

# SKWEEK™

## LOADING INSTRUCTIONS

---

### Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL** and small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on your cassette recorder.

### Amstrad CPC Disk

Type **RUN''DISK** and press **ENTER**.

## SCENARIO

---

Once upon a time, on a faraway planet, lived the harmonious people of "Skweez". But one day, the vile Pitark with his hordes of Schnoreuls attacked Skweez'Land. Quickly defeating the defenseless Skweezettes. As a last humiliation, Pitark had Skweez'Land contaminated with a blue skweeticide, forcing the Skweezettes to flee to the planet Refuznoid.

Many years later, Pitark died and the Skweezettes decided it was time to decontaminate the 99 continents of Skweez'Land returning them to their original colour: Pink.

Skweek volunteered to attempt this difficult mission; indeed, the Schnoreuls are very aggressive and Skweez'Land is a strange and dangerous planet.

If Skweek succeeds in restoring all of the continents, the Skweezettes will return and Skweez'Land will become a free and prosperous planet once again.

## BONUSES

---

|                                                    |                                                                                                                                                    |
|----------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 'Baby Skweek'                                      | One extra life.                                                                                                                                    |
| The Freeze                                         | With this shot, the monster cannot move for some time. In order to kill it, you need to push it, otherwise he will free himself and go crazy.      |
| Invincibility                                      | Allows you to kill monsters by touching them.                                                                                                      |
| The Hamburger                                      | Gives you 8000 points.                                                                                                                             |
| The Ice Cream                                      | Gives you points.                                                                                                                                  |
| The Door                                           | Allows you to go to the next level.                                                                                                                |
| The Laser Fire                                     | Allows you to destroy some of the walls.                                                                                                           |
| The Teddy Bears                                    | Collecting 4 different Teddy Bears gives 5 lives and allows you to go to the next level. But if you pick up one that you already have you lose it. |
| The Yellow Egg Timer                               | Adds 100 seconds.                                                                                                                                  |
| The Green Egg Timer                                | Adds 30 seconds.                                                                                                                                   |
| The Red Egg Timer                                  | Adds 15 seconds.                                                                                                                                   |
| The Gift                                           | Contains many different things; Some good, some not so good.                                                                                       |
| The Shoe                                           | Skweek will not slide on the Ice or on the arrows.                                                                                                 |
| The Turbo                                          | Allows you to run faster than light!                                                                                                               |
| There are four different ways to complete a level. |                                                                                                                                                    |
| -                                                  | Decontaminate all of the blue steps.                                                                                                               |
| -                                                  | Freeze the 6 monsters.                                                                                                                             |
| -                                                  | Take the 'Exit' bonus.                                                                                                                             |
| -                                                  | Collect the 4 Teddy Bears.                                                                                                                         |

## KEYBOARD CONTROLS AMSTRAD CPC

---

|     |                                     |
|-----|-------------------------------------|
| 0 : | Suicide (To start the level again). |
| 1 : | Pause.                              |
| 2 : | Sound effects ON/OFF.               |
| 3 : | Music ON/OFF and different music.   |

**SHIFT & ESC** Quit the Game.

To Move Skweek, use: The joystick or the keyboard with the **SPACE BAR** and the arrow keys.

© 1989 LORICIELS. All rights reserved. Manufactured and distributed under license from Loricels by U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telephone: 021 356 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or rerecording, hiring, leasing, renting or selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

**COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTIES RESPONSIBLE TO PROSECUTION BY BOTH THE LICENSEE AND OWNER OF THE COPYRIGHTED WORKS.**

If you encounter any difficulties loading or playing SKWEEK, call us on 021 356 3388 between 2.00 and 4.30pm (GMT) Monday to Friday and ask for our Software Development Department who will be happy to answer any query you have.

# SKWEEK™

## LADIANWEISUNGEN

### Amstrad CPC Kasette

Gleichzeitig die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste drücken. Dann die **PLAY**-Taste des Kassettenrecorders drücken.

### Amstrad CPC Diskette

**RUN**"DISK eintippen und **ENTER** drücken.

## SZENARIO

Es war einmal vor langer Zeit und auf einem weit entfernten Planeten, als die Bewohner des Planeten "Skweez" in Harmonie lebten. Doch eines Tages wurden sie vom scheußlichen Pitark und seinen Horden der Schnoreuls überfallen und schnell von ihnen besiegt. Als letzte Form der Erniedrigung ließ Pitark den Planeten Skweez mit blauen "Skweetiziden" vergiften, worauf die Skweezetten zum Planeten Refuznoid fliehen mußten.

Viele Jahre später, nach dem Tode von Pitark, entschieden die Skweezetten, die 99 Kontinente des Planeten Skweez zu entseuchen und dem Planeten seine ursprüngliche Farbe zurückzugeben: Rosa.

