CREDITS

Program Design by Graham 'Kenny' Everett and Simon Butler. Coding by Graham Everett. Graphics by Simon Butler. Music by Simon Butler and Martin Walker. Documentation by Graham Everett and Robert Katz.

COPYRIGHT

(c)1990 ARC Software. All rights reserved.

Copyright subsists in all ARC software, documentation and artwork. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out without the express written permission of the publisher. No part of these instructions may be reproduced by any means without the prior written consent of the copyright holder. If this program is faulty and fails to load, please return it to the place of purchase.

Atari and the Atari logo are registered trademarks and ARC, ST, STE, MEGA and 9 Lives are trademarks of Atari Corporation. CBM and Amiga are registered trademarks of Commodore Amiga, Inc. IBM, PS/1 and PS/2 are registered trademarks of International Business Machines, Inc.

Published by ARC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ

9 LIVES

INSTRUCTIONS FOR ATARI ST/STE AND CBM AMIGA COMPUTERS

INTRODUCTION

Bob Cat has a girl in every town, but there is one who's special to his heart; Claudette cat. Claudette has the biggest eyes you've ever seen and Bob aims to make her his queen. Off Bob goes to sing his night song, but arrives just in time to see his beloved being whisked away in a net by two of the mad Scientist's men. What horrendous experiments will the Scientist carry out on old cutie paws? Can Bob save her in time?

LOADING INSTRUCTIONS

Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. Place the 9 Lives program disk in drive A and switch on. The title screen will appear. Press the fire button on the joystick to start the game.

GAME CONTROLS

Joystick Controls

Walking Joystick left and right to walk
Hop Up Joystick Up
Jump Pull Joystick down to crouch for a jump the longer you hold the Joystick down the bigger the jump will be. Pressing Fire during a jump cancels the jump
Throwing Wool Pressing the Joystick fire button throws a ball of wool to stun your opponents
Swimming and Flying Move the joystick in the direction you wish to travel

Keyboard Controls

Esc	Abandon game
F1-F4	Access levels 1 to 4
F9/F10	Music on-off
Help/Undo	Paws Mode on-off (Atari)
Del/Help	Paws Mode on-off (Amiga)

Note: F1-F4 only function once the previous level has been completed

GAMEPLAY

Bob's aim is to rescue his girlfriend from the mad Scientist. Before he can do this he must first rescue his buddies. There are six caged cats in each section of the trail and they must all be released before Bob can gain access to the next section. On his travels Bob will meet many mutated animals who will sap his strength whenever he touches them. Bob can stun these creatures by hitting them with his ball of wool. Scattered along the way Bob will find various items which may aid him in his quest. There is food which will help to restore his energy, presents which he can collect for his girlfriend, keys which he will need to open doors and to release his pals and other special items which affect Bob and his environment.

Picking up a pair of wings puts Bob into Heli-Bob mode, allowing him to fly. Picking up a cat's head awards Bob with an extra life, collecting a white cat's head wearing sunglasses switches on Invisi-Bob mode, making Bob invisible to his foes and collecting a shield bearing the letter 'B' turns on Super-Bob, which temporarily protects Bob from attack from mutant animals.

HINTS & TIPS

If Bob is near the top of the screen hopping up will scroll in the area above.

When Bob is jumping from the bottom of the screen the height of the Jump Meter will be level with the top of his jump.

Use the pawmarks next to the Jump Meter to gauge the height of your jumps.

Don't rush into new areas, give hidden hazards time to expose themselves.

MITARBEITER:

Programmentwurf: Graham "Kenny" Everett und Simon Butler. Codierung: Graham Everett. Grafik: Simon Butler, Musik: Simon Butler und Martin Walker, Dokumentation: Graham Everett und Robert Katz.

COPYRIGHT

©1990 ARC Software. Alle Rechte vorbehalten.

Das Urheberrecht bezieht sich auf die gesamte ARC-Software, Dokumentation und Bildmaterial. Kein Teil dieser Software darf in irgendeiner Form oder auf irgendeine Weise kopiert oder übertragen werden. Diese Software wird unter der Bedingung verkauft, daß sie nicht ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung des Herstellers ausgeliehen wird. Kein Teil dieser Anleitungen darf ohne vorheriges, schriftliches Zugeständnis des Inhabers der Urheberrechte auf irgendeine Weise reproduziert werden. Sollte dieses Programm fehlerhaft oder nicht ladbar sein, bringen Sie es bitte zum Händler zurück.

Atari und das Atari-Firmenzeichen sind eingetragene Warenzeichen und ARC, ST, STE, MEGA und "9 Leben" sind Warenzeichen der Atari Corporation. CBM und Amiga sind eingetragene Warenzeichen der Commodore Amiga, Inc. IBM, PS/1 und PS/2 sind eingetragene Warenzeichen der International Business Machines, Inc.

