
ALLEYKAT

Für den Commodore 64 und 128 (in 64-Modus)
(Nur für Joystick)

Die Alleykat-Rennsaison hat angefangen! Haben Sie sich, Alleykat-Champion zu werden?

LADEN DER DISKETTE

Entfernen Sie zuerst alle Einschubmodule ('Cartridges') von Ihrem C64 oder C128. Beim C128 den 64-Modus wählen. Schließen Sie Ihren Joystick an einen der Ports an und tippen Sie LOAD "",8,1 ein. Zum Beginnen des Spiels den Feuerknopf drücken.

SPIELOPTIONEN

Während der Titelsequenz können Sie die folgenden Optionen wählen:

- f1 - Ein Spieler mit einem Joystick an einem der beiden Ports
- f2 - Zwei Spieler mit einem Joystick an einem der beiden Ports
- f3 - Zwei Spieler, zwei Joysticks
- f4 - Strobolichter ein/aus
- f5 - Musik lauter

- f6 - Musik leiser
- f7 - Farb-Modus
- f8 - Schwarzweiß-Modus

IM SPIEL

RUN/STOP-Pause, den Feuerknopf oder RUN/STOP drücken, um das Spiel wieder aufzunehmen. Drücken Sie nach RUN/STOP die CLR/HOME-Taste, wenn Sie das Spiel abbrechen wollen.

SPIELSEQUENZ

Den Feuerknopf drücken, um mit der Rennsaison zu beginnen. Es erscheint eine nach Monaten geordnete Liste mit den Rennen. Zum Scrollen auf der Liste den Joystick nach vorne drücken oder zurückziehen. Sie können nur an den Rennen teilnehmen, für die Sie genug Geld auf dem Konto haben. Ihr Kontostand wird in 'Guineas' angegeben, die oben links auf dem Bildschirm angezeigt werden. Sie fangen ohne Geld an, wobei die Teilnahme an den ersten fünf Rennen kostenlos ist.

Wenn Sie das von Ihnen gewünschte Rennen zum Wahlbalken geschrollt haben, können Sie durch Drücken des Feuerknopfs mit dem Rennen beginnen.

Ist ein Rennen zuende, erhalten Sie Punkte für die Zerstörung von 'Gravo-Craft' Objekten und für jeden im entsprechen den Renntyp verdienten Bonus. Bei Erreichen des Ziels erhalten Sie einen Zielbonus und den Geldpreis. Dann können Sie Ihr nächstes Rennen wählen. Sie nehmen solange an der Rennsaison teil, bis Sie das Alleykat-Finale erreichen oder sich das Startgeld nicht mehr leisten können.

DER ALLEYKAT-'SPEEDER'

Zum Steuern des 'Speeders' (siehe auch 'SPEEDER'-ENERGIE) den Joystick nach links oder rechts bewegen. Zum Steigen mit dem Flugschiff den Joystick zurückziehen, für Sinken den Joystick nach vorne drücken. Sie regeln die Geschwindigkeit Ihres Schiffs, indem Sie den Feuerknopf gedrückt halten und den Joystick nach vorne drücken (Beschleunigen) oder zurückziehen (Bremsen). Beim Verlangsamen auf ein Tempo unterhalb der Mindestgeschwindigkeit dreht das Schiff einen Looping. Damit können Sie anderen Flugkörpern gegenüber kurzzeitig an Höhe gewinnen. Zum Abfeuern der Kanone in der Flugzeugnase den Feuerknopf drücken. Das Schiff verfügt über zwei verschiedene Flugmodi: 'Speed' (Geschwindigkeit) und 'Combat' (Gefecht). Im Geschwindigkeitsmodus ist das Schiff schnell und äußerst manövrierfähig. Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und bewegen Sie den Joystick nach links oder rechts, wenn Sie den Modus ändern wollen. Im Gefechtsmodus erhalten Sie zu Anfang zwei zusätzliche Geschützlafetten, die durch Loslassen des Feuerknopfs abgefeuert werden. Im Gefechtsmodus ist Ihr Schiff langsamer und weniger manövrierfähig. Ein Looping dauert ebenfalls länger, da die Lafetten umgepackt werden müssen, bevor ein Looping beginnen kann.

DIE RENNEN

Kein Rennen einer Saison gleicht einem anderen. Da mindestens zwei Rennen pro Monat stattfinden, von denen Sie nur ein Rennen pro Monat wählen können, sollten Sie sich die Renninformationen sorgfältig durchlesen, um das beste Rennen zu wählen. Zum Betrachten der Renninformationen müssen Sie zuerst das entsprechende Rennen wählen, indem Sie den Joystick auf dem Wahlbildschirm für die Rennen nach links oder rechts bewegen. Sie erhalten die folgenden Informationen:

'Stadium'	Eine der acht in einer Umlaufbahn befindlichen Raumstationen.
'Fee' (Teilnahmegebühr)	Kosten für die Teilnahme an einem Rennen (in 'Guineas').
'Type' (Renntyp)	Bestimmt den Sonderbonus für ein Rennen, siehe auch 'Sonderbonus'.
'Scape' (Landschaft)	Das Terrain, auf dem ein Rennen stattfindet.
'Density' (Dichte)	Wie vollgepackt eine Landschaft ist. Das Terrain kann fast leer oder auch voll an Hindernissen sein.
'Laps' (Runden)	Die zum Erreichen des Ziels notwendige Rundenzahl, um den Geldpreis zu gewinnen.
'Prize' (Geldpreis)	Der Geldpreis für die erfolgreiche Beendigung eines Rennens.

