen, hammerharten Rock/Pop-Musikgeschmack. Sie sind fest entschlossen, diese süßliche Musik aus den Charts zu verbannen - ein für allemal!

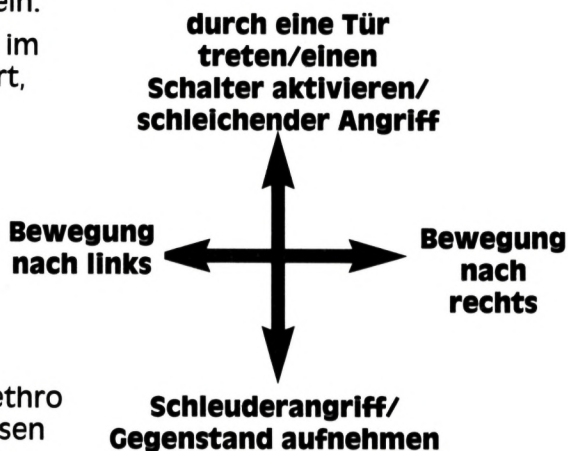
Ein hinterhältiger Plan wird in die Tat umgesetzt. Jethro's geliebte Frau wird gekidnappt und als Geisel festgehalten. Sie wird solange nicht freigelassen, bis die Beavers aufgeöst und alle ihre Master-Tapes zerstört worden sind!

Jethro ist fest entschlossen, seine Beavers-Kameraden nicht im Stich zu lassen. Mit einer heroischen Geste beschließt er, seine gekidnappte Frau mit Hilfe seiner treuen Kinder zu befreien.

Kontrolltasten

Anzuwenden, wenn das Passwort benötigt wird - Geben Sie das Passwort im Titeldbildschirm ein.

Der Hauptteil des Spiels wird im Hafen per Joystick kontrolliert, und zwar folgendermaßen:



Der Feuer-Knopf veranlaßt Jethro zu springen; je länger Sie diesen Knopf gedrückt halten, desto höher springt er.

Zusätzliche Kontrolltasten

- P** - Spielunterbrechung
- ESC** - Rückkehr zum Titeldbildschirm
- F1** - Spielen von Musik während des Spiels
- F2** - Spielen von Soundeffekten während des Spiels

Bitte beachten Sie, daß jede Wahl bzgl. einer Sound-Option auf dem Titeldbildschirm vorgenommen werden muß.

Das Spiel

Im Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Jethro bei seinem Abenteuer zur Befreiung seiner Angebeteten. Ziel des Spiels ist, sich einen Weg durch jeden Level des Spiels zu bahnen. Sie müssen die verschiedenen Hindernisse und Plattformen auf Ihrem Weg überwinden, wobei Sie auf unterschiedliche Rabbit-Verbündete stoßen werden. Nach sechs

erfolgreich abgeschlossenen Levels erhalten Sie einen Code, so daß Jethro seinen Kampf zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen kann. Die Rabbits aber haben kein Verständnis dafür, Ihnen Ihre Aufgabe leichter zu machen. Deshalb werden sie Ihren größten und gefährlichsten Anhänger schicken, und Sie kurz bevor Sie den Code erhalten attackieren. Um diese großen Bestien zu bekämpfen, wenden Sie am besten einen Schleuderangriff an, um die Geschosse zurückzuschleudern; aber passen Sie auf, ob Steine zu schwer sind, um sie mit Ihrem Schwanz zu schleudern. In diesem Fall werden Sie für den Versuch einen Energie-Punkt benutzen müssen.

Charisma-Sterne

Auf jedem Level befinden sich eine Anzahl von gelben Sternen, die aufgesammelt werden müssen, um Ihr Charisma in den Popularitätswahlen des Waldes aufrechtzuerhalten. Wenn Sie am Ende eines Levels nicht eine genügend große Anzahl an Sternen gesammelt haben, können Sie diesen nicht verlassen.

Lebens-Sterne

Im Spiel befinden sich ebenfalls ein paar rote Lebens-Sterne, die eingesammelt werden können. Diese Sterne haben eine rote Farbe, und für drei eingesammelte Sterne erhalten Sie ein Extra-Leben. Diese Sterne sind jedoch intelligenter als die übrigen Sterne und können deshalb nicht so leicht eingesammelt werden wie die Charisma-Sterne. Um die Lebens-Sterne zu sammeln, müssen Sie sich an sie heranschieben, indem Sie langsam zu ihnen kriechen und dann, wenn Sie direkt neben ihnen stehen, auf sie springen. Dazu müssen Sie den Joystick diagonal nach oben in die Richtung bewegen, in die Sie schleichen möchten.

