



DEUTSCH



DEUTSCH

# HIGH VOLTAGE

COMMODORE 64/128



# LADEN

Die Kassette mit der bedruckten Seite nach oben in den Commodore Kassettenrekorder einlegen und sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. Kontrollieren ob alle Kabel angeschlossen sind. Die SHIFT- und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Die Bildschirnmachricht sollte erscheinen, anschließend PLAY- Knopf drücken. Dieses Programm lädt sich automatisch. Beim C128 GO 64 (RETURN) tippen und wie C64 fortsetzen. Nach dem Laden den FIRE-KNOPF drücken.

**ZU BEACHTEN:** Wenn sich mehr als ein Titel auf einer der Cassettenseiten befindet, muß das Band immer angehalten werden, nachdem das erste Spiel geladen ist. Um weitere Spiele zu laden, sollte das Gerät rückgestellt und die vorigen Ladeanweisungen befolgt werden. Es ist ratsam, den Zähler am Bandanfang auf Null zu stellen, damit die Lage der Spiele für spätere Verwendung notiert werden kann.

## DISKETTE

Wähle Modus 64. Schalte das Diskettenlaufwerk ein und lege das Programm mit der Beschriftung nach oben ein. Tippe LOAD""",8,1 (RETURN). Die Einleitung wird erscheinen und danach lädt sich das Programm automatisch.

# ARKANOID

Programcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeteilt oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Arkanoid kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

## DAS SPIEL

Die Ära und Zeit dieser Geschichte sind unbekannt. Nachdem das Mutterschiff "Arkanoid" zerstört wurde, entkam das Raumschiff "Vaus," nur um in der Leere gefangen zu werden. ... Du steuerst die Vaus und mußt 32 Stufen durchdringen und danach den "Dimensions Veränderer" konfrontieren. Ihn mußt Du zerstören, um die Zeit zurückzudrehen und die "Arkanoid" wiederaufleben zu lassen. Verzweifelte Aktionen und ein haargenaues Timing ergeben zusammen ein fesselndes Spiel.

## STEUERUNGEN

Das Spiel wird durch Tastatur, Joystick, Neos Mouse oder Paddle wie folgt gesteuert.

### TASTATUR

Spieler 1 und Spieler 2.

Für LINKS gebrauchte die linke Umschaltertaste.

Für RECHTS gebrauchte die rechte Umschaltertaste.

Für FEUER gebrauchte die Leertaste.

### JOYSTICK

Spieler 1 in Port 1.

Spieler 2 in Port 2, oder in Port 1 wenn ausgewählt.

### LINKS ←————→ RECHTS

FEUER – Rechter Knopf der Neos Mouse.

Neos Mouse – wie Joystick Ports.

Paddle ist Port 1 für beide Spieler (es muß ein CBM 64 oder Paddle benutzt werden).

## SO WIRD GESPIELT

Du steuerst die Vaus, die Du nach rechts und links bewegen kannst. Mit Deiner Geschicklichkeit lenkst Du einen Energiestrahle um, der nach und nach die Wände vor Dir aufbrechen wird. Einige farbige Bausteine müssen mehrmals getroffen werden, und andere sind überhaupt unzerstörbar. Außerirdische Lebewesen überfallen Dich von Zeit zu Zeit, um Dich zu behindern, aber Sie werden durch Kontakt mit dem Energiestrahle oder der Vaus eliminiert.

Bei Deinem Einsatz helfen Dir unter bestimmten Bausteinen versteckte Energiekapseln. Wenn der Stein zerstört wird, werden ihre Kräfte frei. Jede hat eine andere Kraft, die mit einem auf der Seite aufgemalten Buchstaben gekennzeichnet ist. Es gibt die Folgenden:

**S** – Verlangsam den Energiestrahle, damit Du ihn besser platzieren kannst.

**C** – Erlaubt Dir, den Strahl zu fassen, in die gewünschte Position zu bringen und dann abzuschießen.

**E** – Vergrößert die Vaus und gibt Dir damit bessere Aussichten, den Strahl abzulenken.

**D** – Zerreißt den Strahl in drei verschiedene Teile, wodurch Du den dreifachen Effekt erreichen kannst.

**L** – Bewaffnet Deine Vaus mit einem Laser, womit Du auf Bausteine und Außerirdische schießen kannst.

**B** – Bricht einen Teil der Wand auf, damit die Vaus einen zweiten Fluchtweg zur nächsten Stufe erhält.

**P** – Gibt Dir ein extra Leben.

## STATUS UND PUNKTEGEWINN

Auf dem Bildschirm erscheinen die laufende Punktzahl, die Höchstpunktzahl, die Anzahl verbleibender Leben und die erreichte Stufe.

Es gibt zwischen 50 und 120 Punkte für das Herunterschlagen von Bausteinen, je nach deren Farbe. Einsammeln einer Kapsel gibt 1000, und Treffen eines Außerirdischen 100 Punkte. Für "P" Kapseln gibt es extra Leben.

## SPIELTIPS

\* Die Zerreiß-Kapsel ist sehr wirksam, wenn Dein Strahl entweder hinter oder in einer Wand gefangen ist.

\* Der Laser ist am wirksamsten gegen Bausteine, die mehrere Treffer benötigen.

\* Wenn Du den Strahl nur gerade mit der äußersten Kante der Vaus ablenkst, erhältst Du einen viel spitzeren Winkel – sehr praktisch wenn Du in der Enge manövriert.

**VIEL GLÜCK**

# BASKET MASTER

**Basket Master** – der neuste Sportknüller!

Ein Spiel mit allgegenwärtiger Action und Spannung. Trete gegen den Computer oder Deine Freunde an in einem fiebrigen Kopf-an-Kopf-Kampf bei einem der schnellsten Ballsportspiele, die es gibt.

Dribbel den Ball auf Zehenspitzen über das Feld, dicht gefolgt von Deinem Gegner und ziele mit ruhiger Hand und scharfem Blick auf den Korb. Mach mit bei diesem schnellen und rasanten Spiel – es ist ein Riesenspaß.

Verteidige Dein Feld, greif Deinen Gegner an. Renne im Wettlauf mit der Zeit, dreh Dich, spring hoch und schmetter den Ball durch den Korb.

Verfolge Deine Spielzüge in Zeitlupenwiederholung und höre den begeisterten, jubelnden Zuschauern zu.

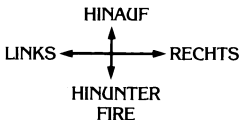
**Basket Master** – das 3-D Computerspiel mit hochau aufgelösten Bildern und atemberaubenden authentischen Soundeffekten dieser phantastischen Sportsimulation von Imagine.

Mach mit! Werde ein **Basket Master**!

## STEUERUNGEN

Das Spiel wird mittels Joystick gesteuert.

## JOYSTICK



## SPIELAUSSWAHLMÖGLICHKEITEN

### EIN SPIELER

Spiele gegen den Computer, der ein professionelles Basketballspiel simuliert.

### ZWEI SPIELER

Trete gegen einen Freund an und messe Deine sportlichen Fähigkeiten im Basketballspiel.

### SCHWIERIGKEITSGRADE

Du kannst drei verschiedene Schwierigkeitsgrade auswählen: ANFÄNGER-, AMATEUR- oder PROFILEVEL. (Bei dem Schwierigkeitsgrad "Profilevel" ist sehr schwierig, das Spiel zu gewinnen.)

### NAMENSÄNDERUNG

Gib Deinen Namen in die linke Spielfeldhälfte ein (bzw. in die Spielfeldhälfte, in der Du spielst, falls zwei Spieler spielen.)

# STEUERUNG DER SPIELER

## VORWÄRTSLAUF UND RICHTUNG

Mittels der Joystick bewegen sich die Spieler in die gewünschte Richtung fort.

Ist ein Spieler nicht im Ballbesitz, ist sein Körper in die Richtung ausgerichtet, in die er sich fortbewegt.

Ist der Spieler dagegen im Ballbesitz, kann die Richtung in die er sich fortbewegt, ausgewählt werden, um so den Ball vom Gegner fernzuhalten.

Zur Änderung der Ausrichtung eines Spielers in Ballbesitz in eine bestimmte Richtung drücke die Joystick in die gewünschte Richtung und betätige unmittelbar danach, ohne die Joystick loszulassen, die Funktionstaste. Wenn der Spieler die gewünschte Richtung erreicht hat, loß dem FIRE knopf auf.

## BALLWURF

Wenn Du im Ballbesitz bist, kannst Du den Ball auf folgende Arten in den Korb werfen: Drückst Du lediglich die FIRE knopf, wird der Spieler hochspringen. Drückst Du die Taste ein zweites Mal, wird der Spieler den Ball aus der für seine Körperausrichtung besten Position werfen.

Beispiel:



1. Wurf eines kurvenförmig fliegenden Balls aus der Luft



2. Wurf mit halber Drehung



3. Wurf nach vorn

## SCHMETTERBÄLLE

Für einen Schmetterball muß der Spieler unmittelbar im Spielfeldbereich direkt unter dem Korb stehen. Durch Drücken die FIRE knopf springt der Spieler hoch und schmettert den Ball in den Korb. Während der Spieler sich nach oben streckt, kann mittels der Joystick die Art und Weise des Schmetterballs gesteuert werden.

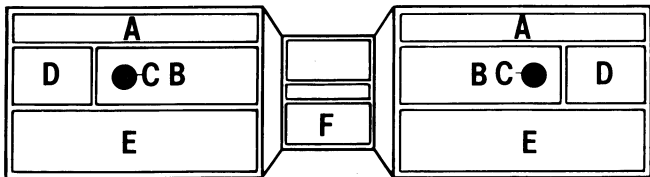
## BALLABNAHME

Um dem Gegner den Ball abzunehmen, mußt Du Dich dem Gegner nähern, ihn in die Enge drücken, seine Bewegungen genau beobachten und ihm den Ball durch Drücken die FIRE knopf in einem Moment, in dem er den Ball nicht deckt, wegschnappen.