Veröffentlicht durch ARC Software, P.O. Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ

9 LEBEN

ANLEITUNG FÜR ATARI ST/STE UND CBM AMIGA-COMPUTER

EINLEITUNG

Bob Katz hat ein Girl in jeder Stadt, aber eine liegt ihm besonders am Herzen: Claudette Katz. Claudette hat die größten Augen, die man je gesehen hat und Bob will sie zu seiner Königin machen. Also zieht er los, um sein Nachtkonzert zu geben und kommt gerade noch rechtzeitig, um zu beobachten, wie zwei Leute des verrückten Wissenschaftlers mit seiner Geliebten im Netz davonellen. Was für grauenhafte Experimente will der Wissenschaftler an dem süßen Katzenfräulein durchführen? Kann Bob sie noch rechtzeitig retten?

LADEANWEISUNGEN

Schalten Sie den Computer aus und unterbrechen Sie alle unnötigen Peripherien. Legen Sie die 9-Leben-Programmdiskette in Laufwerk A und schalten Sie ein. Das Titelbild erscheint. Drücken Sie auf den Startknopf am Joystick, um mit dem Spiel zu beginnen.

SPIELFUNKTIONEN

Bedienung des Joysticks

Gehen Joystick nach links und rechts zum Gehen
Hochspringen Joystick hoch
Springen Drücken Sie den Joystick herunter, um zum Sprung anzusetzen. Je länger Sie den Joystick herunterdrücken, desto weiter springen Sie. Wenn Sie während des Sprungs auf den Startknopf drücken, wird der Sprung gelöscht.
Werfen der Wolle Durch Drücken des Startknopfs am Joystick können Sie ein Wollknäuel werfen, um den Gegner außer Gefecht zu setzen.
Schwimmen und fliegen Bewegen Sie den Joystick in die gewünschte Richtung

Keyboard-Funktionen

Esc	Ende des Spiels
F1-F4	Zugriffsstufe 1 bis 4
F9/F10	Musik ein/aus
Help/Undo	Pause Ein/Aus (Atari)
Del/Help	Pause Ein/Aus (Amiga)

Anmerkung: F1-F4 funktionieren nur, wenn die vorherige Stufe absolviert worden ist.

SPIELANLEITUNG

Bob will seine Freundin aus den Händen des verrückten Wissenschaftlers befreien. Doch bevor er dies tun kann, muß er erst einmal seine Kumpel retten. In jedem Fährtenabschnitt befinden sich sechs Katzen in einem Käfig und sie müssen alle befreit werden, bevor Bob zum nächsten Abschnitt gelangen kann. Während seines Urlaubsgangs trifft Bob viele mutierte Tiere, die seine Kräfte angreifen, wenn er sie berührt. Bob kann diese Tiere außer Gefecht setzen, indem er sie mit seinem Wollknäuel bewirft.

Auf dem Weg verstreut findet Bob verschiedene Gegenstände, die ihm bei seiner Suche helfen können. Da sind zum Beispiel Lebensmittel, die seine Kräfte wiederherstellen, Geschenke, die er für seine Freundin einsammeln kann, Schlüssel, die er benötigen wird, um die Türen zu öffnen und seine Kumpel zu befreien und andere spezielle Gegenstände, die Bob und sein Umfeld beeinflussen.

Wenn er ein Paar Flügel aufhebt, wird Bob in Helibob-Mode versetzt und kann fliegen. Durch Aufheben eines Katzenkopfs erhält Bob ein zusätzliches Leben, das Aufheben eines weißen Katzenkopfs mit einer Sonnenbrille, versetzt Bob in Unsichtbob-Mode, wodurch er für seine Widersacher unsichtbar wird, und der Erhalt eines Schutzschilds mit dem Buchstaben 'B' macht ihn zum Super-Bob, was ihn vorrübergehend gegen die Angriffe der mutierten Tiere schützt.

HINWEISE UND TIPS

Wenn sich Bob im oberen Bildschirmbereich befindet, kann durch Hochspringen der darüberliegende Bereich aufgerollt werden.

Wenn Bob vom unteren Ende des Bildschirms hochspringt, liegt das obere Ende des Sprungmessers auf gleicher Höhe mit seinem Sprung.

Verwenden Sie die Pfotenabdrücke neben dem Sprungmesser dazu, die Höhe Ihres Sprungs zu messen.

GENERIQUE

Conception du programme : Graham 'Kenny' Everett et Simon Butler. Codage : Graham Everett. Graphismes : Simon Butler.
Musique : Simon Butler et Martin Walker. Documentation : Graham Everett et Robert Katz.