Wenn Sie sich nicht an die Lebens-Sterne heranschieben, werden sie sich aus Ihrer Reichweite entfernen.

Waschbärhut

Wie Sie wissen, helfen die Kinder der Beavers Ihnen bei Ihrem Abenteuer. Wie alle Kinder sind sie jedoch sehr launisch. Um sie bei Laune zu halten, müssen sie ein Geschenk erhalten. Auf jedem Level ist deshalb irgendwo ein Waschbärhut versteckt, der gefunden und aufgehoben werden muß. Andernfalls werden Ihre Kinder das Interesse verlieren und Ihnen nicht aus dem Level helfen, in dem Sie sich gerade befinden.

Schalter

In einigen der Level befinden sich Schalter, die aktiviert werden müssen. Die Schalter werden verschiedene Effekte auf jedem Level haben, wie Z.B. die Aktivierung eines Aufzuges, einer Maschine oder die Umänderung des Weges von einigen Eingängen. Um einen Schalter zu aktivieren, mu- entweder auf ihn gesprungen oder der Joystick nach oben geschoben werden, wenn man direkt vor ihnen steht.

Türen

Im Spiel befinden sich einige Türen/Höhleneingänge. Diese führen entweder zu geheimen Räumen, die wertvolle Objekte/Sterne enthalten können, oder sie fungieren als ein Transportmittel, das Sie zu einem anderen Teil des Levels bringt. Um durch eine Tür oder einen Höhleneingang zu treten, müssen Sie nur den Joystick nach oben schieben, wenn Sie genau vor ihnen stehen.

Gummiblätter

Auf einigen Leveln gibt es Plattformen oder Objekte, bei denen es unmöglich erscheint, sie mit einem einzigen Sprung zu erreichen. Wenn Sie jedoch nah genug dran sind, sehen Sie ein einzelnes Blatt, das von einem Baum absteht. Versuchen Sie auf dieses für einen Super-Beaver-Sprung zu hüpfen. Wenn Sie können, sollten Sie die Blätter immer untersuchen, sie enthalten vielleicht Bonus-Sterne.

Wolken

Einige der Level enden nicht, wenn Sie die Spitze der Plattformen erreichen. Experimentieren Sie, indem Sie in den Himmel springen. Einige der Wolken sind fester als sie aussehen. Einen guten Anhaltspunkt bieten die zwischen den Wolken positionierten Sterne.

Die Gegenstände

Es gibt unterschiedliche Gegenstände im Spiel, die eingesammelt werden müssen. Sie werden Ihnen bei Ihrer Suche helfen.

Pilzsamen

Wenn Sie die Pilzsamen irgendwo fallenlassen, nachdem Sie sie eingesammelt haben, werden sie in den Boden sickern und zu einem großen Pilz anwachsen. Dieser Pilz kann als Plattform benutzt werden, um Plattformen zu erreichen, auf die Sie vorher nicht einfach gelangen konnten.

Schraubenschlüssel

Dieser wird benötigt, um verschiedene Maschinen zu starten, die sich auf einigen Leveln befinden. Diese Maschine wird eine Luftströmung in der Luft hervorrufen, auf der Sie reiten können, um höhere Plattformen zu erreichen (Beachten Sie: hierfür wird eine Einheit Ihrer Energiereserven verbraucht!). Um den Schraubenschlüssel zu gebrauchen, müssen Sie sich nur vor die Maschine stellen, die Sie zu aktivieren wünschen. Der Schraubenschlüssel wird fallengelassen, und die Maschine startet.

Tips

Bevor Sie sich in Höhlen begeben, sollten Sie zuerst die Oberfläche der Gegend kontrollieren. Es wird Ihnen vielleicht nicht möglich sein, an die Oberfläche zurückzukehren!

Checken Sie die Unterwasserareale; Sie erhalten dafür immer eine Belohnung!

Wenn Sie in einem Level Schwierigkeiten haben, vergewissern Sie sich, daß Sie alle Schalter gefunden haben und aktivieren Sie sie.