## ABGEPRALLTE BÄLLE

Um in den Ballbesitz eines abgeprallten Balls zu kommen und umherauszufinden, in welche Richtung der Ball fliegt, mußt Du den Schatten des fliegenden Balls genau verfolgen. Springe hoch und fang den Ball durch Betätigung die FIRE knopf.

# STRUKTUR DER PUNKTANZEIGETAFEL



- A · Ein Energiestrahle zeigt die physische Kondition der Spieler an.  
B · Eine Zählanzeigle vermerkt, wieviele Fouls jeder einzelne Spieler begangen hat.  
C · Zeigt an, wie nahe Du beim Ball bist. (Erscheint ein Ball auf der Anzeigle, bedeutet dies, daß Du in einer idealen Ballfangposition stehst.)  
D · Punktanzeiglezhler zeichnet auf, wieviele Punkte (Körbe) jeder einzelne Spieler erzielt hat.  
E · Nachrichtenanzeigle gibt den Namen des Spielers an, der gefoult hat und die Art des Fouls.  
F · Zeitmesser mißt die 5 Minuten jeder Spielperiode.

## SPIELSTRATEGIEN

### BALLABNAHME

Direkt nach der Ballabnahme den Ball beim Angriff decken, um zu verhindern, daß der Gegner den Ball zurückerobert.

### DRIBBELN

Durch die Steuerung der Ausrichtung des Spielers kannst Du die Spielrichtung ändern und so den Ball vom Gegner wegdribbeln und Dich in eine gute Wurfposition spielen.

### DECKEN DES SPIELFELDES UNTER DEM KORB

Die besondere Stärke des Computersimulators liegt im Hineinschmettern des Balls in den Korb. Um dies zu verhindern, muß das Feld unter dem Korb gut verteidigt werden und der Ball nach Möglichkeit von einer vom Korb etwas weiter entfernten Spielposition geworfen werden.

### ABFANGEN DES BALLS

Beachte genau Spielmomente, in denen der Gegner den Ball über eine weite Distanz zum Korb wirft. Versuche in diesen Situationen, nahe an den Gegner heranzukommen, hochzuspringen und den Ball abzufangen, um einen ansonsten sicheren Korbball zu verhindern.

# MÜDIGKEIT UND ENERGIE

Nutze die Momente aus, in denen Du optimale Energiereserven besitzt, und erhole Dich von den Anstrengungen, wenn Du Dich schwach fühlst. Versuche, Deinen Gegner bis zur Erschöpfung zu jagen. Die Effektivität und Kraft Deines Wurfs wird z.T. von Deiner Müdigkeit beeinflusst. Denke also daran, daß Du keine Schmetterkorbbälle werfen kannst, wenn Du total erschöpft bist, und behalte die Anzeige über Deine Energievorräte auf der Anzeigetafel im Auge.

# SPIELVERSTÖSSE

Folgende Spielverstöße werden mittels der Software reorganisiert:

1. Bei Ballbesitz in falsche Richtung auf dem Spielfeld laufen.
2. Ball im Aus.
3. Fouls. Vermeide jegliche Fouls.

# PERSONLICHEN FOULS

Beim Angriff und bei der Verteidigung kann es zu Fouls kommen. Beim Angriff und Zulaufen auf den Korb mußt Du Körperkontakt mit dem Gegner vermeiden. Sei vorsichtig bei Schmetterkorbbällen, wenn der Gegner sein Spielfeld unter dem Korb verteidigt. Vermeide bei der Verteidigung eine Ballabnahme, wenn der Ball durch den Gegner gut gedeckt ist, und greife nie von hinten an.

# SPIELWIEDERHOLUNG

Bei jedem Schmetterkorbball wird der Wurf in Zeitlupennahaufnahme wiederholt.

# HALBZEIT, STATISTIKEN UND SPIELENDEN

Ein Spiel besteht aus zwei fünfminütigen Spielhalbzeiten mit einer Pause in der Halbzeit. Während der Halbzeit und am Ende des Spiels erscheint auf dem Bildschirm eine statistische Tabelle mit Prozentwertangaben und Ergebnissen jedes einzelnen Spielers. Ein Spiel kann darüber hinaus beendet werden, wenn ein Spieler aufgrund von zu vielen Fouls vom Feld gewiesen wird, und dies bedeutet, daß Du trotz der auf der Anzeigetafel angezeigten Spielführung dennoch das Spiel verlierst.

**GÜTEN WURF!**

# BASKET MASTER

Programcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

# HERSTELLER

© Spielentwurf: Dinamic  
Programmierung: Gary Biasillo  
Grafik: Lee Cawley  
Hersteller: D.C. Ward  
© 1987 Imagine Software

# **FIREFLY**

## **Können Sie die Welt retten?**

Die Vorgeschichte . . .

Eine bösartige Macht breitet sich aus wie eine Epidemie -unheilbringend, scheinbar grenzenlos und unbegrenzt, ungezügelt und unzügelbar . . .

Die Menschheit ist fast ausgerottet, das Land ist zerstört. Ein manisch-mechanisches Reich erstreckt sich über das All. Riesige Chrom-Kolonien sind im Sonnensystem der Erde verstreut.

Rückkehr in die Heimat? . . . Nicht für die Mannschaft der Weltraumflotte FIREFLY, die nach einer jahrzehntelangen Forschungsreise im tiefsten All zur Erde zurückkehrt.

Sind Sie imstande, die Unterdrücker zu überlisten? – Können Sie sie zerstören?

## **STEUERUNG**

Das Spiel wird mittels Steuerknüppel in Ausgang 2 gesteuert.

Das Raumschiff wird durch eine Kombination von AUF, AB, LINKS, RECHTS und FEUER gesteuert.

Für die Wahl zwischen Musik und Toneffekten wird der Steuerknüppel nach rechts oder nach links gedrückt.

FESTSTELLEN DER UMSCHALTERTASTE hält das Spiel an.

Drücken von RUN STOP bricht das Spiel ab.

## **STATUS und TREFFER**

Die folgende Information wird an der Hauptanzeige der FIREFLY angezeigt . . .

## **HAUPTANZEIGEFELD**

Die SONNENSYSTEM-KARTE oder SPIELFELD DES GEGENWÄRTIGEN SYSTEMS

## **UNTEN LINKS . . .**

DI-BAR ist für BESCHLEUNIGUNG MIT RICHTUNG  
BRENNSTOFF VORRATSANZEIGE  
SCHADENANZEIGE



## **MITTE**

Die ANZAHL DER IM GEFECHT VERBLEIBENDEN RAUMSCHIFFE oder  
Abtasteranzeige von SPIELFELD DES GEGENWÄRTIGEM SYSTEMS.

## **UNTEN RECHTS**

Gegenwärtiger Spielstand

**NORMALES FEUER/SCHNELLES FEUER** Anzeiger Anzahl von "YOKAS"  
an Bord

## **WIE BEDIENT MAN EIN FIREFLY RAUMSCHIFF?**

Die Aufgabe eines Kapitäns ist einfach . . .

Die mechanische Struktur des Feindes muß zerstört werden. Zu diesem Zweck muß die für das System äußerst wichtige Energieversorgung außer Kraft gesetzt werden. Die Struktur ist auf dem Bildschirm als ein Rastersystem dargestellt, welche aus den folgenden Einheiten besteht . . .

EIN VON ROBOTERN BESETZTES GEBIET    EIN UNBELEBTER RAUM  
EINE "ROOBOTER-FREIE" TOTE ZONE    EIN PLANETARISCHER SEKTOR  
DAS ENERGIEVERSORGUNGS-SYSTEM

Für einen jeden Spielablauf wird das Systemraster willkürlich neu erstellt. Man beginnt immer in der TOTEN ZONE, ganz links, von der aus der Kampf über das riesige besetzte Gebiet zum Kern des Systems beginnen kann. Sie können sich nur in den TOTEN ZONEN weiterbewegen und es ist daher nur von dort möglich ein benachbartes System zu betreten. Dazu wird FIREFLY auf das gewünschte Quadrat positioniert und FEUER gedrückt.

Ein System kann nicht betreten werden wenn sich ein Planet in seinem Zentrum befindet. Diese Planeten sind die wichtigsten mechanischen Kolonien und sind gegen jeden Angriff ausgezeichnet bewehrt.

Ein System kann nicht betreten werden wenn sich ein Planet in seinem Zentrum befindet. Diese Planeten sind die wichtigsten mechanischen Kolonien und sind gegen jeden Angriff ausgezeichnet bewehrt.

Die unbewohnten Zonen sind am wenigsten durch Roboter verteidigt. Um eine solche Zone zu besetzen muß das Alarmsystem gegen Eindringlinge außer Kraft gesetzt werden. Das kann nur manuell durchgeführt werden. Falls das nicht richtig durchgeführt wird, wird eine Kettenreaktion ausgelöst,

das Robotersystem ballt sich zu einem gemeinsamen Angriff und Sie werden ganz nach links zurückgedrängt.

## **EINDRINGEN IN EIN VON ROBOTERN BESETZTES GEBIET**

Die Karte des Sonnensystems wird von einer Nahansicht des Gebiets mit einem der FIREFLY-Raumschiffe in der Mitte ersetzt. Der Abtaster unten links auf der Anzeige zeigt das gesamte Gebiet und Ihr Raumschiff von einer gewissen Entfernung.

Ihr Raumschiff besitzt besondere Ausrüstung: einen Hochleistungsvorschubantrieb und oct-o-photonische Plasmaberstungskugeln welche Ihnen, richtig eingesetzt, aus völlig rettungslos erscheinenden Situationen helfen können und den Feind vollkommen verwirren.

Ein jedes Gebiet hat vier Hauptenergieversorgungspunkte (langsam blinkende > Punkte auf dem Abtaster) und zwei Teleports (schnell blinkende Punkte).

Diese werden von einigen Robotern geschützt. Die Roboter sind verhältnismäßig klein und scheinen daher nicht auf dem Radarabtaster auf. Ein vernichteter Roboter kann einige "nützliche" Gegenstände hinterlassen.

