THE STORY

Leroy smiled to himself when he closed the door behind Mr. Bob, boss of the biggest construction company in Tin Town, who had just paid him a visit. Like Mr. Bob had explained, his construction workers were having problems with the Mad Meanies, nasty little beasties from the big forest, that invaded all his building sites, stealing anything they could get their little hands on – including the tools the workers needed to get their jobs done. The Mad Meanies from the big forest usually stayed away from Tin Town; instead, they usually preferred to steal bird's eggs, or generally be a nuisance to all other animals in the forest. Each city near the big forest had someone to take care of these Mad Meanies in case, like now, they should leave their hiding places. Leroy was the best of this BEASTIE BUSTERS around, and that's why Mr. Bob hadn't thought twice about hiring him. Leroy had his way with Meanies – like no other he could blow them up, so that they disappeared while leaving behind what they had stolen. He went out the nearest construction site right away. When he came there, Leroy looked at the sky and didn't believe his eyes: lots of Mad Meanies were running to and from all over the construction works, stealing away all the tolls the workers needed! "There is some work to be done here," he thought, and got blowin'.

Use your joystick to become Leroy, the best BEASTIE BUSTER in the lands around the big forest, and rid level after level of construction site of the Mad Meanies that try to steal away all items they think are interesting. Upon having blown them away, collect all items they leave behind, thus enabling the construction workers to get on with their job, and obtaining points that will be added to your score!

THE GAME

It is your aim to get rid of all monsters infesting the platforms. To achieve this, you have to blow up each monster and have it float out of the screen. It is better and faster, however, to push the monsters as they float up, which causes them to disappear off the right or left edge of the screen. You will also get rid of any monster that collides in their flight path.

CONTROLS

You will need a joystick. Move the joystick to the left or right to move in the corresponding direction. To jump, move the joystick up. A short push will make a smaller jump, a longer push a longer jump. Watch out not to jump into monsters moving above you. While jumping, you can move your character somewhat to both sides, thus allowing you to reach more distant platforms or to avoid monsters. Use the firebutton to blow up the monsters – possibly by fast, repetitive pushing. You can only blow up a monster at approximate equal height with you. To blow up a monster you have to be standing on something solid and the distance should not be too big.

BONUS ITEMS

Once you've blown up a monster, the items stolen by the monsters will be dropped. Collecting these will cause your score to be increased at the end of the level. Watch out for boxes standing around. You will pick up their contents by walking past them. Especially the boxes with the injection symbol in them are valuable, as they will give you a jump bonus. But watch out: Your jumping power and the chance of colliding with a monster above you will increase dramatically. Jump power increase is not dismissable in some levels , however.

TIME

You have only a limited amount of time at your disposal for each level. The time remaining can be read at the far right side of the status line. When your time has passed except for five units, a "Hurry up!" warning will be displayed. You will then have only a short time left to finish the level. At the end of a level you will get a time bonus, calculated from the time remaining. This will then be added to your score. You will get an extra life at each 20,000 points.

THE PLATFORMS

The platforms consist of horizontal and diagonal parts. On the horizontal ones you can move normally, but watch out on the diagonals; there, you can either walk up or slide down. So watch what is happening at the lower end of a diagonal before you decide to use it. Walking up a diagonal platform can be ended by releasing the joystick – you will then slide down. Sliding can not be stopped until you reach the end.

THE MONSTERS

Because we don't want to tell you everything in advance, we will here mention some species only.

Mutant birds:

These regularly lay eggs that explode after a short time. The eggs themselves are harmless, but don't get caught in an explosion as that will be lethal.

Spitting monsters:

Many monsters spit shots that you will have to avoid.

Rabid apes:

You should specifically watch out for these wild apes! Many use pressure hammers to move very quickly. Others are high up and try to kill the player by letting barrels roll down. These barrels never should be touched!