Credits

Entwickelt von:	Arc Developments
Programmierung:	Julian Scott
Graphik:	Jon Harrison
Musik u. Soundeffekte:	Andi McGinty
Zusätzliches Leveldesign:	Carl Entwistle

Einer unserer Grundsätze ist eine ständige Verbesserung. Darum behält sich Grandslam das Recht vor, jedes Produkt ohne vorherige Bekanntmachung zu modifizieren.

Für irgendwelche Fehler wird keine Verantwortung übernommen.

Das Programm und die Daten sind urheberrechtlich geschützt und dürfen weder in Teilen noch im Ganzen ohne Erlaubnis von Grandslam Video Limited reproduziert werden. Unautorisierte Kopien, der Verleih oder das Wiederverkaufen in jeder Form ist absolut verboten und illegal. Alle Rechte vorbehalten.

(c) 1993 Arc Developments und Grandslam Video Limited
Alle Rechte vorbehalten

BEAVERS

La CASTORMANIA a envahi le monde! Le super groupe pop The Beavers et son chanteur Jethro sont de nouveau Numéro 1 au hit-parade! Avec leurs chansons entraînantes de style "funky-hillbilly" et leur danse "Beaverspin" qui fait des ravages dans les discothèques de la forêt, le monde leur appartient.

Tous les habitants de la vallée ne sont pas aussi contents du succès des Beavers. Les Rappin' Rabbit Rockers, ancien Numéro 1, sont FURIEUX de la montée en flèche des Beavers. Non seulement, cela se répercute dans leurs ventes de disques (ils sont en train de perdre une fortune!), mais le style des Beavers ne correspond pas du tout à leurs goûts musicaux de rock/rap underground à vous faire dresser les cheveux sur la tête. Ils sont fortement décidés à débarrasser les hit-parades de cette horrible musique une bonne fois pour toutes!

Un projet diabolique est mis en oeuvre. L'épouse bien-aimée de Jethro est enlevée et tenue en otage. Elle ne sera pas relâchée tant que les Beavers ne seront pas démantelés et toutes leurs bandes musicales détruites!

Jethro est bien décidé à ne pas laisser tomber ses camarades des Beavers. Accompagné des ses fidèles enfants, il se met donc en route pour aller sauver sa tendre épouse.

CONTROLES

Le jeu principal est contrôlé avec un joystick qui doit être connecté sur le port 2:

Le bouton de tir fait sauter Jethro. Plus longtemps vous tenez le bouton enfoncé, plus haut il sautera.

CONTROLES SUPPLEMENTAIRES

- P** – Mettre le jeu en pause
- Echap** – Retournez aux écrans de titre
- F1** – Jouer de la musique pendant le jeu
- F2** – Jouer des effets sonores pendant le jeu

Le choix des options Son doit être fait lorsque l'écran de présentation apparaît.



LE JEU

Durant la partie, vous incarnez Jethro qui va tout mettre en oeuvre pour sauver sa bien-aimée. Le but du jeu est de trouver votre chemin à travers chaque niveau et de passer plusieurs obstacles et plate-formes, tout en évitant les divers alliés des Rabbits que vous rencontrerez. Tous les six niveaux, vous recevrez un code pour que Jethro puisse continuer son combat plus longtemps. Par contre, les Rabbits n'aiment pas du tout que votre tâche soit facilitée et ils enverront leurs partisans les plus dangereux pour vous attaquer juste avant que vous ne receviez le code. Pour battre ces grosses bêtes, utilisez l'attaque tournante pour leur renvoyer les missiles. Mais, faites attention, les rochers sont trop durs à renvoyer avec la queue et vous perdrez un point d'énergie si vous essayez de le faire.

ETOILES DE CHARISME

A chaque niveau, vous devrez ramasser un certain nombre d'étoiles jaunes pour maintenir votre charisme dans les sondages de popularité de la Forêt. Si vous n'arrivez pas à collecter suffisamment d'étoiles avant la fin du niveau, vous ne pourrez pas continuer.

Ces étoiles aident également à rester en forme. A chaque fois que vous que vous avez collectionné six étoiles, une unité d'énergie vide sera remplacée.