COPYRIGHT

(c) 1990 ARC Software. Tous droits réservés.

Tout le logiciel, la documentation et les graphismes ARC sont protégés par des droits d'auteur. Aucune partie de ce logiciel ne peut être copiée ou transmise sous toute forme ou par tout moyen. Ce logiciel est vendu à la condition qu'il ne soit pas loué sans la permission écrite expresse de l'éditeur. Aucune partie de ces instructions ou de la documentation jointe ne peut être reproduite par un moyen quelconque sans le consentement préalable par écrit du détenteur des droits d'auteur. Si ce programme est défectueux et ne se charge pas, veuillez le retourner à l'endroit où vous l'avez acheté.

Atari et le logotype Atari sont des marques déposées et ARC, ST, STE, MEGA et 9 Lives sont des marques déposées de la Atari Corporation. CBM et Amiga sont des marques déposées de Commodore Amiga, Inc. IBM, PS/1 et PS/2 sont des marques déposées d'International Business Machines, Inc.

Publié par ARC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ

9 LIVES

INSTRUCTIONS POUR LES ORDINATEURS ATARI ST/STE ET CBM AMIGA

INTRODUCTION

Bob Cat a une fille dans chaque ville, mais il y en a une pour qui il a un faible : Claudette cat. Claudette a les plus gros yeux que vous ayez jamais vus et Bob voudrait en faire sa reine. Bob s'en va chanter sa chanson nocturne, mais arrive juste à temps pour assister à l'enlèvement de sa bien-aimée dans un filet par deux des hommes du Savant fou. Quelles horribles expériences le Savant réalisera-t-il sur sa minette ? Bob pourra-t-il la sauver à temps ?

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les périphériques inutiles. Mettez la disquette programme 9 Lives dans le lecteur A et allumez. L'écran de titres sera affiché. Appuyez sur le bouton de tir du manche à balai pour commencer le jeu.

COMMANDES DU JEU

Commandes du manche à balai

Marche Déplacez le manche à balai vers la gauche et vers la droite pour marcher
Saut à cloche-pied Déplacez le manche à balai vers le haut
Saut Tirez le manche à balai vers le bas pour vous accroupir avant de sauter. Plus vous maintiendrez le manche à balai vers le bas, plus vous sauterez haut. Un appui sur le bouton de tir pendant un saut annule le saut.
Lancement de laine Un appui sur le bouton de tir du manche à balai lance une pelote de laine pour assommer vos adversaires.
Natation et vol Déplacez le manche à balai dans le sens dans lequel vous désirez vous déplacer.

Commandes du clavier

Esc	Abandon du jeu
F1-F4	Accès aux niveaux 1 à 4
F9/F10	Musique marche/arrêt
Help/Undo	Mode pattes marche/arrêt (Atari)
Del/Help	Mode pattes marche/arrêt (Amiga)

Nota : F1-F4 ne fonctionnent que lorsque le niveau précédent a été terminé.

OBJET DU JEU

L'objectif de Bob est de délivrer sa petite amie du Savant fou. Avant de pouvoir le faire, il doit d'abord délivrer ses potes. Il y a six chats en cage dans chaque section de la piste et ils doivent tous être libérés avant que Bob puisse accéder à la section suivante. Au cours de ses voyages, Bob rencontrera un grand nombre d'animaux ayant subi une mutation qui mineront sa force à chaque fois qu'il les touchera. Bob pourra assommer ces créatures en les frappant avec sa pelote de laine.

En cours de route, Bob trouvera divers articles éparpillés qui pourront l'aider lors de sa recherche. Il y a de la nourriture qui aidera à lui redonner de l'énergie, des cadeaux qu'il pourra ramasser pour sa petite amie, des clés dont il aura besoin pour ouvrir des portes et pour libérer ses potes, et d'autres articles spéciaux qui affectent Bob et son environnement.

Le ramassage d'une paire d'ailes met Bob en mode Heli-Bob, lui permettant de voler. Le ramassage d'une tête de chat vaut à Bob une vie supplémentaire. Le ramassage d'une tête de chat blanche portant des lunettes de soleil met le mode Invisi-Bob, rendant Bob invisible aux yeux de ses ennemis, et le ramassage d'un blason portant la lettre 'B' allume Super-Bob, ce qui protège temporairement Bob d'une attaque par des animaux mutants.

CONSEILS ET TUYAUX

Si Bob est près du haut de l'écran, un saut à cloche-pied déroulera la zone au-dessus
Lorsque Bob saute du bas de l'écran, la hauteur du Jump Meter sera au même niveau que son saut.

Utilisez les marques des pattes à côté du Jump Meter pour mesurer la hauteur de vos sauts.

Ne vous précipitez pas dans de nouvelles zones. Donnez aux dangers cachés le temps de se révéler.