Skweek war einer der ersten Freiwilligen für diese schwere Mission; in der Tat sind Schnoreuls äußerst aggressiv, und Skweez ist ein seltsamer und gefährlicher Planet.

Wenn Skweek in seiner Mission erfolgreich ist und alle Kontinente entseucht, können die Skweezetten zurückkehren und Skweez wieder in einen freien und wohlhabenden Planeten verwandeln.

## BONUSSE

|                                                            |                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 'Baby Skweek'                                              | Ein Extra-Leben.                                                                                                                                                                    |
| Einfrieren                                                 | Nach diesem Schuß kann sich das Monster für kurze Zeit nicht bewegen. Um es zu zerstören, müssen Sie es wegdrücken, da es sich sonst befreit und rasend wird.                       |
| Unbesiegbarekeit                                           | Erlaubt Ihnen, Monster durch eine Berührung zu töten.                                                                                                                               |
| Hamburger                                                  | Sie erhalten 8000 Punkte.                                                                                                                                                           |
| Eis                                                        | Verschiedene Anzahl von Punkten.                                                                                                                                                    |
| Tür                                                        | Ermöglicht Ihnen, zum nächsten Level zu gelangen.                                                                                                                                   |
| Laserfeuer                                                 | Damit können Sie einige der Wände zerstören.                                                                                                                                        |
| Teddybären                                                 | Einsammeln von 4 Teddybären verschafft Ihnen 5 Leben und erlaubt es Ihnen, zum nächsten Level weiterzugehen. Sammeln Sie jedoch einen ein, den Sie bereits haben, verlieren Sie es. |
| Gelbe Eieruhr                                              | Addiert weitere 100 Sekunden.                                                                                                                                                       |
| Grüne Eieruhr                                              | Addiert zusätzliche 30 Sekunden.                                                                                                                                                    |
| Rote Eieruhr                                               | Addiert 15 Sekunden.                                                                                                                                                                |
| Geschenk                                                   | Enthält viele verschiedene Dinge. Einige davon sind gut, andere nicht so gut.                                                                                                       |
| Schuh                                                      | Skweek rutscht nicht auf dem Eis oder auf den Pfeilen aus.                                                                                                                          |
| Turbo                                                      | Erlaubt Ihnen, schneller als Licht zu rennen!                                                                                                                                       |
| Sie können ein Level auf vier verschiedenen Wegen beenden. |                                                                                                                                                                                     |

- Entseuchen aller blauen Stufen.
- Die sechs Monster einfrieren.
- Den 'Exit'-Bonus nehmen.
- 4 Teddybären einsammeln.

## TASTATUR-STEUERUNG FÜR DEN AMSTRAD CPC

|                            |                                                                              |
|----------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 0 :                        | Selbstmord (Level von vorne beginnen).                                       |
| 1 :                        | Pause.                                                                       |
| 3 :                        | Soundeffekte AN/AUS.                                                         |
| <b>LEERTASTE &amp; ESC</b> | Spiel abbrechen.                                                             |
| Steuerung von Skweek:      | Ein Joystick oder die Tastatur mit der <b>LEERTASTE</b> und den Pfeiltasten. |

© 1989 LORICIELS. Alle Rechte vorbehalten. Vertrieb und Herstellung des Spiels unter Lizenz von Loricels durch U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Telefon: (UK) 021 356 3388.

Das Copyright gilt für dieses Programm. Die unautorisierte Übertragung, Verbreitung, öffentliche Aufführung, das Kopieren oder die Wiederaufnahme, sowie der Verleih, die Vermietung, das Leasing und der Umtausch oder Weiterverkauf, in welcher Form auch immer, sind strengstens untersagt.

BEI WIDERRECHTLICHEM KOPIEREN DIESES PROGRAMMS KÖNNEN DIE VERANTWORTLICHEN PARTEIEN SOWOHL VOM LIZENZINHABER ALS AUCH VOM INHABER DES URHEBERRECHTS STRAFRECHTLICH VERFOLGT WERDEN.

Sollten Sie beim Laden oder Spielen von SKWEEK auf irgendwelche Probleme stoßen, können Sie uns unter folgender Telefonnummer anrufen: (UK) 021 356 3388, Montag bis Freitag zwischen 14.00 Uhr und 16.30 Uhr (Westeuropäischer Zeit). Fragen Sie nach dem "Software Development Department", das Ihnen gerne bei der Beantwortung Ihrer Fragen behilflich ist.

# SKWEEK™

## ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

### Cassetta Amstrad CPC

Premere insieme i tasti **CTRL** e il tasto piccolo **ENTER**. Premere **PLAY** sul registratore.