L' HISTORIE

Leroy avait un sourire sur les lèvres en fermant la porte derrière Mr. Bob, qui venait de lui avoir rendu visite et qui était le chef de la plus grande entreprise de construction à Tintown. Mr. Bob lui avait raconté que ses ouvriers avaient des problèmes avec les Mad Meanies qui vivaient dans la Grande Forêt, une espèce de sales créatures répugnantes et méchantes qui envahissaient tous ses champs de construction et qui volaient tout ce qui pouvait leur tomber sous la patte - y compris les outils dont les ouvriers avaient besoin pour finir leur travail. Normalement, les Mad Meanies de la Grande Forêt n'approchaient pas Tintown, au contraire, ils préféraient voler des œufs d'oiseaux et nuire aux animaux de la forêt. Chaque ville située près de la Grande Forêt avait ses propres sentinelles pour prévenir, comme dans le cas présent, d'une sortie éventuelle des Mad Meanies. Leroy était le meilleur chasseur de monstres dans les environs et c'était pourquoi Mr. Bob n'avait pas hésité une seconde avant de l'engager. Leroy savait très bien comment se débarasser de ces sales créatures. Il avait sa façon à lui, comme personne d'autre, de les chasser en les gonflant de manière à ce qu'ils disparaissant lau plus vite laissant derrière eux ce qu'ils avaient volés. Il se dirigeait alors tout de suite en direction du chemp de construction le plus proche. Lorsqu'il arriva, Leroy leva la tête vers le ciel et n'en erût pas ses yeux: d'innombrables Mad Meanies étaient en train de tout autour des bâtiments en construction, chipant tous les outils dont les ouvriers avaient besoin! "Il y a du boulot qui m'attend" pensa t-liet se mit au travail sans perdre de temps.

Utilisez votre joystick pour devenir Leroy, le meilleur chasseur de Mad Meanies dans les environs de la Grande Forêt et débarassez vous, en allant de niveau en niveau du champ de construction des Mad Meanies, qui essaient de chiper chaque pièce qui leur semble intéressante. Après les avoir chassé avec succès, allez ramasser tous les objets qu'ils ont laissé derrière eux pour permettre aux ouvriers de terminer leur travail. Ainsi vous obtiendrez des points qui seront ajoutés à votre score!

LE JEUX

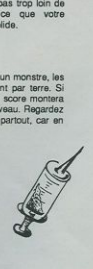
Il faut que vous réussissiez à chasser tous les monstres qui envahissent les plate-formes en gonflant chaqu'un dentre-eux pour qu'il flotte hors de l'écran. Vous y parviendrez encore plus facilement et plus vite, en poussant les monstres qui sont déjà en train de flotter. Ils disparaîtront alors du côté droit ou gauche de l'écran et vous débarasseront aussi de tous les autres monstres qui entrent en collision avec leur trajectoire.

LES CONTROLES

Vous avez besoin d'un joystick. Poussez le joystick vers la droite ou la gauche pour obtenir le mouvement correspondant sur l'écran. Pour sauter poussez le joystick vers le haut; en poussant d'un grand coup, le saut ira plus loin, en poussant moins fort le saut sera plus court. Méfiez vous à ne pas faire sauter votre personnage entre des monstres qui se trovent au dessus de lui. Vous pouvez aussi diriger les sauts vers la droite ou la gauche, permettant à votre personnage d'atteindre des plate-formes plus éloignées ou d'échapper aux monstres. Servez vous du bouton feu sur votre joystick en appuyant vite, coup sur coup, pour gonfler les monstres. Vous pouvez seulement gonfler les monstres qui se trouvent à peu près à la hauteur et pas trop loin de votre personnage et vérifiez à ce que votre personnage soit placé sur un appui solide.

LES POINTS BONUS

A chaque fois que vous aurez gonflé un monstre, les objets qu'il aura volé avant tomberont par terre. Si votre personnage les ramasse, votre score montera une fois que vous aurez terminé le niveau. Regardez bien aux boîtes qui traînent un peu partout, car en marchant dessus, vous recevrez leur contenu. Ayez surtout un œil attentif sur les boîtes avec un symbol d'injecteur. Elles sont les plus précieuses, vous donnant un bonus qui augmente votre puissance de saut. Mais faites attention: la puissance de saut et le danger d'entrer en collision avec un monstre qui se trouve au dessus de votre personnage augmentent de façon dramatique. Mais quoi qu'il en soit, une augmentation de la puissance de saut est indispensable dans certains niveaux.



LE TEMPS

Vous n'avez à votre disposition qu'un temps limité pour chaque niveau. Vous pouvez vérifier le temps qui vous reste dans le bas à droite de votre écran. Au moment où il ne vous restera plus que 5 unités de temps, vous verez apparaître sur l'écran l'avertissement "Hurry up". Vous n'aurez alors plus que très peu de temps pour finir ce niveau. Si vous réussissez à terminer un niveau avant l'épuisement total de vos unités de temps, vous recevrez un bonus équivalent qui se trouvera ajouté à votre score. Ensuite, pour chaque 20.000 points acquis, vous recevrez une vie supplémentaire.