ETOILES DE VIE

Il y a aussi quelques étoiles de vie rouges à ramasser. Dès que vous en aurez ramassé trois, vous recevrez une vie supplémentaire. Ces étoiles sont plus intelligentes qu'une étoile moyenne mais ne sont pas aussi faciles à obtenir que les étoiles de charisme. Pour ramasser les étoiles de vie, vous devrez les approcher furtivement et lentement, et, lorsque vous êtes juste derrière elles, leur sauter dessus. Pour ceci, poussez le joystick vers le haut en diagonale dans la direction choisie.

Si vous approchez trop vite des étoiles de vie, elles s'échapperont et vous ne pourrez plus les atteindre.

CHAPEAU DE FOURRURE DE RATON LAVEUR

Comme vous le savez, les enfants vous aident dans votre quête. Comme plupart des enfants, ils sont très capricieux et vous devez leur offrir un cadeau pour qu'ils restent de bonne humeur. A chaque niveau se trouve caché un chapeau de fourrure de raton laveur. Vous devez ramasser ces chapeaux et les garder, sinon les enfants ne seront plus intéressés et vous ne quitterez pas le niveau dans lequel vous vous trouvez à ce moment-là.

BOUTONS

Dans certains niveaux, il y a plusieurs boutons que vous devez activer. Les boutons auront des effets différents dans chaque niveau, comme par exemple: activer un ascenseur, des machines ou ouvrir le chemin vers certaines portes. Pour activer un bouton, vous devez sauter dessus ou pousser le joystick vers le haut lorsque vous vous trouvez devant le bouton.

PORTES

il y a plusieurs portes et entrées de caverne. Elles mènent à des pièces secrètes qui peuvent contenir des objets de valeur ou des étoiles ou bien elles fonctionnent comme transporteurs et vous emmènent dans une autre partie du niveau. Pour franchir une porte ou une entrée de caverne, pousser le joystick vers le haut lorsque vous vous trouvez devant l'entrée.

FEUILLES EN CAOUTCHOUC

Dans certains niveaux, il y a des plate-formes ou des objets qui semblent impossibles à atteindre en sautant. Si vous voyez à proximité une feuille sortir d'un arbre, essayez de sauter dessus en faisant un superbe Bond de Castor.

Vérifiez toujours les feuilles car elles peuvent cacher des étoiles bonus à gagner.

NUAGES

Certains niveaux ne sont pas terminés lorsque vous atteignez le sommet des plate-formes. Essayez de sauter vers le ciel. Certains nuages sont plus solides qu'ils n'en ont l'air. Une indication: il y a parfois des étoiles parmi les nuages!

LES OBJETS

Il y a plusieurs objet à ramasser pendant le jeu. Ils vous aideront dans votre quête.

GRAINES DE CHAMPIGNON

Après avoir recueilli ces graines, vous pouvez les faire tomber où vous voulez et un grand champignon poussera à cet endroit. Ce champignon peut être utilisé comme plate-forme pour accéder aux plate-formes que vous ne pouviez atteindre en sautant.

CLE

La clé est utilisée pour mettre en marche plusieurs machines. Ces machines activeront des ascenseurs ou enverront un nuage de buée dans l'air grâce auquel vous pourrez aller sur les hautes plate-formes. (ATTENTION, ceci prendra une unité de votre réserve d'énergie!). Pour utiliser la clé, marchez devant la machine que vous voulez activer, la clé tombera et la machine se mettra en marche.

INDICATIONS

Avant de descendre dans les cavernes, vérifiez d'abord les zones de surface. Il est possible que vous ne pourriez plus retourner à la surface!

Vérifiez les zones sous-marines, il y a toujours une récompense.

Si vous êtes bloqué dans un niveau, assurez-vous que vous avez trouvé tous les boutons et que vous les avez utilisés.

REMERCIEMENTS

Créé par Arc Developments.

Programmation

Graphisme

Musique et effets sonores

Création des niveaux supplémentaires

– Julian Scott

– Jon Harrison

– Andi McGinty

– Carl Entwistle

Notre politique est une politique d'amélioration continue. Pour cette raison, Grandslam se réserve le droit de modifier tout produit sans prévenir à l'avance.

Nous n'acceptons aucune responsabilité en cas d'erreurs.

Le programme et les données sont des copyrights et ne peuvent pas être reproduits partiellement ou entièrement sans la permission de Grandslam Video Limited. Il est interdit et illégal de copier, louer ou revendre le programme.

© Grandslam Video Limited 1993 Grandslam Video Limited and Arc Development
Tous droits réservés.