### Dischetto Amstrad CPC

Scrivere **RUN''DISK** e premere **ENTER**.

## SCENARIO

C'era una volta, in un pianeta molto lontano, un popolo gentile di "Skweez". Ma un giorno il maligno Pitark con un esercito di Schnoreuls attaccò la terra degli Skweez e ben presto riuscì a sottomettere il popolo indifeso. Come ultima umiliazione, Pitark ordinò che la nazione degli Skweez fosse contaminata con un skeeticida blu. Disperati, gli Skweezettes si rifugiarono nel pianeta Refuznoid.

Molti anni più tardi, Pitark morì e gli Skweekzettes decisero che era ora di decontaminare i 99 continenti di Skweez'Land affinché potessero ritornare al loro colore originale: rosa.

Skweek si offrì di portare a termine questa missione difficile; in effetti, gli Schnoreuls sono molto aggressivi e Skweez'Land è un pianeta strano e molto pericoloso.

Se Skweek riesce ad avere successo nel riportare tutti i continenti al colore di prima, gli Skweezettes ritorneranno e Skweez'Land diventerà di nuovo un pianeta libero e prospero.

## BONUS

|                                                    |                                                                                                                                                       |
|----------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 'Baby Skweek'                                      | Una vita in più.                                                                                                                                      |
| Il Congelamento                                    | Con questo colpo, immobilizzate il mostro per molto tempo. Se volete ucciderlo, dovete spingerlo altrimenti si libera e diventa matto.                |
| Invincibilità                                      | Vi permette di uccidere i mostri toccandoli.                                                                                                          |
| L'Hamburger                                        | Vi dà 8000 punti.                                                                                                                                     |
| Il Gelato                                          | Vi dà punti.                                                                                                                                          |
| La Porta                                           | Vi permette di andare al prossimo livello.                                                                                                            |
| Il Laser                                           | Vi permette di distruggere alcuni muri.                                                                                                               |
| Gli Orsacchiotti                                   | Se riuscite ad avere 4 Orsacchiotti differenti avete 5 vite e potete andare al livello prossimo, ma se ne prendete uno e lo avete di già, lo perdete. |
| La Clessidra gialla                                | Aggiunge 100 secondi.                                                                                                                                 |
| La Clessidra verde                                 | Aggiunge 30 secondi.                                                                                                                                  |
| La Clessidra rossa                                 | Aggiunge 15 secondi.                                                                                                                                  |
| Il Regalo                                          | Contiene molte cose differenti; alcune buone, altre non tanto buone.                                                                                  |
| La scarpa                                          | Skweek non scivola sul ghiaccio o sulle frecce.                                                                                                       |
| Il turbo                                           | Potete correre più veloce del vento.                                                                                                                  |
| Un livello si può completare in 4 modi differenti. |                                                                                                                                                       |
| -                                                  | Decontamina tutti i gradini blu.                                                                                                                      |
| -                                                  | Immobilizza i 6 mostri.                                                                                                                               |
| -                                                  | Prende il bonus 'Exit'.                                                                                                                               |
| -                                                  | Prende i 4 orsacchiotti.                                                                                                                              |

## CONTROLLI PER LA TASTIERA AMSTRAD CPC

|     |                                                         |
|-----|---------------------------------------------------------|
| 0 : | Suicidio (per iniziare di nuovo il livello).            |
| 1 : | Pause.                                                  |
| 2 : | Effetti sonori ON/OFF (Accesi/Spenti).                  |
| 3 : | Musica ON/OFF (Accesa/Spenta) e diversi tipi di musica. |

**SHIFT & ESC** Uscire dal gioco.

Per far muovere Skweek, usare: il joystick e la tastiera con la sbarra di spaziatura e le frecce.

© 1989 LORICIELS. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto e distribuito sotto licenza da Loricels da U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388.

Su questo gioco ci sono diritti d'autore. Sono assolutamente proibiti la trasmissione per radio, la diffusione, la rappresentazione pubblica, la copiatura o registrazione di nuovo, il dare e prendere in affitto o simili sotto uno schema qualsiasi di scambio o riacquisto.

**E' CONTRO LA LEGGE COPIARE QUESTO GIOCO E LE PARTI POSSONO ESSERE PORTATE IN TRIBUNALE DAL LICENZIATARIO E DAL POSSESSORE DELLA PROPRIETA' SOTTO LICENZA.**

Se avete delle difficoltà nel caricare o quando giocate con SKWEEK, vi preghiamo di chiamarci su Inghilterra + 21 356 3388 tra le 2 e le 4,30 del pomeriggio (ora inglese) da lunedì a venerdì, chiedendo di parlare con il reparto di sviluppo del Software (Software Development Department) che sarà felice di rispondere a tutte le domande.