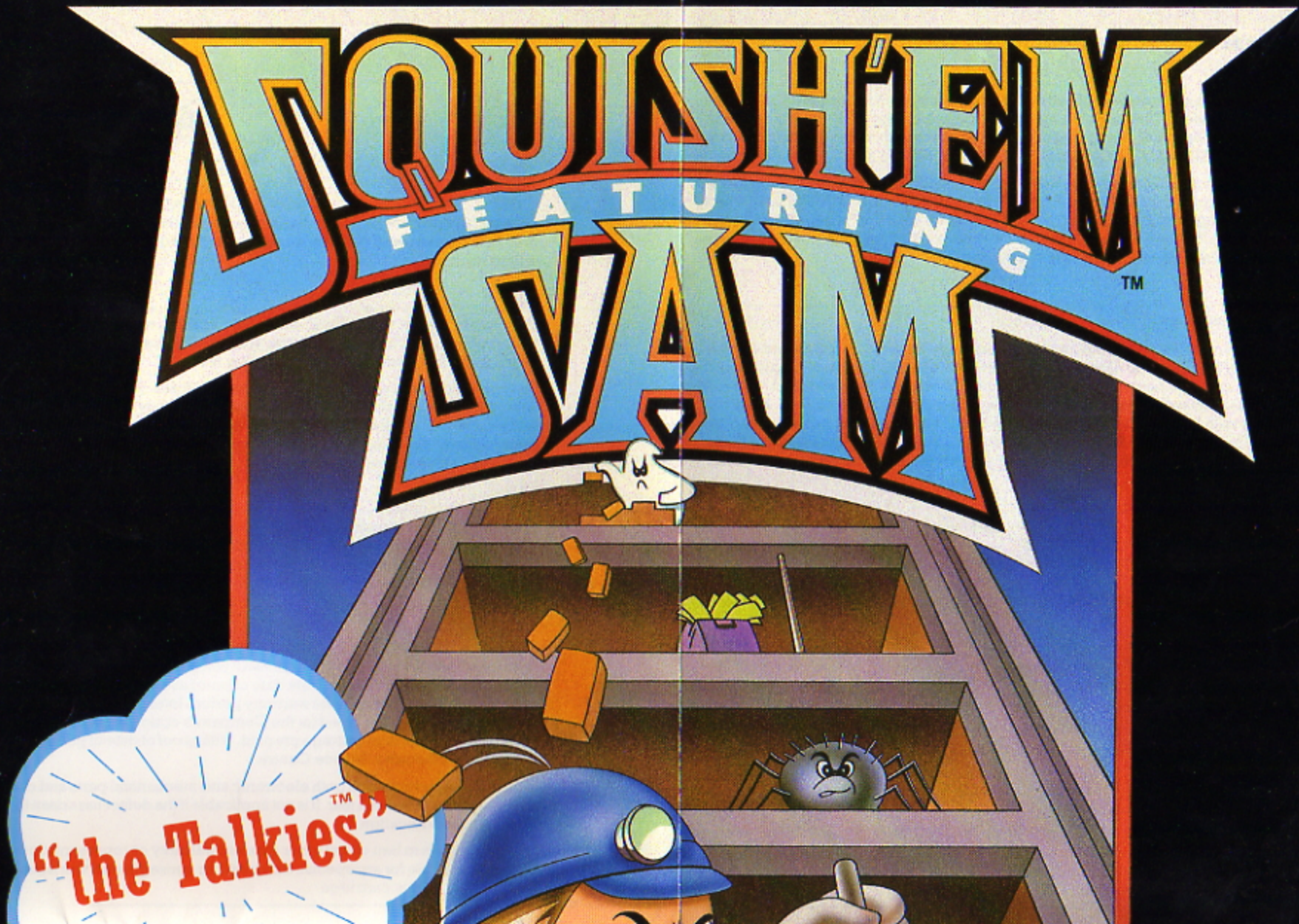
SQUISH'EM FEATURING SAM™



"the Talkies™"



INTERPHASE™

INTERPHASE TECHNOLOGIES INC. 6391-F Westminster Hwy. Richmond, BC V7C 4V4 Canada Ph. (604) 270-8222 Tlx: 04-357825

©1984 INTERPHASE TECHNOLOGIES INC

Sam's got something to tell you!