Um das Gebiet zu beherrschen müssen alle vier Energiepunkte zerstört werden. Das wird durch Eindringen und Überwältigen dieser Positionen bewirkt. Dazu müssen aber vier extra Energieeinheiten (Yokas) an Bord genommen werden, diese werden von den Energiequellen in das Spielfeld abgegeben.

Sie können sich der Teleports bedienen um Ihr Schiff auf eine sichere Ebene zu bringen, oder um sich im Spielfeld besser und schneller zu bewegen. Diese Einrichtungen sind jedoch Robotereinrichtungen und sind für Menschen schwer zu bedienen.

Ihr Schiff kann nur durch folgendes beschädigt werden:

**EIN ZUSAMMENSTOSS MIT ROBOTERN**

**ANGRIFF DURCH MECHANOID RAKETEN**

**FALSCHER BENUTZUNG EINES TELEPORTS**

**ENERGIEQUELLE WURDE NICHT ÜBERLASTET**

**EINDRINGEN IN DEN ENERGIEPUNKT OHNE AUSREICHENDE  
ENERGIEEINHEITEN**

Ein Schiff gilt als zerstört, wenn es keinen weiteren Schaden mehr hinnehmen kann. Das besetzte Gebiet bleibt dann in den "Krallen" der Roboter. Wenn Sie noch andere Raumschiffe haben, können Sie das System wieder angreifen oder eine andere Route durch die Konstruktion suchen.

Wird es Ihnen gelingen wo die ganze Menschheit versagt hat?

### **RATSCHLÄGE**

- ★ Es ist ratsam, nicht stehenzubleiben, achten Sie aber auf Ihren Kraftstoffvorrat.
  - ★ Je näher Sie zur Hauptenergiequelle kommen, desto schwieriger wird Ihr Vorstoß.
    - ★ Die Fährte muß gar nicht so falsch sein!
    - ★ Erhalten Sie Ihren Rythmus, auch wenn's heiß her geht.
  - ★ Ein Puzzle läßt sich manchmal besser lösen wenn alles durcheinander kommt.
    - ★ Und im Teleport . . .
- Das Gras ist grüner auf der anderen Seite.  
Ein Spatz in der Hand . . .

### **FIREFLY**

Die Programmierungscodes, grafische Darstellung und Bildmaterial sind Eigentum von Ocean Software Limited und dürfen als solches ohne die vorherige schriftliche Einwilligung von Ocean Software Limited nicht in irgendeiner Form kopiert, gespeichert, vermietet oder verbreitet werden.

Alle Rechte weltweit vorbehalten.

### **MITARBEITER**

Programmierer: Tony Pomfret

Grafik: Karen Davies

Musik und Toneffekte: Fred Gray

Produzent: D.C. Ward und P.J. Finnegan

© 1988 SPECIAL FX von Ocean

# GUTZ

## FRISS DAS SYSTEM KAPUTT!

Die Amerikaner hörten als erste die Sendesignale. Aus der Nähe von Jupiter kamen Radioimpulse mit einem regelmäßigen Muster und einer äußerst ungewöhnlichen Frequenz. Das mysteriöse Objekt näherte sich unserem Planeten und kreiste um die Erde. Es war weder ein Planet noch ein eroberter Meteorit, sondern ein künstlich geschaffenes Wesen, das Produkt intelligenter Lebewesen.

## "Kontaktaufnahme" hörte man über den Empfang ...

Hast Du jemals in Deinem Leben versucht, mit einem wahnsinnig verfressenen, planetengroßen 10 Millionen Tonnen Megamonster Verbindung aufzunehmen ... ?

## STEUERUNGEN

Das Spiel kann mittels Joystick in Port 2 oder mit der Tastatur gesteuert werden.

HINAUF	— ;
HINUNTER	— /
LINKS	— Z
RECHTS	— X
FIRE	— RETURN
PAUSE	— INSERT/DELETE
ABBRUCH	— LINKER PFEIL
KARTENANZEIGE	— LEERTASTE

## GUTZ BILDSCHIRMANZEIGE

**DAS HAUPTANZEIGEFELD  
ZEIGT DAS GEGENWÄRTIGE SPIELFELD BZW. DAS  
QUADRANTENFELD UND INFORMATIONEN ÜBER DAS**

**ABWEHRSYSTEM AN.  
UNTEN LINKS**

**WIRD DER AKTUELLE PUNKTESTAND/DER REKORDPUNKTESTAND  
UND DER 'TRI- PUZZLE'-WAFFENSTATUS ANGEZEIGT UND (SO FERN  
ZUTREFFEND) DER GEGENWÄRTIGE WAFFENTYP.  
IN DER MITTE  
WIRD DEINE POSITION IM HAUPTKÖRPER DURCH EIN**

# **RADARÄHNLICHES GERÄT ANGEZEIGT (MOMENTANE POSITION LEUCHTET AUF), UND DIE IN DEINEM BESITZ BEFINDLICHEN SCHLÜSSEL/KRISTALLE WERDEN ANGEZEIGT. UNTEN RECHTS**

ERSCHEINT DIE ANZEIGE ÜBER HELME/ENERGIEZUSTAND UND DIE ANZAHL DER VERBLEIBENDEN LEBEN.

## **ORGANZERSTÖRUNG**

Du bist bei lebendigem Leibe von dem außerirdischen Lebewesen gefressen worden.

Die Aufgabe, die Du nun zu bewältigen hast, ist eigentlich ganz einfach ...

Du mußt fliehen und zur Erde zurückkehren, um den Menschen dort von Deiner verheerenden Entdeckung zu berichten. Die Flucht wird jedoch nur dann möglich, wenn es Dir gelingt, alle lebenswichtigen Körperfunktionen des Monsters auszuschalten, — d.h. Du mußt alle lebenswichtigen Hauptkörperorgane — Leber, Lunge, Herz und Gehirn — zerstören.

All diese Organe haben ihren speziellen Platz in einem verzweigten Arteriensystem und riesigen Komplexen von Verbindungsröhren und Kanälen.

Die Organe sind außerdem in eine schützende "Zellschicht" eingebettet, die nur mit einer besonderen 'dreiteiligen' Waffe freigelegt werden kann. Die 'Waffenteile' findest

Du in den verstreuten Schachteln auf jeder einzelnen Ebene.

Damit ist die Sache jedoch bei weitem noch nicht ausgestanden. In dem außerirdischen Monster tummelt sich eine Schar von schleimigen, wabbeligen, kriechenden, ekligen Wesen, die fast alle extrem verfressen sind und deren einzige Lebensaufgabe darin besteht, Fremdkörper wie Dich auszumergeln ...

Auf jeder Ebene findest Du u.U. verschiedene Gegenstände, die Dir bei Deiner schierigen Aufgabe weiterhelfen ...

**Helme** — Die Helme schützen Dich für jeweils zweieinhalb Minuten gegen Schußkugeln, Gas und eine Reihe von Kreaturen, die Dir begegnen.

**Schlüssel** — Mit dem Schlüssel kannst Du die in jedem Hauptorgan-'raum' befindliche versteckte Tür zu den 'Super-Waffen' öffnen.

**Kristalle** — Durch die Kristalle hast Du soviel Energie, daß Du mindestens drei Minuten lang ein Hagelfeuer von Dir geben kannst. Die Kristalle dienen darüber hinaus zur Zerstörung der Hauptkörperorgane.

**Karte** — Mit Hilfe der Karte weißt Du, in welchem Arterienquadrant Du Dich jeweils aufhältst. Darüber hinaus enthält die Karte wichtige Informationen über die verschiedenen Kreaturen, die sich in dem jeweiligen Abschnitt aufhalten, und gibt Auskunft darüber, wie die Kreaturen umgebracht werden können. Die Karte kann

allerdings nur für höchstens drei Minuten benutzt werden. Danach erlöschen die Informationen.

**Schachteln** — In den Schachteln befinden sich die Teile, die Du einsammeln muß und brauchst, um das Gerät zusammenzubauen, mit dem die Hauptorgan- 'räume' geöffnet werden können.

**Waffenlager** — Die Waffenlager, in denen die Waffen aufbewahrt werden, die Du zur Zerstörung all der auf Dich lauenden Gefahren benötigst, sind in den Arterienwänden selbst versteckt. Da jede Waffe eine besondere Eigenschaft hat, können nicht alle Waffen beliebig zur Ausschaltung der Bösewichte in den einzelnen Abschnitten eingesetzt werden.

Bei einem Punktestand von 10.000 Punkten erhältst Du ein Extraleben.

## **TIPS UND SPIELHINWEISE**

- \* Bleib immer in Bewegung!
- \* Sei vorsichtig bei der Benutzung der Helme!
- \* Der von Dir eingeschlagene Weg bringt Dich nicht unbedingt ans Ziel.
  - \* Einem guten Entdecker entgeht nichts.
  - \* Wenn der Schlüssel paßt, ...
- \* Der Weg zum Magen des Monsters führt durchs Herz.

## **GUTZ**

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, verliehen oder verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

## **HERSTELLER**

Musik: Fred Gray

Grafik: Andy Rixon

Programmierung: Robbie Tinman

Produktion: P.J. Finnegan

©1988 Sondereffekte von Ocean

# MAG MAX

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der vorgenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Mag Max kann an den Commodore 64/128 Microcomputern abgespielt werden.

Mag der Max, ein geheimes Roboterprojekt, ist alles was von der Zivilisation der Milchstraße übrigbleibt; die Bestandteile sind über den ganzen Planeten verteilt — setze unseren Helden zusammen und bekämpfe die mechanisierten Invasoren.

## DAS SPIEL

In den letzten Tagen vor dem grossen Zusammenbruch realisierten die Überbleibsel der Menschheit, daß ihr Ende unabwendbar war.

