

Batty is the racquet sport of the future.

The object of the game is to knock blocks out of the court by bouncing a ball off your racquet and hitting them. However, it is not as easy as it sounds: some blocks require more than one hit and others speed up your ball.

To make things even more interesting, strange creatures enter from the top of the court and float around, causing the ball to rebound randomly when they touch it. These creatures also throw balls at your racquet which cause it to explode.

Fortunately, these creatures are also destroyed when they come into contact with the ball. Also, some blocks release helpful features when they are knocked out, and these must be caught by the racquet to be used.

These features are:

- An extended racquet
- A slow ball
- A bomb to destroy all creatures in the court
- A hand to enable you to hold onto the ball
- A gun to shoot creatures and blocks
- An extra life
- A ball that splits into three
- A rocket to transport you to the next court
- Bonus points
- A "smash" ball that destroys everything in its path

But be careful, because some features can only last for short periods of time, and in trying to catch a creature you may miss the ball. You lose a racquet whenever the ball passes out of the court behind your racquet. To advance to the next court you must knock all blocks out of the court.

In the double play mode, the court is divided into two halves and the players work together to clear the court.

GOOD LUCK!

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum Cassette	LOAD
Amstrad Cassette	CONTROL & ENTER
Commodore C64 Cassette	SHIFT & RUN/STOP
Commodore C64 Disc	LOAD**8,1

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum
Joystick or Keyboard

KEYS:
Top Row = Pause
Middle Row = Left & Right
Bottom Row = Fire

For 2-Player option split
keyboard down middle.

Amstrad
Joystick or Keyboard

PLAYER 1:
A = Left
S = Right
Enter = Release

PLAYER 2:
<- = Left
>- = Right
Spacebar = Release

Commodore C64/128
Joystick Port 2 = Player One
Joystick Port 1 = Player Two
Fire Button = Release

(C) 1987 ELITE SYSTEMS LTD.

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

GUARANTEE

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 Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX
England.

UK HOTLINE 0543 414885

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.

Batty est le jeu à raquette de l'avenir.

L'objet du jeu est le suivant: vous devez jeter des blocs hors du court en les frappant avec une balle que vous avez lancée avec votre raquette. Mais ce n'est pas aussi facile que cela en a l'air. Certains blocs doivent être frappés plus d'une fois alors que d'autres augmentent la vitesse de votre balle.

Pour rendre les choses encore plus intéressantes, des êtres étranges pénètrent sur le court par le haut et flottent tout autour: lorsque vos balles les touchent, elles rebondissent de façon erratique. En outre, ces êtres peuvent lancer des projectiles contre votre raquette en la faisant sauter. Heureusement, ces êtres se détruisent au contact de la balle. En outre, certains blocs dégagent des dispositifs utiles lorsqu'ils sont projetés hors du court: pour les utiliser, on devra les attraper avec la raquette.

Ces dispositifs sont les suivants:

- Une raquette surdimensionnée
- Une balle lente
- Une bombe pour détruire tous les êtres sur le court
- Une main vous permettant de tenir la balle
- Une pistolet pour tirer sur les êtres et les blocs
- Une vie supplémentaire
- Une balle qui se divise en trois
- Une fusée pour vous transporter dans le court suivant
- Des points supplémentaires
- Une balle de smash qui détruit tout sur son passage

Mais attention: certains dispositifs ont une durée limitée et en essayant de les attraper, vous risquez de rater la balle. Chaque fois que la balle sort du court derrière votre raquette, vous perdez une raquette. Pour passer au court suivant, vous devez éliminer tous les blocs du court.

En mode de jeu en double, le court se divise en deux moitiés et les joueurs travaillent ensemble pour vider le court.