CREDITI

Programma ideato da Graham "Kenny" Everett e Simon Butler. Codici di Graham Everett. Grafica di Simon Butler. Musica di Simon Butler e Martin Walker. Documentazione di Graham Everett e Robert Katz.

COPYRIGHT

©1990 ARC Software. Tutti i diritti riservati.

I copyright sono protetti per tutto il software, al documentazione e la grafica ARC. Nessuna parte di questo software può essere copiata o trasmessa in qualsiasi forma o mezzo. Questo software viene venduto a condizione che non venga noleggiato senza l'esplicito permesso scritto dell'editore. Nessuna parte di queste istruzioni può essere riprodotta, con qualsiasi mezzo, senza il previo consenso scritto del detentore dei diritti d'autore. Se questo programma è difettoso e non può venire caricato, rispedirlo all'indirizzo presso il quale è stato acquistato.

Atari ed il logo Atari sono marchi registrati e ARC, ST, STE, MEGA e 9 Lives sono marchi della Atari Corporation, CBM e Amiga sono marchi registrati della Commodore Amiga, Inc., IBM, PS/1 e PS/2 sono marchi registrati dalla International Business Machines, Inc.

Pubblicato dalla ARC Software, PO Box 555, Slough, Berkshire, SL2 5BZ.

9 LIVES

ISTRUZIONI PER COMPUTER ATARI ST/STE E AMIGA CBM

INTRODUZIONE

Bob Cat ha una fidanzata in ogni città, ma la sua preferita è Claudette Cat. Claudette ha due grandi e dolcissimi occhioni e Bob sta facendo di tutto per conquistare il suo cuore. Ecco dunque Bob che parte per andare a farle la serenata, ma arriva proprio in tempo per vedere che la sua amata viene trascinata in una rete da due scienziati pazzi. Quali orrendi esperimenti eseguiranno gli scienziati sulla benamata micetta? Riuscirà Bob a salvarla in tempo?

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

Spegnere il computer e scollegare tutte le periferiche non necessarie. Porre il disco del programma 9 Lives nel drive A ed accendere il computer. Sullo schermo apparirà il titolo del gioco. Premere il pulsante fire sul joystick per iniziare il gioco.

COMANDI DEL GIOCO

Comandi del joystick

Per camminare Muovere a sinistra e a destra il joystick
Per saltellare Tirare verso l'alto il joystick
Per saltare Spingere completamente il joystick verso il basso, per preparare Bob a saltare. Quanto più a lungo si tiene abbassato il joystick, tanto più alto risulterà il salto. Se si preme Fire durante il salto, questo verrà cancellato.
Per lanciare i gomitoli di lana Premere il pulsante Fire del joystick per tirare un gomitolo di lana e cogliere di sorpresa gli avversari.
Per nuotare e volare Spostare il joystick nella direzione in cui si desidera andare.

Comandi della tastiera

Esc	Per abbandonare il gioco
F1-F4	Accesso ai livelli da 1 a 4
F9/F10	Musica on-off
Help/Undo	Modo zampe on-off (Atari)
Del/Help	Modo zampe on-off (Amiga)

Nota: F1-F4 funziona solo quando si è completato il livello precedente.

IL GIOCO

L'obiettivo di Bob è quello di salvare la fidanzata dalle mani degli scienziati pazzi. Prima che Bob riesca in tale compito, deve liberare i suoi amici. Vi sono infatti sei gatti in gabbia in ciascuna sezione del percorso, che devono essere liberati prima che Bob possa accedere alla sezione successiva. Durante il suo viaggio, Bob incontrerà numerosi animali trasformati, che gli daranno maggiore energia se verranno da lui toccati. Bob può cogliere di sorpresa queste creature colpendole con un gomitolo di lana.

Sparpagliati sul cammino, Bob incontrerà vari oggetti che potranno aiutarlo nel suo arduo compito. Egli troverà del cibo, che lo aiuterà a recuperare forze; regali, che potrà collezionare per la sua fidanzata; chiavi, che gli permetteranno di aprire porte e liberare i suoi amici, ed altri oggetti speciali che influiranno sulle sue energie e l'ambiente nel quale si trova.

Una volta raccolto un paio di ali, Bob si trasformerà in un Eli-Bob, e sarà in grado di volare. Se si raccoglie invece la testa di un gatto, Bob disporrà di una vita in più; se si tratta invece della testa di un gatto bianco, che indossa un paio di occhiali da sole, Bob diventerà Invisi-Bob, invisibile ai suoi nemici, mentre se riuscirà ad ottenere uno scudo contrassegnato dalla lettera "B", si trasformerà in Super-Bob, e sarà provvisoriamente protetto dagli attacchi degli animali mutanti.