Mechanoide Horden von einer fernen, unbekannten Milchstraße hatten die Zivilisation mit brutalen Angriffen verwüstet und nur Tod und Zerstörung hinterlassen. Aber als Berichte von den ersten Angriffen überall in den bekannten Welten gehört wurden, stellten Sci-Corps gerade den Prototypen eines Robo-Zenturions fertig: Mag Max. Der letzte Verteidiger der Menschheit war kaum fertiggestellt, als auch Sci-Corps in einem vernichtenden Laserhagel untergingen. Die Invasoren jedoch wissen nichts von diesem Projekt, welches zu ihrem Untergang führen könnte, denn in den Tiefen des Planeten hat sich ein Kreislauf geschlossen, und Mag Max lebt! Während er seine über die Kontinente verteilten Bestandteile zusammensucht, gewinnt er an Stärke und Feuerkraft, um sein Programm zu erfüllen: Tod den Invasoren!

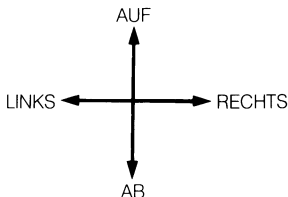
Zuerst führst Du Max über die Oberfläche des Planeten und durch die Untergrundkavernen. Übernimm seine Kontrolle und durchsuche den Planeten nach den Bestandteilen; durch sie vergrößern sich seine Stärke und Abwehrkräfte. Du wirst auch spezielle Krater finden, die Max in den Untergrund und zu neuen Gefahren transportieren.

Die Bewaffnung besteht aus einem Super-Laser, womit Du alle Außerirdischen und deren Strukturen eliminieren mußt. Einige können allerdings nur mit der Speziallanze besiegt werden, welche ein Teil Deines Waffensystems ist. Am Ende jeder Stufe stehst Du dem Führer der Invasoren gegenüber, den Du ganz bezwingen mußt, um auf die nächste Stufe vorzustoßen.

# STEUERUNGEN

Max kann entweder von der Tastatur oder vom Joystick kontrolliert werden, und die meisten Interfaces sind kompatibel.

## JOYSTICK



## TASTATUR

Q	—	AUF
A	—	AB
N	—	LINKS
M	—	RECHTS
UMSCHALTER	—	FEUER
ENTER	—	PAUSE

(Drücke nochmals ENTER zum Wiederbeginn)

FIRE — FEUER

## STATUS UND PUNKTEGEWINN

Die Höchst— sowie die laufende Punktezahl und die Anzahl verbleibende Leben erscheinen auf dem Bildschirm. Es gibt zwischen 50 und 200 Punkte für erledigte Außerirdische und zerstörte Verteidigungsanlagen; für das Monster am Ende jeder Stufe erhältst Du 10.000 Punkte. Bonus Leben gibt es pro 20.000 Punkte.

## SPIELTIPS

1. Merke Dir die Bewegungsmuster der außerirdischen Gruppen — schieße im richtigen Moment, damit Du die meisten Punkte erhältst.
2. Sei sehr vorsichtig mit den Bunkern.
3. Der Drachen muß Teil für Teil mit mehrfachen Treffern erledigt werden.
4. Wenn es Dir auf einer hohen Stufe "zu heiß" wird, gehe für eine Weile eine Stufe zurück.
5. Versuche Dich möglichst in der Bildmitte aufzuhalten, dadurch gewinnst Du Zeit zum manövrieren.

## HERAUSGEBER

Produced by D.C. Ward

© 1986 Imagine Software (1984) Limited

© Game Design Nitchibutsu



# MATCH DAY II

MATCHDAY II ist eine aktionsgeladene Arkadenfußballsimulation mit kontrollierbaren Volleys, Lobs (Überhebern), Fersenkickern und Bodenstößen, Flugkopfbällen, Remplern, nach dem Ball hechtenden Torhütern, unterschiedlichen Taktiken und dem höchst genauen Diamond-Deflection-System (Ablenksystem). Du kannst gegen einen Deiner Freunde spielen oder gegen das Computerteam, oder Du und Dein Freund können gemeinsam gegen das Computerteam antreten. MATCHDAY II umfaßt eine Ligameisterschaft, ein Pokalspiel, benutzerdefinierbare Tasten und noch vieles mehr.

## WIE MAN BEGINNT

Um zu beginnen, das Spiel einfach laden und **C** dreimal betätigen, dies bringt Dich auf das Spielfeld. Du kannst nun mit dem Spiel beginnen. Das Spiel kann entweder mittels Joystick in Port 2 oder mittels der folgenden Tasten gespielt werden:

- ♦ — LINKS
- ♦ — RECHTS
- F1 — HINAUF
- F2 — HINAB
- F3 — KICK/SPRUNG

## DAS MENÜSYSTEM

Benutze eine beliebige Cursorkontrolltaste, mit Ausnahme von **C**, um den Cursor zu bewegen. Benutze **C**, um die vom Cursor angezeigte Möglichkeit einzugeben. Bitte achte darauf, daß mit dem in den Anleitungen bezeichneten TEAM 1 jenes Team gemeint ist, das auf der linken Spielfeldseite beginnt.

## DAS JOYSTICK-MENÜ

Dieses Menü erscheint nur dann, wenn Du das Spiel das erste Mal ladest. Du darfst dabei also keine Fehler machen, as Du sonst den Ladevorgang wiederholen mußt.

- (a) One Joystick in Port 2 (Ein Joystick in Port 2) - Nur wenn ein Joystick benutzt wird. Wenn das Spiel mit 2 Spielern gespielt wird, muß Spieler 2 die tasten benutzen (vgl. Tastenmenü).
- (b) Two Joysticks (Zwei Joysticks) - Wenn Spieler 2 mit Joysticks spielen.
- (c) No Joysticks (Keine Joysticks) - Wenn keine Joysticks zur Verfügung stehen. Beide Spieler werden die Tasten benutzen (vgl. Tastenmenü).

## DAS HAUPTMENÜ

An der Bildschirmunterseite wird das jeweils letzte Spielergebnis angezeigt.

- (a) 1 PLAYER MATCHDAY Du spielst gegen den Computer
- (b) 2 PLAYER MATCHDAY Du und ein Freund spielen gegeneinander
- (c) TWIN PLAYER MATCHDAY Du und ein Freund spielen gemeinsam gegen den Computer

- (d) **MATCHDAY CUP** Du und bis zu sieben Freunde können an einem drei Runden dauernden Cupturnier teilnehmen.
- (e) **MATCHDAY LEAGUE** Du und bis zu sieben Freunde können an einem Ligameisterschaftsturnier teilnehmen.
- (f) **KEYS AND OPTIONS** Zugriff auf eine Reihe von Auswahlmöglichkeiten und Funktionen.

Vor jedem Anstoß in einer Spielhälfte kannst Du das Handicap-System benutzen. (Dies ist bei Cup- und Ligaspielen nicht erhältlich.)

- (a) **START HALF** Anstoß
- (b) **SCORE TEAM ONE 0** Team 1 erhält Torvorteil
- (c) **SCORE TEAM TWO 0** Team 2 erhält Torvorteil

## **DAS PAUSENMENÜ**


Dieses Menü kann nur während des Spiels durch Betätigen von RUN/STOP angewählt werden.

- (a) **RETURN TO MATCH** Rückkehr zum Spiel
- (b) **QUIT MATCH** Beenden des Spiels und Rückkehr zum Hauptmenü
- (c) **TACTICS SELECTION** Anwählen des Taktikmenüs


## **DAS MENÜ KEYS AND OPTIONS (Tasten und Auswahlmöglichkeiten)**

Dieses Menü kann vom Hauptmenü aus angewählt werden.

- (a) **QUIT MENU** Rückkehr zum Hauptmenü.
- (b) **MATCHDAY OPTIONS** Zugriff auf verschiedene Spielmöglichkeiten.
- (c) **PLAYER 1 KEYS** Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenü für Spieler Eins.
- (d) **PLAYER 2 KEYS** Zugriff auf benutzerdefinierbares Tastenmenü für Spieler Zwei.
- (e) **TEAM NAMES** Ändern der Teamnamen.
- (f) **TACTICS SELECTION** Anwählen des Taktikmenüs.
- (g) **COLOUR SCHEME** Auswahl von Spieler- und Spielfeldfarben.

Anmerkung: Zum Verlassen des Menüs COLOUR SCHEME  drücken.

## **MATCHDAY AUSWAHLMÖGLICHKEITEN**

Jede einzelne Möglichkeit in diesem Menü kann durch Betätigen von  ausgewählt und dann geändert werden.

- (a) **QUIT MENU** Rückkehr zum Menü "Keys and Options".
- (b) **SOUND LEVEL** (HIGH / LOW / OFF - Laut / Leise / Aus).
- (c) **TIME EACH HALF** (5 / 10 / 15 Minuten - Dauer der Spielhälfte).
- (d) **KICKOMETER** (All / FWD / HARD / II / III). Eine ausführliche Erklärung findest Du unter dem Punkt Kickometer.
- (e) **COMPUTER MATCHES** (UNATTENDED / ATTENDED) Du kannst auswählen, ob Du bei Spielen, an denen Du nicht teilnimmst, zuschauen möchtest.
- (f) **COMPUTER SKILL** (LOW / MEDIUM / HIGH, niedriger / mittlerer / hoher Schwierigkeitsgrad)
- (g) **KEEPER 1** (HUMAN / COMPUTER, Du kannst die Kontrolle Deines Torhüters dem Computer zuweisen.
- (h) **KEEPER 2** (HUMAN / COMPUTER)

# TASTENAUSWAHL FÜR SPIELER 1 und 2

Es muß unbedingt darauf geachtet werden, daß diese Funktion richtig benutzt wird - die Bildschirmanweisungen genau beachten.

- Schritt (a) Stelle den Cursor auf die gewünschte Steuerfunktion, für die die Tasten geändert werden sollen.
- Schritt (b) Betätige **C**, (damit werden alle aktiven Tasten gelöscht).
- Schritt (c) Betätige alle für die Steuerung erforderlichen Tasten (diese werden auf der laufenden Zeile angezeigt, wenn sie gedrückt werden).
- Wenn Du die **C**-Taste benutzen möchtest, mußt Du diese zuerst drücken. Anmerkung: Solltest Du versehentlich die falsche Taste betätigen, mit schritt (d) fortsetzen und dann zu schritt (b) zurückkehren. (Dabei muß **C** zweimal gedrückt werden).
- Schritt (d) Nachdem alle Tasten ausgewählt worden sind, **C** betätigen.
- Schritt (e) Wenn Du weitere Kontrollfunktionen ändern möchtest, mußt Du wieder mit Schritt (a) beginnen, ansonsten stelle den Cursor auf QUIT MENU und betätige **C**, um in das Menü "Keys and Options" zurückzukehren.