SQUISH'EM...

He's on his way to the top of a 48 story building to collect a suitcase full of money. But the creepy Creatures are determined to knock him off the building before he gets there. And falling objects make the climb even more difficult and dangerous. BUT SAM'S NOT LOST FOR WORDS. HE TALKS!

You score points by climbing to the top of the building, squishing Creepy Creatures or jumping over them. And SAM loves it. He shouts "SQUISH'EM" when you stomp on a Creature and "MONEY, MONEY, MONEY" when you reach the suitcase. He's even a good sport. If he's knocked off the building, he just says "WHOOPS", then's he's ready to try again.

TO SET UP

ColecoVision™

Set up your own ColecoVision and game controller #1 as instructed in your owner's manual. Turn the power OFF. Insert the Squish'Em game cartridge and then turn the power ON. In a few seconds you will be presented with the Squish'Em control keys. Press the # key to select the play level, 1 – 7. Press the * key to begin. The 0 key will pause and then resume the game at any time during play. NOTE: If you do not press one of these keys right away, the game will do a self demonstration. Press the * key to interrupt the demonstration and begin the game.

GAME CONTROLS

Joystick – tilt forward to climb up
– tilt left or right to move horizontally
Joystick Buttons
– press to lift Sam's legs for squishing or jumping

SCORING POINTS

Climbing one floor	10 points
Stomping a Creature while Sam's NOT moving	100 points
Jumping over a Creature	200 points
Stomping a Creature while Sam's moving	300 points
Picking up a suitcase	1000 points

CREATURES AND FALLING OBJECTS

Avoid Creatures! Touching any one of them will knock Sam right off the building. So move up to the next floor, jump over the Creature or squish it by stomping on it. But be careful! After squishing a Creature, head for the next floor right away. In a few moments, the Creature will turn white and get up. You can jump over a white Creature, but a WHITE CREATURE CAN'T BE SQUISHED!



Objects fall down toward Sam at higher levels, and the higher he goes, the faster they fall. You can avoid them by remembering that they fall at regular intervals within each level of play.

LIVES

Each game begins with 4 lives, one in play and 3 in reserve. If Sam is hit by a falling object, or runs into a Creature, you lose one man. His replacement will begin at the beginning of the current play level.

You can earn bonus men by picking up prizes. Prizes don't move and you only have to touch them to win a bonus man, but there's only one per building. Sam will yell "WOW" each time an extra life is earned. You can earn up to 128 reserve men, but only 10 can be displayed at any one time. Reserve men are shown in the lower left corner of the screen.

LEVELS OF PLAY

Play levels can be selected manually or can be achieved by successful play. At higher levels, the Creatures become taller, harder to squish, faster and more difficult to avoid, but the game's designer assures us that, except for the white ones, none of the Creatures are unsquishable.

WARRANTY

Interphase Technologies Inc. warrants to the original consumer purchaser of this Interphase video game cartridge that it will be free from defects in materials and workmanship for 90 days from date of purchase. If any cartridge is discovered to be defective within the warranty period, Interphase will agree to have it either repaired or replaced (at the Company's option), free of charge upon receipt of the cartridge, postage prepaid, with proof of date of purchase, at the Company's Customer Service Centre.

This warranty is limited to both electronic and mechanical parts and does not apply to normal wear and tear. It is not applicable if the defect has arisen through abuse and modification.

This warranty is in lieu of any other express warranty or representation. Interphase is not liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from use of this cartridge.

Sam a quelque chose à vous dire!

SQUISH'EM...

SAM doit grimper au sommet d'un gratte-ciel de 48 étages pour récupérer une valise bourrée de dollars. Mais d'horribles créatures, les Salbêtes, sont bien décidées à le faire tomber avant qu'il n'arrive au but. Les objets qui dégringolent de l'immeuble rendent l'escalade encore plus périlleuse. Mais SAM N'EST JAMAIS À COURT DE MOTS! IL PARLE!

VOUS gagnez des points si vous arrivez au sommet du gratte-ciel. Pour cela, vous devez sauter par-dessus les Salbêtes ou les écraser. SAM adore ça! Il crie "SQUISH'EM" quand vous écrasez un de ses ennemis et "MONEY, MONEY, MONEY" quand vous atteignez la valise. Et puis, il ne se décourage pas facilement! S'il tombe du gratte-ciel, vous l'entendrez simplement dire "WHOOPS" et il sera prêt à retourner à l'assaut!