BEAVERS

La BEAVERMANIA ha conquistato il mondo! Il Supergruppo dei Beavers e la loro Megastar Jethro hanno raggiunto ancora il numero uno in classifica! Con i loro ritmi travolgenti e il mitico "Beaverspin" che impazza nelle discoteche della foresta, il mondo è ai loro piedi.

Ma non tutte le creature nella valle sono contente dei Beaver! I Rappin Rabbit Rockers, il precedente gruppo al primo posto in classifica, sono incavolati NERI per essere stati spodestati dalla classifica. Non solo stanno perdendo una fortuna in dischi invenduti, ma soprattutto non sopportano lo stile musicale dei Beavers che va contro le loro credenze rock/rap. Sono determinati a scalare nuovamente le classifiche, per liberarsi una volta per tutte di questa musicaccia!

Viene preparato un diabolico piano. L'adorata moglie di Jethro viene rapita e tenuta in ostaggio. Non verrà rilasciata finché il gruppo dei Beavers non si scioglierà e tutti i loro dischi non veranno distrutti.

Jethro è deciso a non abbandonare i suoi compaglli. Con un gesto da vero eroe, parte per liberare la moglie rapita con l'aiuto dei suoi figli

CONTROLLI

Il gioco principale viene controllato dal joystick in porta 2 in questo modo:
In caso di richiesta del codice d'accesso digitare lo stesso sulla schermata del titolo.

Il pulsante di fuoco fa saltare Jethro: più a lungo lo tieni premuto e più alto sarà il salto.

CONTROLLI AGGIUNTIVI

- P** - Mette in pausa
- ESC** - Abbandona il gioco e torna alla schermata dei titoli.
- F1** - Attiva la musica durante il gioco.
- F2** - Attiva gli effetti sonori durante il gioco.

Qualsiasi scelta riguardante le opzioni sonore deve , venire fatta nello schemlo dei titoli.



IL GIOCO

Nel gioco prendi il controllo di Jethro nella sua avventura per salvare la sua amata. L'obiettivo del gioco è quello di arrivare in fondo ad ogni livello di gioco, superando i vari ostacoli e piattaforme lungo il cammino ed evitando le varie armate di conigli che incontrerai. Ogni sei livelli di gioco completati, ti verrà fornito un codice, in modo che potrai ripartire più tardi da quel livello. Tuttavia, i conigli non apprezzano i tuoi progressi e ti manderanno contro i loro seguaci più grandi e pericolosi appena prima di averti fornito del codice. Per sconfiggere queste bestiacce utilizza il tuo attacco rotante e rimanda indietro i missili che ti lanciano contro; ma attenzione: le rocce sono troppo pesanti per essere colpite con la tua coda, perciò un'unità di energia verrà esaurita in questo tentativo.

STELLE DEL CARISMA

Su ogni livello dovrai raccogliere un certo numero di stelle gialle, in modo da potere mantenere il tuo carisma nella classifica di popolarità della foresta. Se non riesci a raccogliere il giusto ammontare di stelle, quando arriverai al termine del livello non ti verrà permesso di uscire. Queste stelle inoltre ti aiutano a tenerti in salute. Ogni 8 stelle che raccogli verrà ricaricata un'unità di energia persa.

STELLE VITA

Intorno ai livelli ci sono anche delle stelle rosse della vita da raccogliere. Queste stelle sono rosse e ogni 3 raccolte, riceverai una vita omaggio. Tuttavia, queste stelle sono più intelligenti delle altre, e non possono venire raccolte così facilmente come le stelle del carisma. Per raccogliere le stelle della vita, devi strisciare silenziosamente verso di loro facendo finta di niente e poi saltargli sopra quando si trovano a portata giusta. Questo è possibile premendo il joystick in diagonale verso l'alto e verso la direzione nella quale vuoi strisciare.

Se non riesci ad avvicinarti di soppiatto alle stelle della vita, queste scapperanno fuori dalla tua portata.

BERRETTO CON CODA DI PROCIONE

Come già sai i figliolotti castoro ti stanno aiutando in questa avventura. Tuttavia, come la maggior parte dei bambini, sono un po' lunatici e devono venire premiati per essere sicuro che ti aiutino sempre. In ogni livello, nascosto da qualche parte, c'è un berretto con la coda che deve essere trovato e raccolto, altrimenti i tuoi bambini perderanno interesse e non ti aiuteranno nel livello corrente.

