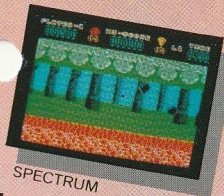
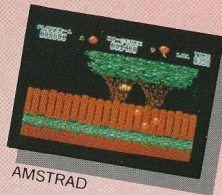




COMMODORE 64



SPECTRUM



AMSTRAD

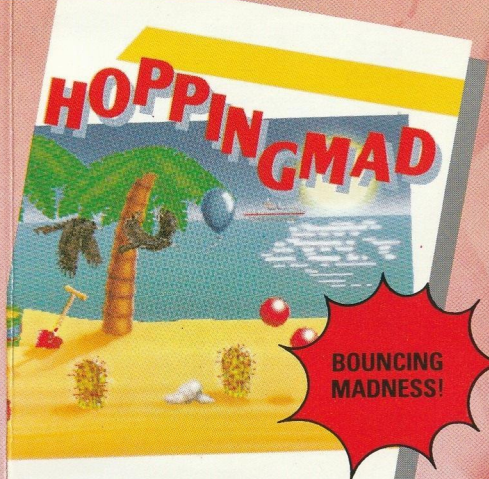
GAME FEATURES
 ● Selection of up to 14 colourful back-drops, ranging from the desert, forest, even space

● Smooth, horizontally scrolling bounce action

● Totally addictive fun game play



HOPPING MAD



£2.99
 UK R.P.P.

AMST

AMSTRAD 464/664/6128

HOPPING MAD

THE PRESSURE'S ON TO BE ONE JUMP AHEAD

Your opponent played first. Globe-hopping through the world and into space, he's skillfully avoided everything that could cost him a 'life'. And as he's gobbled and popped almost all the apples and balloons on the way, he's leapt his way to a brilliant score. He's pleased. You're not.

Now it's your go. In the forest, you escape the jaws of set after set of ball-eating plants, duck the bees and birds, over the hedgehog, under the rising ball. Perfect!

But the seaside's no picnic - straight away you land on a lizard. Pop! One life lost. And you're down on score. Bounding on, you approach cacti, and approaching you is a balloon, closely followed by rooks. You could glide safely over the cacti, or jump for the balloon - risking death at the claws of the birds.

Three balls, three lives left. Lose them and there's no bouncing back. But you need those points...

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum

Commodore 64 (Cass)

Commodore 64 (Disc)

Amstrad (Cass)

Amstrad (Disc)

LOAD**

SHIFT & RUN/STOP

LOAD** 8.1

CONTROL & ENTER

RUN/MENU* on side A

PLAYING INSTRUCTIONS

Bounce around the hazardous landscapes and try to collect 10 balloons, which will allow you to float up to the next level. There are various inhabitants to be found on each level, some you can squash and gain bonus points, whilst others are out to hinder your progress. There are also objects lying around the screens which give bonus points.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick or redefinable keys

Start - S

In joystick mode - H

Pause - S

Restart - S

Commodore 64

Joystick only

Move and Fire - Joystick Port 2

Pause - Spacebar

CONTROLS

Speed up - Left

Slow down - Right

Jump - Fire

© 1988 Elite Systems International Ltd

All rights reserved worldwide. Unauthorised copying, lending, broadcasting or resale without the express written permission of Elite Systems Ltd is strictly prohibited.

GARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading which are included. If for any reason you have difficulty in running the program, and believe that the product is defective, please return it directly to the following address:

Customer Service Dept
 Elite Systems Limited
 Anchor House
 Aldridge
 Walsall WS9 8PW
 Telex 336130 ELITE G

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.

Elite Systems Limited,
 Anchor House, Anchor Road, Aldridge,
 Walsall, West Midlands WS9 8PW, England.

Telex 336130 ELITE G.

Consumer Hot Line: (0922) 743408

HOPPING MAD

ON VOUS TALONNE POUR FAIRE UN SAUT EN AVANT

C'est votre adversaire qui commence à jouer. D'abord en étape, il sautille à travers le monde et dans l'espace mais il a surtout pris soin d'éviter tout ce qui peut lui coûter la "vie". Et comme il a enjôlé toutes les femmes et cuevé tous les ballons qui se trouvent sur son passage, il se rapproche à grands bonds d'un score brillant.