POUR DÉMARRER

ColecoVision™

Installez votre ColecoVision et votre commande de jeu n° 1 conformément aux instructions du manuel d'emploi: mettez le bouton en position ARRÊT; insérez la cassette de jeu SQUISH'EM et mettez l'appareil en marche. Au bout de quelques secondes, les commandes du jeu apparaîtront sur l'écran. Appuyez sur le numéro qui vous convient pour établir la difficulté de la partie (1 à 7). Appuyez sur la touche * pour commencer. La touche 0 permet de prendre une pause á n'importe quel moment de la partie. NOTE: Si vous n'appuyez pas sur une de ces touches immédiatement, vous verrez une partie- démonstration. Appuyez sur * pour l'arrêter et commencer votre partie.

COMMANDES DU JEU

Manette de commande – poussez vers l'avant pour grimper vers le haut
– inclinez vers la gauche ou vers la droite pour les mouvements horizontaux

Boutons de commande – appuyez pour soulever les jambes de SAM lorsqu'il saute par-dessus les Salbêtes ou les écrase

POINTS

Grimper un étage	10 points
Ecraser une Salbête pendant que SAM est immobile	100 points
Sauter par-dessus une Salbête	200 points
Ecraser une Salbête pendant que SAM se déplace	300 points
Récupérer la valise	1,000 points

LES SALBÊTES ET LES CHUTES D'OBJETS

Attention aux Salbêtes! Si Sam en touche une, il dégringole immédiatement du gratte-ciel. Vous devez monter à l'étage supérieur, sauter par-dessus la Salbête ou l'écraser. Mais prudence! Après avoir éliminé une Salbête, grimpez immédiatement. Dans quelques instants la Salbête va devenir toute blanche et ressusciter. Vous pourrez l'éviter en sautant mais LES SALBÊTES NE PEUVENT PAS ÊTRE ÉCRASÉES!



Vers le sommet du gratte-ciel, divers objets commencent à tomber autour de SAM. Plus il s'approche du but, plus ces chutes deviennent fréquentes. Vous pouvez éviter le danger si vous vous souvenez que les objets tombent à intervalles réguliers.

LES VIES

Chaque partie commence avec quatre vies (une sur l'écran et trois en réserve). Si SAM est heurté par un objet ou entre en collision avec une Salbête, vous avez perdu un homme. Un remplaçant doit prendre sa place.

Vous pouvez avoir des hommes supplémentaires en récoltant des prix. Le prix ne bouge pas il vous suffit de le toucher pour obtenir un homme supplémentaire, mais il n'y a qu'un prix par immeuble. SAM criera "WOW" à chaque fois qu'un nouveau renfort arrive dans les coulisses. Vous pouvez aussi gagner 128 hommes supplémentaires, mais vous en voyez 10 au maximum au coin inférieur gauche de votre écran.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté peut être sélectionné avant la partie ou s'accroître avec vos exploits. Aux stades avancés, les Salbêtes deviennent plus grosses, plus difficiles à écraser, plus rapides et plus difficiles à éviter, mais l'inventeur du jeu nous jure que toutes les Salbêtes – sauf les blanches bien sûr! – peuvent être écrasées!

GARANTIE

Interphase Technologies Inc. garantit cette vidéocassette de jeu Interphase contre tout défaut de matériaux ou de fabrication pendant les quatre-vingt-dix jours qui suivent la date d'achat du produit. Cette garantie ne s'applique qu'à l'acheteur original. En cas de défectuosité pendant la période de garantie, le client devra renvoyer au service clientèle d'Interphase la vidéocassette en port payé, en y joignant la preuve de la date d'achat. Elle sera, à la discrétion d'Interphase, réparée ou remplacée.

La garantie est limitée aux pièces électroniques et mécaniques de la vidéocassette et ne couvre pas l'usure normale et les dégâts causés par une utilisation impropre ou abusive.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie explicite ou implicite. Interphase décline toute responsibilité pour les blessures personnelles, dégâts ou dommages causés directement ou indirectement par l'utilisation de cette vidéocassette.

PRINTED IN CANADA