INTERRUTTORI

In alcuni livelli ci sono vari interruttori che devono venire attivati. Gli interruttori hanno vari effetti sul livello, come attivare l'ascensore, una macchina o attivare l'apertura di alcune porte. Per attivare un interruttore, devi saltargli sopra o puoi premere il joystick verso l'alto quando ti ci trovi di fronte.

PORTE CI

sono varie porte/entrare alle caverne nel gioco. Queste portano o a stanze segrete che contengono preziosi oggetti/stelle, o servono come trasportatori portandoti in un'altra parte del livello. Per entrare in una porta/entrata di caverna, premi in su il joystick quando ti ci trovi di fronte.

FOGLIE DI GOMMA

In alcuni livelli ci sono delle piattaforme o degli oggetti che sembrano impossibili da raggiungere con un singolo balzo. Tuttavia, se vicino a te vedi una foglia che pende da un albero, prova a saltarci sopra per un super salto da castoreo.

Controlla sempre le foglie se puoi, potrebbe esserci qualche stella nascosta!

NUVOLE

Alcuni livelli non finiscono quando raggiungi la cima delle piattaforme. Prova a saltare nel paradiso.

Alcune nuvole sono più solide di quello che sembrano. Un buon indizio potrebbe essere quello di stelle posizionate sulle nuvole!

GLI OGGETTI CI

Sono oggettini da raccogliere nel gioco che ti aiuteranno durante la tua avventura.

SEME DI FUNGO

Dopo averlo raccolto, se lo molli da qualche parte inizierà a crescere ed a diventare un fungo. Questo fungo può venire usato come piattaforma per avere accesso a piattaforme precedentemente irraggiungibili.

CHIAVE INGLESE

Questo oggetto viene usato per far funzionare varie macchine che trovi lungo i livelli. Queste macchine attivano ascensori o mandano un getto di vapore nell'aria, in modo che tu ci possa salire sopra per raggiungere le piattaforme più alte. (MA FAI ATTENZIONE: questo metodo utilizza un'unità delle tue riserve di energia!). Per usare la chiave inglese, cammina di fronte alla macchina che vuoi attivare: lascerai così la chiave e la macchina inizierà a funzionare.

CONSIGLI

Prima di scendere nelle caverne controlla prima le zone in superficie, potresti non riuscire più a tornare in superficie!
Controlla le zone sommerse, c'è sempre una ricompensa.

Se sei bloccato in livello, assicurati di avere trovato tutti gli interruttori e di averli attivati.

RINGRAZIAMENTI

Creato da ARC Development.

Programmazione	- Julian Scott
Grafica	- Jon Harrison
Musica + Effetti sonori	- Andy McGinty
Disegno aggiuntivo livelli	- Carl Entwistle

La nostra regola è quella di continuo miglioramento dei nostri prodotti. Grandslam si riserva quindi il diritto di modificare qualsiasi prodotto, senza alcun preavviso.

Non viene assunta responsabilità per qualsiasi errore.

Il programma e i dati sono copyright e non possono venire riprodotti in parte o completamente per alcun motivo senza il permesso della Grandslam Video Limited. La copia non autorizzata, il noleggio o la rivendita sono assolutamente vietati e illegali. Tutti i diritti riservati.

© 1993 Grandslam Video Limited e Arc Development.

Tutti i diritti riservati.

GRANDSLAM VIDEO LIMITED

3 RATHBONE SQUARE, 28 TANFIELD ROAD'
CROYDON. SURREY. CRO 1AL. U.K.

TEL: (44) (0) 81-680 7044 FAX: (44) (0) 81 688 7535.

GRANDSLAM WARRANTY AND REGISTRATION CARD

Please complete, detach and return to Grandslam Video Limited,
3 Rathbone Square, 28 Tanfield Road, Croydon, Surrey, CR0 1AL.

Name _____ Age 10-17 _____

Address _____ 18-21 _____

_____ 22-30 _____

_____ 31+ _____

Why did you buy
this game?