Il est satisfait. Mais ce n'est pas votre cas.

C'est maintenant à votre tour de jouer. Dans la forêt vous tentez de vous échapper des prises de la machine des plantes devoreuses de balles, d'éviter les abeilles et les oiseaux, sautillez par-dessus le hérisson ou sous le ballon. Partail!

Mais voilà! Le bord de la mer n'est pas une partie de plaisir car maintenant vous affrontez directement sur un lézard. Part! Une vie en moins. Et votre score s'en ressent. Continuant à faire de grands bonds, vous vous rapprochez des cactus pendant qu'un ballon se rapproche de vous, suivi de très près par une colonne de cornettes. Soit vous planez sans danger au-dessus des cactus, ou bien faites un saut vers le ballon risquant la mort entre les griffes des oiseaux.

Il ne reste plus que trois balles, un saut vers le ballon risquant la mort entre les griffes des oiseaux.

Vous êtes perdu. Cependant, vous avez besoin de ces points.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum	LOAD**
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN/Menu/ sur côté A
Commodore 64 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD** 8.1

INSTRUCTIONS DE JEU

Essayez d'attraper 10 ballons en rebondissant au travers des paysages hasardeux et vous vous retrouverez à un niveau plus avancé. Il y a divers habitants à trouver à chaque niveau, vous pouvez en anéantir certains et gagner des points de bonus mais quelques autres sont là pour faire obstacle à votre avance. De même, vous pouvez gagner des points grâce aux quelques objets qui se trouvent éparpillés ça et là, autour des écrans.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Manette de jeux ou clavier redéfinissable

Début - S

Avec le joystick

Pause - H

Reprise - S

Commodore 64

Manette de jeux seulement

Pour se déplacer et tirer - Manette de jeux au port 2

Pause - Barre d'espace

COMMANDES DE CONTRÔLE

Accélération - vers la gauche

Ralentissement - vers la droite

Saut - feui

© 1988 Elite Systems International Ltd

Tous droits réservés dans le monde entier. La reproduction, le prêt, la diffusion et le commerce du produit est strictement interdite sans au préalable le consentement écrit d'Elite Systems Ltd.

GARANTIE

Le logiciel a été élaboré et fabriqué pour être d'une qualité extrême. Lisez attentivement les instructions de chargement incluses. Si pour n'importe quelle raison, vous rencontrez des difficultés au chargement du programme et pensez que le produit est défectueux, retournez-le directement à l'adresse suivante.

Customer Services Dept
Elite Systems Ltd
Anchor House
Anchor Road
Altridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Notre service de contrôle de qualité testera le produit et vous le remplacera immédiatement sans charge. Veuillez noter que ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

HOPPING MAD

VERRÜCKT GEHUPFT IST HALB GEWONNEN

Dem Gegner hat sich ganz schön ins Zeug gelegt. Als Globetrotter ist er durch die Welt gehüpft und hat sogar den Sprung ins All gewagt. Dabei ist er kurichst allem aus dem Weg gegangen, was ihm ein Leben halb kosten könnte. Und hat unterwegs so ziemlich alle Äpfel und Luftballons verschmaust und sich auf diese Weise eine ganze Menge Punkte aufschreiben können.

Er ist mit sich und der Welt zufrieden. Was man von Dr nicht behaupten kann.

Aber jetzt kommt Deine Chance. Im Wald gelingt es Dr, ungeschoren an den aufgesperrten Mündern der ballfressenden Pflanzen vorbeizukommen, den Bienen und Vögeln ein Schnippen zu schlagen, mit einem Satz über den Igel zu hüpfen und unter der großen Kugel durch. So weit so gut.

Aber der Strand ist kein reines Vergnügen. Du landest direkt auf einer Eidechse. ZZZZZ! Ein Leben schrumpft dahin. Das kostet Punkte. Doch es geht weiter. Du nährst Dich den Kakteen. Ein bedrohlicher Ballon kommt auf Dich zu, dich gefolgt von einer Schar Krähen. Du könntest Dich gleitend über die Kakteen hinwegsetzen oder es mit dem Ballon versuchen, allerdings auf die Gefahr hin, daß Dich die scharfen Krallen der Krähen zerfetzen.