BONNE CHANCE!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Spectrum Cassette	LOAD""
Amstrad Cassette	CONTROL & ENTER
Commodore C64 Cassette	SHIFT & RUN/STOP
Commodore C64 Disquette	LOAD"",8,1

REGLES DU JEU

Spectrum	Amstrad	Commodore C64/128
Manette de jeu ou clavier	Manette de jeu ou clavier	Manette de jeu Port 2 = Joueur n.1
Touches en haut = Pause		Manette de jeu Port 1 = Joueur n.2
Touches au centre = Gauche/Droite	JOUEUR NO.1:	Bouton de tir = Relâcher
Touches en bas = Feu	A = Gauche	
2 Jouers: Partager le clavier	S = Droite	
	Enter = Relâcher	
	JOUEUR NO.2:	
	< = Gauche	
	> = Droite	
	Barre d'espacement = Relâcher	

(C) 1987 ELITE SYSTEMS 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

Ce 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.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX
Grande-Bretagne

Ligne directe en Grande-Bretagne 44 543 414 885

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.

Batty ist der Schläger-Sport der Zukunft.

Ziel des Spiels ist es, Blöcke aus dem Spielfeld wegzuballern, indem man die Bälle entsprechend mit dem Schläger wegschlägt. Das ist gar nicht so einfach, wie es sich vielleicht anhört. Manche Blöcke erfordern einiges mehr als nur einen einzigen Schlag, andere geben dem Ball Tempo drauf.

Und damit die Sache noch spannender wird, schwirren seltsame Kreaturen auf dem Spielfeld umher. Eine Berührung mit Ihnen hat zur Folge, daß der Ball in unberechenbarer Weise abgelenkt wird. Außerdem haben die Kreaturen auch die seltsame Gewohnheit, Ihren Schläger mit Kügelchen zu bewerkern, die hochexplosiv sind.

Man kann von Glück reden, daß die Kreaturen vernichtet werden, sobald sie mit dem Befehl in Kontakt kommen. Manche Blöcke setzen eine Reihe nützlicher Funktionen frei, wenn sie getroffen werden. Die muß man ganz schnell mit dem betreffenden Schläger einfangen.

Dazu gehören:

- Ein größerer Schläger
- Ein langsamer Ball
- Eine Bombe zur Vernichtung aller Geschöpfe auf dem Platz
- Eine Hand, mit der Sie den Ball festhalten können
- Ein Schießseil zum Abschießen der Geschöpfe und der Blöcke
- Ein Extraleben
- Einen Ball, der sich in drei teilen läßt
- Eine Rakete für den Transport auf das nächste Spielfeld
- Bonuspunkte
- Ein "Trümmerball", der alles zerstört, was ihm über den Weg läuft

Aber Achtung: Manche Funktionen sind nur eine kurze Zeit aktiv, und auf der Jagd nach einer Kreatur verpaßt man leicht den Ball. Sie verlieren eine Runde, wenn der Ball hinter Ihrem Schläger über die hintere Begrenzung hinaus rollt. Wenn Sie zum nächsten Platz promovieren wollen, müssen Sie alle Blöcke aus dem Bereich ausschmeißen.

Im Zweiermodus ist das Spielfeld in zwei Zonen unterteilt, und die beiden Spieler bilden ein Team, das gemeinsam versucht, das Feld freizukriegen.

VIEL GLÜCK!

LADEANLEITUNG

Spectrum Kassette	LOAD**
Amstrad/Schneider Kassette	CONTROL & ENTER
Commodore C64 Kassette	SHIFT & RUN/STOP
Commodore C64 Diskette	LOAD***,8,1

SPIELANLEITUNG

Spectrum	Commodore 64/128		Amstrad/Schneider
Joystick oder Tastatur	Joystick (Steckplatz 2)	= 1. Spieler	Joystick oder Tastatur
	Joystick (Steckplatz 1)	= 2. Spieler	
	Feuertaste	= Freigeben	

TASTEN:

Obere Reihe	= Pause
Mittlere Reihe	= Links & Rechts
Untere Reihe	= Feuer

SPIELER 1:

A	= Links
S	= Rechts
Enter	= Freigeben

SPIELER 2:

<-	= Links
->	= Rechts
Leertaste	= Freigeben

Für die 2-Spieler Version Tastatur senkrecht in zwei Hälften teilen

(C) 1987 ELITE SYSTEMS LTD.

Alle Rechte weltweit vorbehalten. Jegliches Kopieren, der Verleih, die Verbreitung und der Wiederverkauf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung durch Elite Systems Ltd. ist streng untersagt und gestezwidrig.