Die Standardsteuerfunktionen sind wie folgt:

Beim Spiel mit zwei Spielern, wenn beide Spieler die Tastatur benutzen.

## SPIELER 1

LINKS	LINKE CURSORTASTE
RECHTS	RECHTE CURSORTASTE
HINUNTER	F3
HINAUF	F1
KICKEN/SPRUNG	F7

## SPIELER 2

LINKS	↓
RECHTS	↑
HINAB	S
HINAUF	E
KICKEN/SPRUNG	LEERTASTE

Beim Spiel mit einem Spielern, wenn Spieler 1 einen Joystick benutzt (Port 2).

## PLAYER 2 Tasten

LINKS	↓
RECHTS	↑
HINAB	L
HINAUF	P
KICKEN/SPRUNG	LEERTASTE

Die Commodore Joystick ports sind mit der Tastatur gekoppelt. Wenn 1 oder 2 Joysticks gewählt werden, sind bestimmte Tasten nicht verfügbar.

# TEAMNAMENMENÜ

Du kannst jeden der acht Teamnamen ändern, indem du den Cursor auf die entsprechende Stelle hinbewegst, **C** betätigst und Deinen neuen Teamnamen eingibst. Wenn Du damit fertig bist, mußt Du **C** noch einmal betätigen.

Die oberste Menüauswahl ist QUIT MENU. Dies bringt Dich wieder zum Menü "Keys and Options" zurück.

# **DAS MENÜ "TACTICS SELECTION"** **(Taktikauswahl)**

- (a) QUIT MENU Dies bringt Dich entweder zum Pausenmenü oder zum Menü "Keys and Options" zurück.
- (b) TEAM 1 (ATTACKING/DEFENSIVE, Angriff/Verteidigung) Rücke Deine Männer nach vorne, um ein Tor zu erzielen, oder nach hinten, um Deine Verteidigung zu stärken.
- (c) TEAM 2 (ATTACKING / DEFENSIVE)

## **DIE MENÜS FÜR MATCHDAY POKAL- UND LIGASPIELE**

Die Menüs für Cup- und Ligaturniere sind sich ziemlich ähnlich und werden daher gemeinsam behandelt. Am Anfang des Menüs, direkt unter dem Titel, steht der nächste Spielplan. Wenn kein Spielplan angegeben wird, dann ist das Turnier beendet und Du mußt ein neues beginnen.

Im unteren Bildschirmteil steht die CUP / LEAGUE CODE NUMBER (Cup- / Ligakennnummer), diese ändert sich im Verlauf eines Turnieres. Diese Nummer kann zu einem späteren Zeitpunkt wieder eingetippt werden, um den aktuellen Turnierstand wieder herzustellen.

Als Computerschwierigkeitsgrad wird nur der Mindestwert für Cup- und Ligaspiele eingestellt, d.h. bei Cup-Halbfinalspielen ist der Mindestwert MEDIUM und bei Finalspielen HIGH. Bei Ligaturnieren spielen die einzelnen Teams mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.

Wenn ein Cupspiel nach Spielverlängerung unentschieden ausgeht muß ein Rückspiel stattfinden.

### **SPIELPLAN**

Spiele nach dem laufenden Spielplan. Wenn das Spiel beendet ist, wird die Cup-/Ligatablelle angezeigt. Wenn Du jetzt eine beliebige Taste betätigst, wirst Du in das Hauptmenü zurückgebracht. Dies bedeutet, daß Du Liga-, Cup- und Freundschaftsspiele miteinander mischen kannst.

### **STEUERUNG**

(Comp gegen Comp / Comp gegen Mensch / Mensch gegen Comp / Mensch gegen Mensch / 2 Menschen gegen Comp / Comp gegen 2 Menschen) Du kannst auswählen, welche Teams Du steuern möchtest, und sogar noch mitten im Turnier Deine Einstellung ändern. Wird Comp gegen Comp ausgewählt, werden diese Spiele nicht angezeigt, wenn die Einstellung COMPUTER MATCH (Matchday Auswahlmenü) nicht auf ATTENDED geändert wurde.

### **ANZEIGE DER CUP-/LIGATABELLE**

Dies bringt die entsprechende Tabelle zur Anzeige.

### **STARTEN EINES NEUEN CUP-/LIGATURNIERS**

Hiermit werden alle Ergebnisse des laufenden Turniers gelöscht und ein neues Turnier begonnen. Bei Cupspielen werden die Teams neuerlich willkürlich gezogen. Danach wird die Cup-/Ligatablelle angezeigt.

### **STARTEN DES ALTEN CUP-/LIGATURNIERS** ✓

Zugriff auf Menü, in dem eine alte Kennnummer eingegeben werden kann.

MENÜ VERLASSEN

Rückkehr zum Hauptmenü

## STARTEN VON ALTEN CUP-/LIGASPIELEN

(a) MENÜ VERLASSEN

Rückkehr zum Cup- bzw. Ligamenü.

(b) KENNUMMER

Hierbei wird eine Bildschirmaufforderung und ein Cursor angezeigt. Tippe eine alte Kennummer ein, wenn sie stimmt, wird die entsprechende Tabelle angezeigt, bevor das Cup-/Ligamenü wieder erscheint. Wenn Du Dich vertippst, wirst Du am Bildschirm die Aufforderung erhalten, noch einen Versuch zu machen.

## SPIELEN

**Arretierbälle (tote Bälle).** (Centers, Einwürfe, Corner, Torabstöße)

Der Spieler, der den Stoß/Einwurf vornimmt, wird automatisch zum Ball laufen, und durch Drücken der Fire-Taste wird der Ball zu einer von neun Positionen geschossen.

Die Positionen werden durch Lenken des Joysticks in die gewünschte Richtung ausgewählt. Wenn zum Beispiel vom linken Team ein Center vorgenommen wird, wird durch Bewegungen des Joysticks nach rechts ein langer Schuß nach rechts erfolgen, wird der Joystick nach links bewegt, erfolgt ein kurzer Schuß, wird er nach oben gedrückt, fliegt der Ball ganz auf die entgegengesetzte Seite des Spielfeldes, wird er nach unten gedrückt, fliegt er auf die dem Spieler naheliegende Seite des Spielfeldes usw. Für jede Totballsituation gibt es eine eigene Reihe von neun Positionen.

Es wird darauf hingewiesen, daß das Kickometer auf diese Kicks und Einwürfe keinen Einfluß hat.

**Steuern eines Spielers.** Du hast über jenen Spieler Kontrolle, der sich in der besten Position zum Ball befindet. Wenn der Ball gekickt wird, erhältst Du automatisch Kontrolle über den Spieler, der dem Landepunkt am nächsten ist. Während die Kontrolle jedoch von einem Spieler auf den anderen wechselt, wirst Du kurz beide Spieler steuern können, so daß Du im Falle eines Rückpralls eine bessere Chance hast.

Der Spieler, den Du steuerst, wird über seinem Kopf eine Kopie des Kickometers haben.

**Übernahme des Balles.** Wenn der Ball Deinen Spieler unterhalb des Knies trifft, kommt er in Besitz des Balls. Dies bedeutet, der Spieler wird den Ball automatisch dribbeln. Es ist darauf zu achten, daß ein Spieler mit dem Ball langsamer laufen wird.

Um in den Besitz des Balls zu kommen, muß seine Flugbahn und der Zeitpunkt zum Abstoppen abgeschätzt werden, so daß der Ball vor den Füßen des Spielers landet.

Um einen springenden Ball zu stoppen, mußt Du seinen Schatten beobachten und Deinen Spieler dort hinstellen, wo Du glaubst, daß der Ball und der Schatten aufeinander treffen (d.h. wo der Ball aufprallt). Es ist darauf zu achten, daß der Schatten je nach Ballhöhe seine Größe ändert.

**Das Kickometer.** Durch das Kickometer kann die Kickkraft bestimmt werden. III ist sehr stark, II wäre mittelstark, I sehr leicht und -I ein Fersenkick.

Die Kickometereinstellungen können im Menü MATCHDAY OPTIONS geändert werden.

- |               |                                       |
|---------------|---------------------------------------|
| a) All Kicks  | Alle Vorwärts- und Fersenkicks        |
| b) Fwd Kicks  | Alle Vorwärtskicks (Standardwert)     |
| c) Hard Kicks | Am Meter werden nur I oder II benutzt |
| d) Kick II    | Das Meter ist auf II fixiert.         |
| e) Kick III   | Das Meter ist auf III fixiert.        |

Achtung. Wenn Du Twin Player Matchday spielst, werden die beiden Spieler, die kontrolliert werden, durch zwei verschiedene Miniaturkickometer angezeigt. Spieler Zwei steuert den Mann mit dem Doppelkickometer.

**Kicken des Balls während er im Besitz des Spielers ist.** Durch Drücken von Fire während des Ballbesitzes wird der Ball gekickt. Wenn Dein Spieler stillsteht, wird er den Ball am Boden entlang spielen, und wenn er läuft, wird er ihn in die Luft schießen. Die Schußkraft wird durch das Kickometer bestimmt.

**Verriegeln des Kickometers und Volleys.** Wenn Du Deine Fire-Taste betätigst und gedrückt hältst, wird der Kickometerwert für Dein Team festgehalten, d.h., wenn Dein Spieler in Ballberührung kommt, wird er den Ball automatisch als Volley weiterspielen. Ein Volley ist ein niedriger und kräftiger Schuß, der besonders ideal ist, wenn man auf das Tor zielt. Die Schußkraft wird vom verriegelten Kickometer (über dem Kopf Deines Spielers) bestimmt.

