



Einleitung

Die ganze Geschichte spielt vor langer Zeit und an einem Ort der heute nur mehr in Legenden existiert: den Traum-Inseln. Auf diesem Ort der eine kleine Gruppe von Inseln in der Mitte eines großen Meeres umfaßt, lebten alle Tiere friedlich miteinander, eines davon war Tom Tatze . . .

Tommy war ein kleiner, junger und intelligenter Kater der einen großen Traum hatte. Er wollte sich die große weite Welt ansehen (Kater haben das so an sich). Aber da gab es ein großes Problem, denn bis jetzt hatte noch keiner die Inselgruppe verlassen. So ging der kleine Kater zu einem Zauberer, der auf einer der am weitest entfernten Insel lebte. Tommy hoffte, daß er einen magischen Trank bekommen würde mit dem er die Inseln verlassen könnte.

Aber der Zauberer vewweigerte ihm die Hilfe mit dem Hinweis, daß bei diesen Unternehmen sein Magischer Kristall zu Bruch gehen und die Stücke in alle Winde verstreut werden würden. Tommy gab seinen Traum jedoch nicht auf, blieb beim Zauberer, lernte Bücher über Magische Sprüche und der Welt außerhalb der Inseln zu lesen und als der Zuberer eines Tages außer Haus war nützte er diese Chance.

Zuerst öffnete er das große Buch der Magie, suchte und fand eine Magische Formel die seinen Wünschen entsprach und braute sich nach dieser Anleitung einen Zaubertrank. Er nahm den Magischen Kristall des Zauberers und sprach den zugehörigen Magischen Spruch. Tommys größtes Abenteuer begann.

Das Spiel

Tommy fand sich auf einer völlig unbekanntem Insel wieder. Er erinnerte sich an das, was er in den Büchern über die Welt außerhalb gelesen hatte. Demnach bestand diese aus weiteren drei Gruppen von je acht Inseln, also insgesamt 24 Inseln:

- The Green Mountain Islands
- The White Snow Forest Islands
- The Red Hot Volcano Islands

Weiterhin stand dort, daß jede Gruppe der Inseln von vielen kleinen Kreaturen und einem großen Monster, das einen Magischen Trank bewachte, besiedelt wurde. Ihre Aufgabe ist nun Tommy sicher durch die Inselgruppen zu bringen, alle Stücke des Kristalls einzusammeln und die verschiedenen Magischen Tränke zu finden, die für den Weg nach Hause benötigt werden.

Bedienung

Das Spiel wird mit einem Joystick in Port2 bedient. Drücken Sie den Feuerknopf im Titelscreen um ins Spiel zu gelangen.

- ↑ Tommy springt mit all seiner Kraft
- ←/→ Tommy läuft so schnell wie möglich nach links/rechts
- ◇ Tommy zeigt nun seine erworbenen Fähigkeiten und wirft einen Magischen Blitz

Run/Stop-Taste Sollte Tommy (oder Sie außer Atem kommen, können Sie das Spiel pausieren. Durch Druck auf den Feuerknopf wird das Spiel fortgesetzt.

Extras

Einige Monster überlassen nach ihrem Ableben verschiedene Extras

- rundes Symbol mit "L" (Life)
Tommy bekommt ein Leben dazu (Katzen haben ja deren viele)
- rundes Symbol mit "S" (Shield)
Tommy bekommt eine Magische Formel die ihn für kurze Zeit unverwundbar macht
- rundes Symbol mit "D" (Destruction)
Eine sehr mächtige Magische Formel. Tommy wird nicht nur unverwundbar, sondern zerstört auch alles was ihm über Weg läuft. (Der Screen wird solange grau)

Anzeigen

Am rechten unteren Rand des Bildschirms sehen Sie die Anzahl der verbleibenden Leben von Tommy und am linken unteren Rand Ihre Punkte. Unter den Punkten befindet sich ein Symbol das anzeigt ob Sie den Magischen Trank schon eingesammelt haben.

Highscore-Liste

Wenn zwischen Tommy und Ihnen eine gute Beziehung herrscht, besteht die Möglichkeit daß Ihre Punktezahl so hoch wird, daß Sie sich in die HighscoreListe eintragen dürfen. Um die Buchstaben auszuwählen ziehen Sie den Joystick nach vor oder zurück. Die Position wählen Sie durch links/rechts-bewegen des Joysticks aus. Achtung: Die besten fünf Plätze können nur auf Diskette gespeichert werden, wenn diese nicht schreibgeschützt ist.

Credits

Code Andre Zschiegner
 Graphics Dirk Heinrich
 Musik Mark Waldaukat
 FX Andre Zschiegner
 Book Norman Zschiegner
 Testing Sandra Moths, Norman Zschiegner