SONDERBUS

Der Renntyp bestimmt die Aktivität, mit der Sie sich Ihre Bonusse verdienen können. Ihre Bonuspunkte werden Ihnen auch dann angerechnet, wenn Sie das Ziel nicht erreicht haben. Die folgenden Renntypen gibt es:

'Time-Trial' (auf Zeit)	Zunahme der Bonuspunkte bei hohen Geschwindigkeiten.
'Speed-Trial' (auf Geschwindigkeit)	Abnahme der Bonuspunkte bei geringen Geschwindigkeiten.
'Demolition' (Zerstörung)	Zunahme der Bonuspunkte für Landschaftszerstörung.
'Dodg'em' (Ausweichen)	Abnahme der Bonuspunkte für Landschaftszerstörung.
'Endurance' (Ausdauer)	Bonuspunkte für die auf der Rennstrecke verbrachten Zeit.
'Survival' (Überleben)	Bonuspunkte für die Zerstörung von 'Gravo-Craft'-Objekten.
'Random' (Zufall)	Überraschungsbonus.
'Slalom'	Bonuspunkte für Unterliegen der Landschaft.

AM ENDE EINES RENNENS

Die Punkte für die Zerstörung von 'Gravo-Craft'-Objekten werden am Ende eines Rennens wie folgt vergeben:

Orbiter	– 500 Punkte
One-track	– 300 Punkte
Diamond-flyer	– 400 Punkte
Barrow-paddler	– 200 Punkte
Duo-paddler	– 250 Punkte
Fourk	– 100 Punkte
Fin-puller	– 100 Punkte
Nuts	– 250 Punkte
Katerkiller	– 250 Punkte

Die Sonderbonusse werden ebenfalls am Ende eines Rennens vergeben. Bei Erreichen des Ziels erhalten Sie den Zielbonus und den Geldpreis.

LANDSCHAFT

Die Rennstrecken wurden im innern Umfang der radförmigen Raumstationen und in acht verschiedenen Landschaften errichtet. Diese reichen vom brüchigen.

'Shatter-Rock' (Geröll) bis zu 'Hardwall'. Die Beschußanfälligkeit ist verschieden, und bei härteren Landschaften vermag ein einzelner Schuß keinen Schaden anzurichten.

'SPEEDER'-ENERGIE

Der 'Speeder' kann eine gewisse Anzahl von Schüssen und Kollisionen mit der Landschaft absorbieren. Geht die Energie zuneige, blinkt der 'Speeder' auf. Laden Sie Energie wieder auf, indem Sie die 'E'-Symbole auf dem Boden im Tiefflug überfliegen. Die Hochstenergie variiert und hängt von Ihren Leistungen und den Sonderbonusen in früheren Rennen ab.

BONUS-GUINEAS

In einigen Rennen erscheinen besondere 'Guineas'-Symbole mit einem 'G'. Wenn Sie diese im Tiefflug überfliegen, können Sie sich zusätzlich Geld verdienen.

KOOPERATION ZWISCHEN ZWEI SPIELERN

Wenn zwei Spieler um die Alleykat-Trophäe weiterern wollen, können sie als ein Team mit einem gemeinsamen Konto antreten. Sie müssen die Rennen gemeinsam wählen und das doppelte Startgeld bezahlen. Die Spieler nehmen dann abwechselnd am Rennen teil und erhalten beide die Chance, den Geldpreis zu gewinnen. Erreichen beide Spieler das Ziel, erhält jeder der beiden den Geldpreis.

ANMERKUNGEN

Entwurf des Designs und Programmierung – Andrew Braybrook.

Komponieren und Programmierung der Musik – Steve Turner.

Empfehlungen für das Spieldesign von den Testpiloten Robert Orchard, Andi Marsden und Richard Harvey.

© Graftgold Ltd 1986 und © Hewson Consultants Ltd 1986

Das Programm und die Data auf dieser Diskette sind urheberrechtlich geschützt und dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Hewson Consultants Ltd. weder zu Teilen noch als Ganzes, in welcher Form auch immer, kopiert werden. Alle Rechte vorbehalten. Es wird keine Haftung für etwaige Fehler übernommen.

Unsere Firmenpolitik besteht in der ständigen Verbesserung unserer Produkte. Daher behalten wir es uns vor, Produkte ohne weitere Mitteilung zu modifizieren.