LES PLATE-FORMES

Les plate-formes consistent en des plans horizontaux et inclinés. Sur les plans horizontaux votre personnage peut se déplacer normalement – mais attention aux plans inclinés! Ici vous n'avez que le choix entre monter ou glisser. Donc, assurez-vous de ce qui vous attend en bas avant de laisser votre personnage poser son pied sur un plan incliné. Car le seul moyen pour cesser de monter le long d'un plan incliné est de lâcher votre joystick - et votre personnage glissera vers le bas sans plus pouvoir s'arrêter... Alors, méfiez-vous des biais!

LES MONSTRES

Comme nous ne voulons pas révéler toutes nos surprises, nous vous mettons seulement en garde contre les monstres suivants:

Les oiseaux mutants:

Cette espèce pond des œufs qui explosent après peu de temps. Les œufs en soi sont inoffensifs, mais une explosion serait mortelle!

Les monstres cracheur:

Beaucoup de monstres envoient des coups de crachat auxquels il faut essayer d'échapper.

Les singes enragés:

Méfiez-vous de ces singes fou furieux! Certains d'entre eux se servent de compression pour se déplacer très vite. D'autres essayent de tuer leur poursuivant en lançant des tonneaux de tout en haut - et surtout, surtout ne touchez jamais à ces tonneaux!

DIE STORY

Leroy grinste in sich hinein, als er die Tür hinter Mr. Bob schloß. Der Boß der mächtigsten Baufirma in Tin-Town hatte ihm gerade einen Besuch abgestattet. Wie Mr. Bob erklärte, haben seine Bauarbeiter die größten Probleme mit den Mad Meanies aus dem großen Wald, fiesen kleinen Biestern, die sich nun in Massen auf seinen Baustellen rumtreiben und alles stehlen, was nicht niet- und nagelfest ist – inklusive der Werkzeuge, die die Arbeiter dringend brauchen. Normalerweise lassen sich die Mad Meanies in Tin-Town nicht blicken, sie ziehen es vor, Vogeleier zu klauen und alle anderen Tiere im Wald nach Kräften zu ärgern. Sollten Sie jedoch, was ab und zu vorkommt, aus ihren Verstecken herauskommen und in die umliegenden Städte ausschwärmen, so war jede Stadt nahe des großen Waldes mit einem BEASTIE BUSTER besetzt, der sich um die Meanies zu kümmern hatte. Leroy war absolut der beste BEASTIE BUSTER der ganzen Gegend. Und das war auch der Grund, warum Mr. Bob keine Sekunde zögerte, ihn anzustellen. Leroy hatte es einfach drauf mit den Meanies. Er pumpte sie dermaßen auf, daß sie das geklaute Zeug fallenließen und schnellstens verschwanden. So ging Leroy zur nächstbesten Baustelle von Mr. Bob und traute seinen Augen kaum: Ein Horde Meanies überflutete die gesamte Baustelle, rannte bald hierhin und dahin, und sie nahmen natürlich alles mit, was sie in die Finger kriegen konnten. "Hier gibt's ja einiges zu tun", dachte Leroy, und setzte seine Pumpe in Betrieb.

Übernehmen Sie die Rolle von Leroy, dem besten BEASTIE BUSTER in der Gegend um den großen Wald. Nehmen Sie den Joystick und befreien Sie Level für Level von den fiesen Meanies. Denken Sie daran, die Dinge einzusammeln, die die Meanies fallen lassen, wenn Sie sie aufgepumpt haben. Das bringt den Arbeitern das Werkzeug wieder und Ihnen zusätzliche Score-Punkte.

DAS SPIEL

Ziel im Spiel ist es, alle Monster von den Plattformen zu verjagen. Um das zu erreichen, müssen Sie die Monster so aufpumpen, daß diese davonschweben. Besser und schneller geht's, wenn Sie den aufgepumpten Monstern noch zusätzlich einen Stoß geben, dann verschwinden sie am linken oder rechten Bildschirmrand, und räumen dabei noch mit allen anderen Monstern auf, die sie auf ihrer Flugbahn treffen.