**Springen.** Wenn der Ball über der Gürtellinie ist und ziemlich nahe an Deinem Spieler, kann er durch Drücken der Fire-Taste springen. Während er sich in der Luft befindet, kannst Du ihn nicht steuern.

**Der Torhüter.** Der Torhüter stellt sich automatisch in eine günstige Position, um ein mögliches Tor abzuwehren. Du erhältst Kontrolle über Deinen Torhüter, wenn sich der Ball dem Tor nähert. Durch Betätigen der Fire-Taste wird der Tormann nach dem Ball hechten.

Wird der Joystick nach oben gelenkt, wird er in die lange Ecke hechten, wird der Joystick nach unten gelenkt, springt der Tormann in die kurze Ecke, und bleibt der Joystick in der Mitte stehen, wird er geradlinig nach oben springen.

Beim Spielen von Twin Player Matchday erhält Spieler Eins immer die Kontrolle über den Torwart.

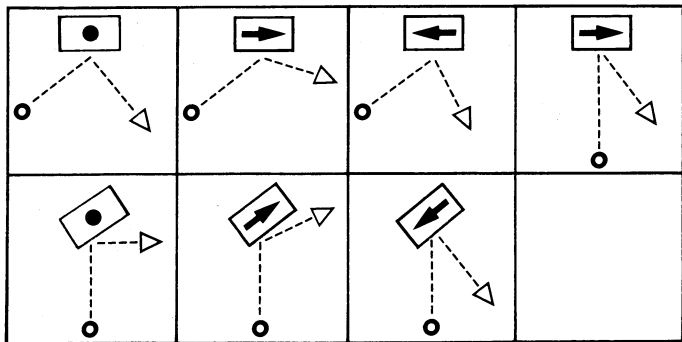
Wenn Du die Kontrolle über den Torhüter erhältst, bekommst Du immer die Kontrolle über den nächststehenden Spieler.

Es ist möglich, die Kontrolle des Torhüters dem Computer zuzuweisen. Diese Einstellung erfolgt im Menü MATCHDAY OPTIONS.

**Rempeln.** Du kannst Gegenspieler mit der Schulter anrempeeln, so daß sie Fehler machen. Wenn aber gegen das Computerteam bei höchstem Schwierigkeitsgrad (HIGH-Wert) gespielt wird, wirst Du merken, daß die Computerspieler ziemlich standhaft sind und sogar zurückrempeeln.

**Diamond-Deflection-System (DDS - Ablenksystem)** DDS wurde in das Spiel integriert, um höchste Realität zu vermitteln, wenn der Ball vom Spieler abprallt. In der Praxis ist dabei nicht nur der Winkel, in dem der Spieler steht, und die Ballrichtung von Bedeutung, sondern auch die Richtung, in die sich der Spieler bewegt, auch wenn er springt, außerdem wird die Position der Stirne des Spielers

erfaßt, um zusätzliche Kontrolle zu erhalten. Die nachstehenden Schaubilder zeigen einige Ablenkbeispiele. Die Pfeile an den Männern zeigen an, in welche Richtung sie laufen.



## HINWEISE UND RATSCHLÄGE

Spiele zuerst mit '2 PLAYER MATCHDAY', um das Passen und Stoppen von Bällen zu erlernen und die einzelnen Corner-, Center- und Torstöße sowie die Einwürfe zu üben.

Um den Ball zu verfolgen, während er in der Luft ist, ist es wichtig, sich auf den Schatten zu konzentrieren.

Wenn das Kickometer bei 'ALL KICKS' (Alle Vorwärts- und Fersenkicks) benutzt wird, sollte man es auf Fersenkicker einstellen, falls man in einen Kampf um den Ball gerät.

DDS (Ablenksystem) soll benutzt werden, um den Ball anderen Mitgliedern in Deinem Spiel zuzulenken.

Über Dich auf Volleys ein, v.a. für den Fall, wenn Du Dich sehr schnell und in einer Zickzacklinie auf Spielfeld entlang bewegen mußt und dabei Volleys benutzen mußt.

Für die höchste Herausforderung kannst Du gegen das Computerteam mit Schwierigkeitsgrad "HIGH", Kickometer auf "ALL KICKS" bzw. "FWD KICKS", Computertaktiken auf "ATTACKING" (Angriff) und Torhüterkontrolle auf "HUMAN" (manuell) antreten.

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited weder vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen noch über Rundschreibenrichtungen verbreitet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

## HERSTELLER

Programm von Jon Ritman und Bernie Drummond

Musik- und Soundeffekte von Guy Stevens

Produktion von D.C Ward.

# PARALLAX

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Parallax kann auf den Commodore 64/128 Computern abgespielt werden. Das Spiel über Befreiung und Flucht in den tödlichen Zonen einer fremden Welt – ein Deathstar ist unterwegs, um die Welt zu zerstören, er wird von einem übermächtigen Computergehirn gesteuert.

## DAS SPIEL

Gemeinsam mit vier der erfahrensten Astronauten der Welt landest Du mittels einer Raumsonde in einer künstlichen Welt, die in fünf breite Zonen aufgeteilt ist: Alpha, Beta, Gamma, Delta und Epsilon. Die Bewohner zeigen sich gastfreundlich. Doch dies ändert sich, wenn Du zufällig über gewisse Informationen stolperst, die von einem Computergehirn, das in dieser fremden Welt alles zu kontrollieren scheint, von Zone zu Zone übertragen werden: Informationen, die einen bevorstehenden Angriff auf die Erde aufdecken! Versuche Dich mit Deinen vier Kameraden in den anderen Zonen in Verbindung zu setzen, Dich zu befreien und in Deinem Raumschiff IBIS den Computer zu zerstören. Dein Weg beginnt in der Zone Alpha. Du mußt eins nach dem anderen alle Gebiete durchqueren und Deine Kameraden auffinden. Schließlich wirst Du den intergalaktischen Teleport am Ausgang der Zone Epsilon erreichen. Auf Deinem Weg lauern viele Gefahren – Viel Glück!

## STEUERUNGEN

### Während des Fluges

#### Joystick



Feuer – Schießen der Laser

#### Tastatur

- Leertaste – Fahrgestell ein/ausfahren
- F7 – Schutzschilde Ein/Aus
- Return – Anzeige von Datenkarten und Lösungswörtern

### Am Boden

#### Joystick



Feuer – Abheben einleiten

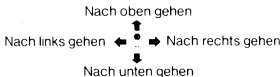
#### Tastatur

- Leertaste – Fahrgestell ein/ausfahren
- F7 – Schutzschilde Ein/Aus
- Return – Anzeige von Datenkarten und Lösungswörtern



## Zu Fuß

### Joystick



Feuer – Schieß mit der waffe (wenn getragen)

### Bedienung des Bordcomputers

Cursor mittels Joystick zur gewünschten Auswahl bringen – Feuer drücken, um zu wählen.

Für die nächsten Operationen Bildschirmanweisungen folgen.

Mittels Joystick auf gewünschte Stelle einstellen – Zum Wählen Feuer drücken. Bildschirmanleitungen für andere Operationen folgen.

Achtung – IBIS kann nur auf einer hindernisfreien Oberfläche mit ausgefahrenem Fahrgestell landen. Andere Bedingungen werden zu einem Maschinenschaden oder zur Beschädigung des Fahrgestells führen.

ANM.: Spielpause – Run/Stop Taste (außer im hangar).

## PUNKTEGEWINNUNG

Punkte können gewonnen werden durch Ausschalten von Feinden. Abschießen von Verteidigungsgeschützen.

<b>MAX</b>	↑	Abschießen von Verteidigungsgeschützen (Turrets).
		Abschießen von feindlichen Fliegern.
		Abschießen feindlicher Bodentruppen.
<b>MIN</b>	↓	Abschießen feindlicher Untergrundtruppen.

## SPIELEN UND FEATURES

### Schutzschilde

F7 zum Betätigen der Schutzschilde drücken – Wenn diese aktiviert wurden, wird der Treibstoff viel schneller aufgebraucht. (Am Boden wird kein Treibstoff verbraucht).

### Kundschaftsgang

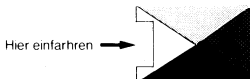
Durch Drücken des Schußknopfs nach Landung des Schiffes wird dem Bordcomputer mitgeteilt, daß Du das Raumschiff verlassen willst. Er wird Dich fragen, was Du mitnehmen möchtest – In der linken Spalte sind einige Auswahlmöglichkeiten. Den Cursor einfach über Deine Wahl setzen, die dann in die rechte Spalte transferiert wird.

Nachfolgend stehen drei Standardmöglichkeiten:

- (a) Standardausrüstung. Sauerstoffversorgung, Betaubungsgewehr und Munition
- (b) An Bord bleiben
- (b) Schiff verlassen.

ANM.: Mit Hilfe des Gewehrs kannst Du die feindlichen Wissenschaftler in den einzelnen Zonen ausschalten (ein Schuß zum Betauben, zwei zum Töten) oder die roboter vernichten (ein Schuß).

### Hangars



Du kannst in jedem Hangar jederzeit einfahren. Um wieder in das Schiff zu kommen, mußt Du Dich einfach unterhalb hinstellen, den Schußknopf drücken und Du wirst innerhalb von IBIS auftauchen. Hangars sind von strategischer Bedeutung – sie sind wichtige Orte, an denen Computerdaten zu finden sind, die für den Erfolg der Mission eine große Rolle spielen. Wissenschaftler können häufig in Hangars angetroffen werden (siehe unten), aber auch Roboter sind dort zu finden. Sie müssen sofort abgeschossen werden. Innerhalb eines Hangars können mehrere Computer aufgestellt sein.

**Computer-Bank** – Von hier sind Kredite erhältlich. Hierzu sind die Datenkarten von betaubten Wissenschaftlern erforderlich.

**Computer-Shop** — Von hier kann verschiedene Inventar mit Hilfe der Kreditgekauft werden. Das Inventar wird automatisch für späteren Einsatz zur IBIS transportiert.