Postcode _____

Date of Purchase _____

Advert/Seen in
shop/Recommended
by Friend

Purchased from _____

Town/City _____

Format Purchased _____ Other _____

Other Computer/Consoles Owned _____

Computer Magazines Read _____

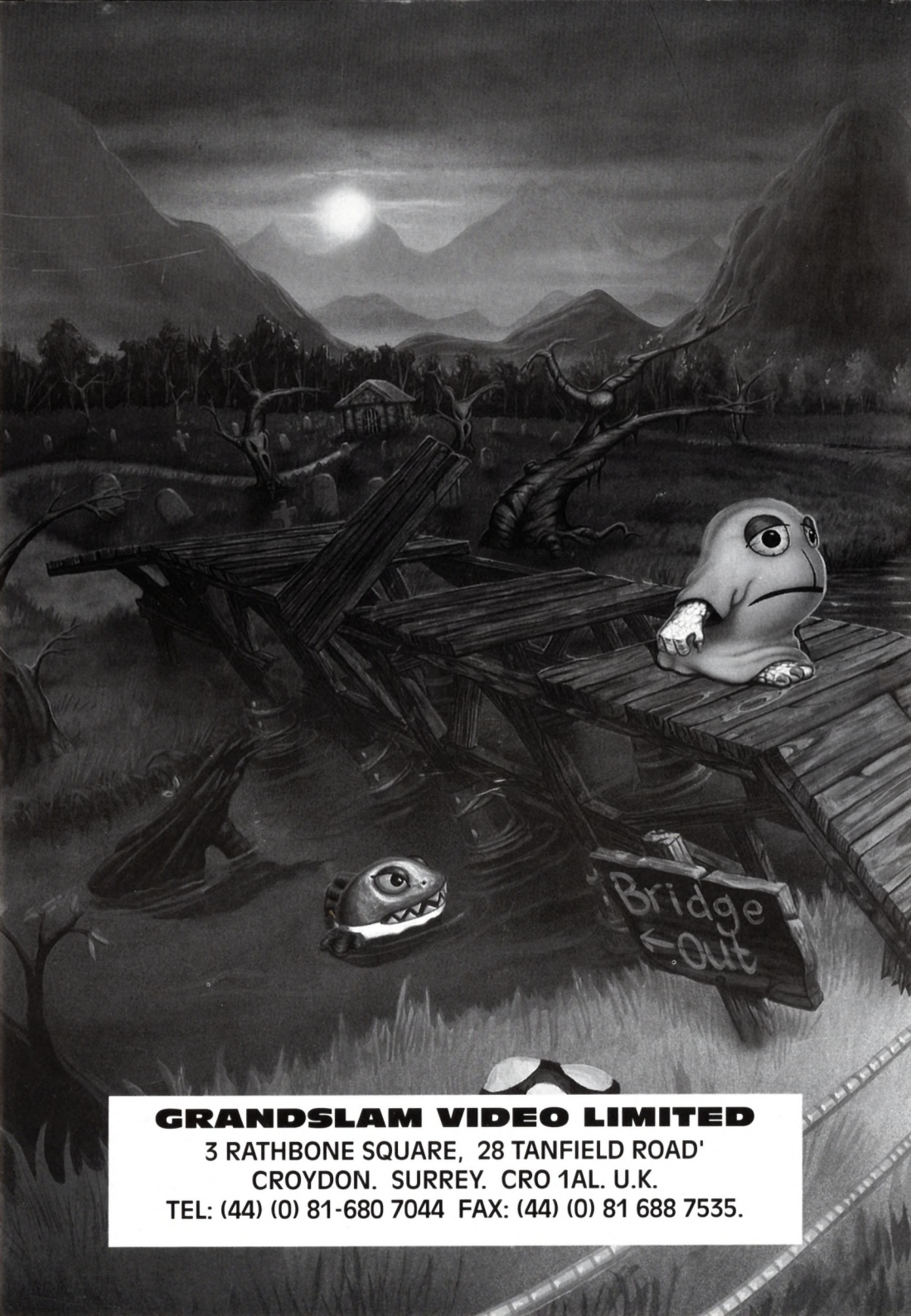
Sex: Male ☐ Female ☐ Did you buy this game for own use _____

Gift _____

☐ Tick here if you do not wish to receive information on future
releases from Grandslam.

PLEASE NOTE:

To help Grandslam to assist you with any Questions/problems with this
game please fill in this card without delay



GRANDSLAM VIDEO LIMITED

3 RATHBONE SQUARE, 28 TANFIELD ROAD'
CROYDON. SURREY. CRO 1AL. U.K.

TEL: (44) (0) 81-680 7044 FAX: (44) (0) 81 688 7535.