Drei Bälle, drei Leben, bleiben Dr übrig. Wenn Du die verliest ist ausgeht. Und wie willst Du Dr dann die Punkte beschaffen?

LADENLEITUNG

Spectrum	LOAD**
Amstrad (Kass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN/Menu/ auf Seite A
Commodore 64 (Kass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 (Disk)	LOAD** 8.1

SPIELANLEITUNG

Du mußt Dr Deinen Weg durch die gefährlichen Landschaften bahnen und 10 Ballons anzusammeln versuchen, mit deren Hilfe Du dann zur nächsten Ebene hochschwenken kannst. Auf jeder Ebene tummeln sich verschiedene Geschöpfe. Manche davon kannst Du zerquetschen, um Punkte anzuhäufen, andere behindern Dein Fortkommen ganz ernstlich. Natürlich liegen auch überall verstreut Objekte herum, die Bonuspunkte einbringen.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Joystick oder definierbare Tasten

Im joystick-modus - Start - S

Pause - H

Neustart - S

Commodore 64

Nur mit joystick

Steuern und Feuer - Joystick in port 2

Pause - Leeraste

STEUERUNG

Beschleunigen - Links

Bremsen - Rechts

Sprung - Feuer

© 1988 Elite Systems International Ltd

All Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Weiterverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd ist streng untersagt und gestetzwidrig.

GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanweisung für ihr System. Falls Sie beim Betreiben des Programms Schwierigkeiten haben und der Ansicht sind, daß ein Mangel am Produkt vorliegt, dann senden Sie es bitte direkt an uns.

Customer Services Dept
Elite Systems Limited
Anchor House
Anchor Road
Altridge
Walsall WS9 8PW
Telex 336130 ELITE G

Unsere Qualitätskontrollabteilung wird das Produkt testen und Ihnen einen sofortigen kostenlosen Ersatz zukommen lassen. Dies beeinträchtigt in keiner Weise Ihre üblichen Konsumentenrechte.

HOPPING MAD

Il vostro avversario ha giocato per primo. Andando in giro saltellando per tutto il mondo e nello spazio, è abilmente riuscito ad evitare tutto ciò che gli avrebbe potuto costare una "vita". E così mangiando quasi tutte le mele e facendo scoppiare i palloni che trovava sul suo cammino, ha ottenuto un ottimo punteggio.

E molto contento. Voi invece non lo siete affatto. Nella foresta riuscite a sottrarre alla bocca di tutte le piante mangiatrici di palle, ad abbassarsi per evitare le api e gli uccelli, saltare sopra il riccio, passare sotto la palla che si alza. Pericol!

Ma non è così facile andare a finire su una lucertola. Pop! Avete perso una vita. Ed il vostro punteggio è il più basso. Continuando vi avvicinate ad un cactus, mentre verso di voi sta venendo un pallone, seguito a poca distanza da due corni neri. Potreste saltare e mettervi al sicuro sopra il cactus, oppure saltare cercando di afferrare il pallone, rischiando la morte tra gli artigli degli uccelli.

Tre palle, tre vite rimaste. Se le perdete, non ce modo di riprenderle. Ma avete bisogno di punti.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum (Cassette)	LOAD** nel modo 48K
Commodore 64 (Cassette) Premiere	RUN/STOP - SHIFT
Commodore 64 (Disk)	LOAD** 8.1
Amstrad (Cassette) Premiere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN/Menu sul lato A

ISTRUZIONI DI GIOCO

Saltate evitando i pericolosi paesaggi e cercate di raccogliere 10 palloni: che vi permetteranno di sollevarvi al prossimo livello. In ogni livello ci sono abitanti diversi, schiaccandone alcuni, potrete guadagnare punti, mentre altri cercheranno di ostacolare il vostro progresso. Sparpagliate sullo schermo ci sono inoltre degli oggetti che vi faranno vincere punti premio.

Spectrum & Amstrad/Schneider

Tastiera ridifinibile

Per iniziare - S

Usando il joystick

Per fare una pausa - H

Per ricominciare - S

Commodore 64

Solamente joystick

Per spostarsi o fare fuoco - Joystick nella porta d'accesso 2

Pause - Tasto ridifinibile

COMANDI

Per accelerare - a sinistra

Per rallentare - a destra

Per saltare - pulsante per fare fuoco

© 1988 Elite Systems International Ltd