**Central Intelligence Unit (C.I.U. oder 'Big One')** — Das Hauptkontrollsystem der Feinde, wo die Invasion der Erde geplant wird. Um von diesen Computern Informationen herauszubekommen, mußt Du in jeder Spielebene von jedem Wissenschaftler der einzelnen Grade eine Datenkarte bekommen. Wenn Du die einzelnen Karten eingibst, bekommst Du vom Computer einen Buchstaben des Lösungswortes ausgestellt, womit Du in die nächste Spielebene kommen kannst. Der ausgegebene Buchstabe korrespondiert zu dem Grad der Karte (und dem Wissenschaftler, von dem diese stammt), d.h. wenn eine Karte 3. Grades eingegeben wird, erhältst Du den 3. Buchstaben des Lösungswortes. Danach wirst Du die Karte automatisch zuruckerhalten, da sie für Kredite von der Computer-Bank verwendet werden kann. In jeder Spielebene gibt es eine C.I.U., die nur unter Anwesenheit eines Wissenschaftlers benutzt werden kann. Dies ist jener Computer, für den das komplette Lösungswort erforderlich ist. Wenn Du Sie schon vorher entdeckst, merke Dir ihre Position.

**DATENKARTEN** — Diese Karten ermöglichen es Dir, das Lösungswort herauszufinden und von der Computer-Bank Kredite zu erhalten. Sie müssen betäubten Wissenschaftlern abgenommen werden. Es gibt insgesamt fünf verschiedene Grade von Datenkarten (der Grad wird durch die erste Ziffer dargestellt). Zu jedem Zeitpunkt kannst Du bis zu zwei Karten bei Dir haben.

## WISSENSCHAFTLER

Die feindlichen Wissenschaftler haben den Schlüssel zur C.I.U. in Form von Datenkarten. Um einem Wissenschaftler seine Karte abzunehmen, mußt Du ihn zuerst betäuben (ein Schuß) und dann über ihn drübergehen. Danach erhältst Du die Möglichkeit, seine Karte zu nehmen. Der erste Wissenschaftler, dessen Karte Du nimmst, wird automatisch in Dein Schiff zurückgebracht ("entführt"). Später wird er Dir nützlich sein, wenn Du Dein Lösungswort in den Zentralcomputer eingibst. Falls Du den Wissenschaftler nicht mehr benötigst, kannst Du ihn durch einen zweiten Schuß vernichten.

**WICHTIG** — Wenn Du das komplette Lösungswort hast (und der Wissenschaftler bei Dir ist) und es in den Zentralcomputer eingibst, wird der Wissenschaftler in einen Deiner "Verbundeten" verwandelt, der dann als befreit gilt. Damit kannst Du in die nächste Spielebene gehen.

## AUSSERIRDISCHE

Die außerirdischen Wesen werden Dein Vordringen behindern und auf Dich schießen und der IBIS Schaden zufügen. — Du mußt ihnen ausweichen oder sie mit Deinem Laser vernichten.

## SCHWARZE LOCHER

Diese erscheinen als quadratische, schwarze Lochpaare mit einem an der Oberfläche befindlichen Pfeil dazwischen. Wenn Du in Richtung des Pfeiles über ein schwarzes Loch drüberfährst, wirst Du in eines hineingesaugt und aus dem angrenzenden mit einer größeren Geschwindigkeit herausgeschleudert werden. Damit kannst Du während des ganzen Spieles Deine Geschwindigkeit steigern, dies ist in späteren Spielebenen notwendig, wenn Geschwindigkeit sehr wichtig ist, um durch Fallen zu fliegen. ANM: Wenn Du gegen die Pfeilrichtung durchfährst, wird Deine Geschwindigkeit halbiert.

## HYPERSPACE PORTS

Diese sehen ähnlich aus wie schwarze Löcher, haben aber ein blinkendes Zentrum. Wenn Du über eines drüberfährst, wirst Du plötzlich auf einen anderen, unbestimmten Ort, in der gleichen Spielebene, transportiert.

## HINWEISE UND RATSCHLÄGE

1. Fahrgestell muß, wenn es nicht benötigt wird, eingefahren sein.
2. Wird einer der Männer, während er zu Fuß unterwegs ist, von einem der außerirdischen Wesen angeschossen, so wird er betäubt sein und sein Sauerstoffvorrat sinken.
3. Wenn Du Deinen vierstelligen Kartencode eingibst, darauf achten, daß Du nicht den Trennungsstrich miteingibst oder die Return-Taste drückst, wenn Du fertig bist -- einfach darauf warten, was geschieht.
4. Wenn Du die in die nächste Spielebene eindringst, ohne gewisse Bedingungen erfüllt zu haben, wirst Du zerstört werden — siehe "WISSENSCHAFTLER".
5. Wissenschaftler werden nicht bereit sein, Dir bei der Bedienung des Zentralcomputers zu helfen, es sei denn sie wurden betäubt.

## HERAUSGEBER

© 1986 Ocean Software Limited. Produziert von D.C. Ward. Musik von Martin Galway

# SHORT CIRCUIT

Programmcode und grafische Darstellung sind Copyright der Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited nicht vervielfältigt, gespeichert, ausgeliehen oder in irgendeiner Form über Rundfunk gesendet werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten. Short Circuit kann auf den Commodore 64/128 Mikrocomputern abgespielt werden.

## DAS SPIEL

Nummer 5 lebt! — ein Roboter in der SAINT-Serie (Strategischer, künstlich intelligenter Nukleartransport) ist durchgedreht. Das Unvorstellbare ist passiert, und der Roboter erlangt, von einem Blitzschlag getroffen, das Bewußtsein. Jetzt will ihn der Wissenschaftler, der ihn gebaut hat, wieder auseinandernehmen, um herauszufinden, was schiefgelaufen ist. Der Präsident von Nova Robotics will ihn einfangen, bevor die Waffen, die er trägt, Millionen Zivilisten töten — und der Sicherheitschef will ihn in die Luft jagen, damit er rechtzeitig zum Mittagessen zu Hause sein kann. Du bist Nummer fünf... Du lebst, und dein Ziel besteht darin, am Leben zu bleiben!

## STEUERUNGEN

Das Programm wird durch Joystick in Port 2 gesteuert.

### TEIL I

#### JOYSTICK

HINAUF  
LINKS HINAUF    RECHTS HINAUF  
LINKS    RECHTS  
LINKS HINUNTER    RECHTS HINUNTER  
HINUNTER  
LEERTASTE — wähle aktives Programm  
FIRE/FEUER — aktiviere gegenwärtig aktives Programm

### TEIL II

#### JOYSTICK

SPRING HINAUF  
SPRING NACH LINKS    SPRING NACH RECHTS  
BEWEGE DICH NACH LINKS    BEWEGE DICH NACH RECHTS  
DUCK' DICH NACH LINKS    DUCK' DICH NACH RECHTS  
DUCK' DICH  
FIRE — Feure (in Richtung der Bewegung).  
F7 — Zum Anhalten des Spiels  
F5 — Erneutes Beginnen mit dem Spiel

## ANMERKUNG:

Wenn Du im Suchmodus bist, kannst Du irgendein Objekt aufnehmen, indem Du fire drückst: stopse einfach den Joystick an, wenn Du vorbei willst.

## ANMERKUNG:

Man kann zur Tbung auch nur den zweiten Teil des Spiels spielen.  
F1 damit beginnt man Spiel I  
F3 damit beginnt man Spiel II

Am Anfang hast Du die Fähigkeit, Objekte zu suchen und zu manipulieren. Du suchst ein Objekt, indem Du ihm gegenüberstehst, dann wählst Du SEARCH als Dein gegenwärtiges Programm und drückst fire. Du wirst dann über gefundene Objekte informiert, und wenn Du wieder fire drückst, wird es Dir gestatten, den Gegenstand/die Gegenstände zu nehmen. Wenn Du mehr als ein Objekt wählen darfst, dann kannst Du, indem Du fire drückst, das Objekt nehmen, und durch Anstupsen des Joysticks wird das Objekt abgelehnt.

Um ein Objekt zu manipulieren, wählst Du UTILISE als Dein aktives Programm, drücke dann fire. Dann kannst Du zwischen HIDING, USING und DESCRIBING eines Gegenstands wählen, und zwar auf dieselbe Art, wie für SEARCH angegeben. Du kannst nur vier Objekte auf einmal tragen, also wähle mit Bedacht. In diesem Teil muß Du Rätsel lösen und die Wachen überlisten, denn nur dann kannst Du den Komplex verlassen und versuchen, die Freiheit zu erlangen.

Sobald Du draußen bist, beginnt die Jagd. Da Du von Sicherheitseinheiten, die den Befehl zu töten haben, und anderen Saint Robotern, die darauf programmiert sind, Dich zu deaktivieren, verfolgt wirst, sehen Deine Chancen nicht gut aus. Sie werden ihre Jagd nicht aufgeben, und die einzige Hoffnung auf Überleben besteht darin, einen Köderroboter zu bauen, der an Deiner Stelle eliminiert werden soll.

Die Wachen sind sehr gefährlich, aber denke an den "Kodex von Robotics." Du kannst Deine Verfolger nur betäuben und das Töten von Lebewesen wird Deine Bewußtseinsenergie verringern. Wenn Dein Bewußtsein ganz verbraucht ist, wirst Du automatisch deaktiviert. Wenn es Dir gelingt, den LKW zu finden, bevor der Nova-Hubschrauber ankommt, wirst Du eine reale Chance haben.

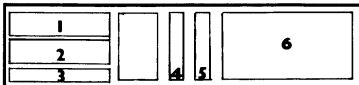
Bau eine Roboteratnappe, täusche alle Deine Gegner und lebe fortan glücklich weiter.

**VIEL GLÜCK NUMMER 5.**

## STATUS UND PUNKTGEWINNUNG

Auf dem Bildschirm wird ständig eine Tafel mit den folgenden Informationen gezeigt:

1. Punktestand
2. Zeit
3. gegenwärtiges Programm
4. Energiestreifen
5. Bewußtseinsstreifen
6. Fernsehmonitoranzeige



### TEIL I

Für die bei Beendigung dieses Teils gesammelten, unbedingt erforderlichen Objekte werden Punkte vergeben. Ebenso für den Gebrauch bestimmter Objekte und für die am Ende noch verbleibende Zeit.