DIE STEUERUNG

Benutzen Sie einen Joystick, um Leroy zu steuern. Joystick nach links oder rechts läßt Leroy in die entsprechende Richtung laufen. Um zu springen, drücken Sie den Joystick nach oben. Ein kurzer Druck bewirkt einen kurzen Sprung, ein längerer Druck einen weiteren Sprung. Achten Sie darauf, nicht in Monster hineinzuspringen, die sich gerade über Ihnen befinden. Während des Springens können Sie Leroy auch noch etwas nach links oder rechts bewegen, z.B. um Monstern auszuweichen oder weiter entfernt liegende Plattformen zu erreichen. Mit Druck auf den Feuerknopf pumpen Sie die Monster auf – am besten mit schnellem, wiederholtem Druck. Sie können nur dann Monster aufpumpen, wenn Sie sich ungefähr auf gleicher Höhe mit Ihnen befinden. Außerdem müssen Sie fest und sicher stehen, und die Entfernung vom Monster darf nicht zu groß sein.

BONUS PUNKTE

Wenn Sie ein Monster aufgepumpt haben, läßt es alle gestohlenen Dinge fallen. Das Einsammeln der Gegenstände erhöht Ihren Score am Ende des Levels. Achten Sie besonders auf Kästchen, die in den Leveln herumstehen. Sie können den Inhalt der Kästen aufnehmen, indem Sie mit Leroy darüberhinweg laufen. Besonders interessant sind Kästen mit einem Injection-Symbol, die Sie mit erhöhter Sprungkraft versorgen. Mit größerer Sprungkraft besteht jedoch auch erhöhte Gefahr, beim Sprung mit einem Monster zu kollidieren, das sich gerade über Ihnen befindet. In einigen Leveln ist erhöhte Sprungkraft unabdingbar.

ZEIT

Für jedes Level steht Ihnen nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Wieviel Zeit Sie noch haben, können Sie ganz rechts auf der Status-Zeile ablesen. Ist die Zeit bis auf fünf Einheiten abgelaufen, erscheint auf dem Bildschirm die Meldung "Hurry up!" Ihnen bleibt dann nur noch sehr wenig Zeit, um das Level zu beenden. Am Ende eines jeden Levels erhalten Sie einen Bonus enstprechend der Ihnen noch verbliebenen Zeit. Dieser Bonus wird zum Score addiert. Alle 20.000 Punkte erhalten Sie ein Extra-Leben.

DIE PLATTFORMEN

Es gibt horizontale und diagonale Plattformen im Spiel. Auf den horizontalen können Sie sich ganz normal bewegen. Aber, Vorsicht auf den Diagonalen! Entweder Sie laufen hinauf, oder Sie rutschen herunter. Achten Sie also immer darauf, was am unteren Ende einer Diagonale passiert, bevor Sie eine benutzen. Sie können jederzeit aufhören, eine Diagonale weiter hinauf zu laufen, indem Sie den Joystick loslassen. Dann rutscht Leroy wieder die Schräge herunter. Die Rutschpartie kann nicht gestoppt werden!

DIE MONSTER

Mutierte Vögel:

Diese legen normalerweise Eier, die nach kurzer Zeit explodieren. Die Eier an sich sind harmlos. Achten Sie allerdings darauf, nicht in eine Explosion hinein zu laufen.

Spuckende Monster:

Viele Monster spucken Schüsse aus, denen Sie ausweichen müssen.

Wilde Affen:

Achten Sie besonders auf die wilden Affen, die sich zum Teil sehr schnell fortbewegen können. Andere werfen mit Fässern nach Leroy. Die Fässer dürfen nicht berührt werden!

GAME KEYS / LES TOUCHES DE FONCTION / TASTENBELEGUNG

"S" – toggels sound effects
– allume ou éteind les effets sonores
– wechselt die Soundeffekte

"P" – pauses the game. Continue by pres sing space
– interrompt le jeux. Pour continuer appuyez sur la barre d'espace
– Pausenfunktion. Weitermachen mit der Leertaste

"ESC" – quits the game
– termine le jeux
– Beendet das Spiel

CREDITS

Programing:	Fabian Hammer Marc Rosocha
Graphics:	Michael Grohe
Game design:	Marc Rosocha Klaus Peter Plog
Music:	Laurens Tummers John Tonnard
C-64-Version:	Markus Schneider
Additional graphics:	Sven Bauer Tim Lange
Cover graphics:	Celal Kandemiroglu Michael Hellmich
Story, manual:	Richard Karsmakers
Adaptation française:	Laurence Uenzelmann
Produced by:	Marc Rosocha Klaus Peter Plog
Many thanks to:	Lothar Backs Holger Flöttmann