GARANTIE

Dieses Softwareprodukt wurde sorgfältig entwickelt und nach den höchsten Qualitätsanforderungen hergestellt. Bitte halten Sie sich an die Ladeanleitung 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 Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS12 6RX
England.

(UK Hotline: +44 543 414885)

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

L'obiettivo del gioco consiste nell'eliminare i blocchi dal campo di gioco facendo rimbalzare una palla sulla vostra racchetta in modo da colpirli. Tuttavia non è così facile come sembra, perchè, per eliminare alcuni blocchi bisogna colpirli più di una volta, e altri blocchi fanno aumentare la velocità della vostra palla.

Per rendere le cose ancora più interessanti, delle strane creature compaiono dal soffitto del campo e fluttuano in giro facendo sì che la palla rimbalzi a caso quando la toccano. Inoltre queste creature sparano delle pallottole contro la vostra racchetta facendola esplodere.

Per fortuna, queste creature vengono distrutte quando a contatto con la palla. Inoltre, alcuni blocchi liberano degli oggetti utili quando vengono eliminati e questi oggetti, per essere usati, devono essere presi dalla racchetta.

Questi oggetti sono:

- Una racchetta più grande
- Una palla lenta
- Una bomba per distruggere tutte le creature nel campo
- Una mano che vi permette di trattenere la palla
- Una pistola per togliere ai creature e ai blocchi
- Una vita extra
- Una palla che si divide in tre
- Un missile che vi trasporta nel successivo campo da gioco
- Punti bonus
- Una palla "smash" che distrugge tutto quello che incontra al suo cammino

Batty è lo sport, che si pratica con racchetta, del futuro.

Ma dovete stare attenti, perchè alcuni oggetti durano solo per brevi periodi di tempo e nel tentativo di catturare un oggetto rischiate di mancare la palla. Perdete una racchetta tutte le volte che la palla esce dal campo oltrepassando la vostra racchetta. Per passare al campo successivo dovete eliminare dal campo tutti i blocchi.

Nel modo di gioco doppio il campo viene diviso a metà e i giocatori collaborano per fare piazza pulita nel campo.

BUONA FORTUNA!

Istruzioni Di Caricamento

- Spectrum Cassetta
- Amstrad Cassetta
- Commodore C64 Casseta
- Commodore C64 Disk

LOAD""
CONTROL & ENTER
SHIFT & RUN/STOP
LOAD"" ,8,1

Amstrad

Joystick o tastiera

GIOCATORE N.1:

A = Sinistra
S = Destra
Enter = Rilasciare

ISTRUZIONI DI GIOCO

Spectrum

Joystick o tastiera

TASTI:

Fila in alto = Pausa
Fila in mezzo = Sinistra/Destra
Fila in basso = Fuoco

Per l'opzione a due giocatori dividere la tastiera nel modo

GIOCATORE N.2:

<- = Sinistra
>- = Destra
Barra spaziatrice = Rilasciare

Commodore C64/128

Joystick Porta 2 = Giocatore N.1
Joystick Porta 1 = Giocatore N.2
Tasto Fuoco = Rilasciare

(C) 1987 ELITE SYSTEMS LTD.

Tutti i diritti riservati dovunque. E' assolutamente proibito riprodurre, affondere, trasmettere o rivendere il prodotto senza previa autorizzazione scritta da parte della Elite Systems Ltd.

GARANZIA

Il presente software è stato elaborato con la massima attenzione osservando i più elevati standard di qualità. Leggere attentamente le istruzioni accluse relative al caricamento. Se, per un qualsiasi motivo, avete difficoltà a lanciare il programma, e pensate che il prodotto sia difettoso, rispeditelo direttamente al seguente indirizzo:

Customer Services Dept.,
Elite Systems Ltd.,
Eastern Avenue,
Lichfield,
WS13 6RX
England

Il nostro Reparto per il Controllo della Qualità esaminerà il prodotto e ve ne fornirà un altro, in sostituzione, senza alcuna spesa da parte vostra. Questo avviso non viola alcuno dei diritti costituzionali dell'utente.