### TEIL II

Punkte sind zu gewinnen für Entfernung, die Behinderung von verfolgenden Robotern und Wachen und die Verschonung von Tieren.

ROBOTER .....	3000
WACHE .....	1000
TIERE .....	35 — 100 (je Tier)

Alle, in Teil I gesammelten Punkte werden in Teil II hinübergenommen, und in diesem Spiel gibt es nur ein Leben . . . . .  
Deins!

## SPIELTIPS

### TEIL I

- ★ Suche gründlich alle Objekte (Schubladen, Deckel etc)
- ★ Fertige eine Karte an
- ★ Machte alle Objekte ausfindig (die meisten erfüllen einen bestimmten Zweck)

### TEIL II

Miß die Zeit, die die Wachen für ihre Runden brauchen (die Runden sind regelmäßig)

- ★ Lerne die Punkte kennen, bei welchen alles ins Spiel kommt
- ★ Übung macht den Meister

# SUPER SPRINT

Schon wieder eins von diesen Autorennen? - Keineswegs! Hier kommt das echte, das einzige Autorennen!

Unter Lizenz an Electric Dreams - der absolute Spitzenhit des Atari Münzautomatenspiels. SUPERSPRINT™ ist ein Kopf-an-Kopf Rennen aus der Vogelperspektive über 8 mörderische Rennstrecken, das von einem oder zwei Spielern bestritten werden kann. Mit jeder Menge Anforderungen an Ihre Fahrgeschicklichkeit: Sprungrampen, sich öffnende und schließende Tore, versteckte Abkürzungen, Über- und Unterführungen sowie überhöhte Kurven. Es gibt unerwartete Hindernisse, denen Sie ausweichen müssen und goldene Schraubenschlüssel, die Sie auf der Rennstrecke sammeln und später gegen Sonderzubehör eintauschen können, um die Leistung Ihres Autos noch zu steigern.

## SPIELOPTIONEN

Das Spiel ist geladen, sobald die Titelszene vom Vorspann abgelöst wird. Mit der Leertaste kommen Sie ins Optionen-Menü.

### **COMMODORE 64/128**

1- oder 2-Spielermodus auswählen, indem Sie mit dem Steuerrad auf das linke oder das rechte Auto zeigen und dann den Feuerknopf drücken.

Bei Wahl des 2-Spieler Modus werden Sie gefragt, welche Art von Rennen Sie fahren wollen: Sie können entweder in einem Kopf-an-Kopf Rennen gegen einen Partner spielen oder noch einen dritten, computergesteuerten Kandidaten einsetzen.

Die Anzeige wechselt: Sie sehen nunmehr alle verfügbaren Rennstrecken, wobei die aktuelle blinkt und durch den zentralen Pfeil markiert wird. Mit der Rechts- und Linkssteuerung die gewünschte Strecke auswählen. Zum Starten des Rennens auf der gewünschten Strecke "Gas geben".

## SPIELSTEUERUNG

### **COMMODORE 64/128**

Das Spiel ist ausschließlich über Joysticks zu bedienen. Bei Wahl der 1-Spieler-Version ist der Joystick im Anschlußplatz 1 einzustecken.

## DAS RENNEN

Jedes Rennen besteht aus wenigstens vier Runden. Wenn die Spieler jedoch die ferngesteuerten Autos schlagen, geht das Rennen auf einer neuen Strecke weiter, welche nach Zufallsprinzip ausgewählt wird.

Das Zeichen zum Start ist eine wehende weiße Flagge. Steuern Sie Ihr Auto mit Hilfe der Links-/Rechtssteuerung und indem Sie auf's Gaspedal drücken. Bremsen gibt es keine! Ein Aufprall gegen die Schranken bei mäßiger Geschwindigkeit verursacht lediglich eine Verlangsamung, bei hoher Geschwindigkeit kommt es jedoch zu einer Explosion, und Sie erhalten von einem Helikopter einen Ersatzwagen.

Auf manchen Strecken gibt es Unterführungen, in denen Sie "blind" fahren; auf anderen Strecken sind Tore eingebaut, die den Zugang zu Abkürzungen eröffnen. Die Rampen dienen zum Überspringen von Hindernissen.

Gelegentlich tauchen mitten auf der Strecke irgendwelche Objekte auf, die man entweder einsammeln oder geschickt umfahren muß. Es sind dies:

**Goldene Schraubenschlüssel:** Wenn Sie drei davon in einem Rennen sammeln, erhalten Sie zum Schluß eine Sonderprämie für ein nach Spezialanfertigung gebautes Auto.

**Extrapunktfläche:** Enthält eine Zahl, die zum Punktestand addiert wird, wenn man darüber fährt.

**Ölflecken:** Diese bringen das Auto ins Schleudern.

**Wasserpfützen:** Diese verlangsamen das Auto.

**Tornado:** Starke Windböen bringen das Auto vom Kurs ab und es gerät außer Kontrolle.

Am Schluß des Rennens wird der Kreis des Siegers mit seinem Rang, Punktestand und den besten Zeiten der ersten drei Teilnehmer angezeigt, welche die Ziellinie passieren.

Durch Drücken der Leertaste gelangen Sie zur High-Score Tabelle. Wenn Ihr Ergebnis Sie zu einem Eintrag berechtigt, werden Sie aufgefordert, Ihre Initialien einzugeben. "Links" und "Rechts" zur Auswahl der Buchstaben verwenden (bis zu 3) und "Beschleunigen" zur Bestätigung.

Wenn es einem Fahrer gelingt, während eines Rennens drei oder mehr Schraubenschlüssel zu sammeln, hat er die Chance, sein Auto mit Spezialzubehör auszustatten. Es gibt vier Sonderausstattungskomponenten:

Spezielle Bodenhaftung	(fünf Ebenen)
Erhöhte Maximalgeschw.	(fünf Ebenen)
Turbo-Beschleunigung	(fünf Ebenen)
Erhöhte Punktwertung	(eine Ebene)

Die Auswahl erfolgt in der gleichen Weise wie bei der Auswahl der Rennstrecken zu Anfang des Spiels: rechts und links zum Hervorheben der gewünschten Option, "Gas geben" zur Installation.

# TERRA CRESTA

Programmcode, grafische Darstellung und Druckvorlagen sind Copyright der Imagine Software (1984) Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung der obengenannten Firma nicht vervielfältigt, gespeichert, verliehen oder auf irgendeine Art und Weise gesendet werden. Alle Rechte weltweit vorbehalten. Terra Cresta läuft auf den Commodore 64/128 Mikrocomputern.

Fliege in Deinem Raumschiff über den Planeten und vernichte alle fremden Lebensformen und Gebäude, die Du darauf finden kannst.

## SPIELEN

Du bist der Kommandant der Terra Cresta. Fliege in Deinem Raumkampfschiff über den Planeten, der sich in Deine Richtung drehen wird.

Vernichte die fremden Lebensformen, Raketen und Gebäude, denn sie versperren Deinen Weg und können Dir gefährlich werden. Achte auf die nummerierten Silos. Du mußt sie abschießen, damit Du weitere Teile des Schiffs sammeln und den 'Formation-Mode' beginnen kannst. Wie Du den Planeten in Deinem Raumschiff umfliegst, wirst Du noch weitere Silos mit anderen Teilen entdecken und somit Deine Schußkraft verstärken und, wenn Du im 'Formation-Mode' bist, jene Kräfte sammeln können, die Du gegen die verschiedenen, feindlichen Waffen benötigst.

Nach jeder Planetenumkreisung wirst Du von einem feindlichen Roboter überrascht, der in der 3. Spielphase seine volle Kampfstärke erreicht haben wird, gegen die Du nur in der endgültigen Form der Terra Cresta ankommen kannst.

## STEUERFUNKTIONEN

Das Spiel wird mittels Joystick vom Kanal 2 aus gesteuert.

AUFWÄRTS

LINKS  RECHTS

ABWÄRTS

FIRE — FEUER      LEERTASTE — TRANSFORMATION

# **SPIELSTATUS UND PUNKTEZÄHLUNG**

Die Bildschirmpunktetafel in der Mitte des Bildoberteils gibt den gegenwärtigen Punkttestand an; die verbleibenden Leben erscheinen rechts oben und die Anzahl der Transformationen links unten am Bildschirm. Punkte werden je nach Schwierigkeitsgrad für jedes vernichtete Lebewesen bzw. jeden zerstörten Gegenstand vergeben. Extraraumschiffe gibts es nach 50.000 Punkten und danach für alle weiteren 70.000 Punkte. Jedesmal, wenn Du einen weiteren Teil für Dein Schiff einsammelst, hast Du drei Möglichkeiten, Dein Schiff in einen Konvoi zu verwandeln.

## **SPIELTIPS**

- \* Schieße auf die nummerierten Silos, wenn sie aufblinken, und sammle danach Teile für Dein Schiff ein.
- \* Du mußt Dein Raumschiff immer in Bewegung halten, da die feindlichen Raketen auf Dich gelenkt sind — stehenzubleiben, würde für Dich das Ende bedeuten.
- \* Komm nicht zu nahe an den Bildschirmrand, denn Deine Feinde könnten dort auf Dich lauern.
- \* Achte darauf, wie Du Deinen 'Formation-Mode' verwendest — einige der Feinde können nur auf diese Weise vernichtet werden, aber Du kannst ihn wahrscheinlich nie öters als dreimal einsetzen — verschwende diese Möglichkeit nicht!
- \* Prähistorische Ungeheuer bringen Extrapunkte — erschieße sie, aber bleib auf der Hut!

## **HERAUSGEBER:**

Produktion von D.C. Ward

Grafik von Steven Wahid

Musik von Martin Galway

Programmierung von David Collier

Spielentwurf von Nitchibutsu

©1986 Imagine Software (1984) Limited