



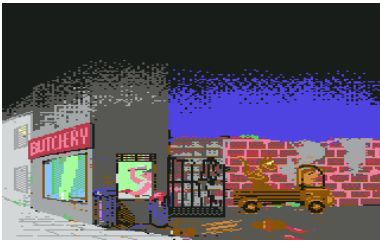
KANGARUDY

(P) 1991 Haip Software
(C) 1991 CP/CT Verlagsgruppe

1. Start

Legen Sie die Diskette in das Laufwerk, tippen Sie > LO-AD"*",8,1 < und drücken Sie anschließend die RETURN-Taste. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.

2. Die Geschichte



Die Geschichte beginnt im Berlin der Neunziger. Die Mauer wurde größtenteils schon abgerissen und Ost- und Westbürger gewöhnen sich aneinander. Auch unser Held Rudy verbringt dort seine Zeit. Er ist bekannt als

rigoroser Tierfreund - hart aber herzlich. Er hat von den Machenschaften eines benachbarten Metzgers erfahren, der Kängurus im Käfig einsperrt und anschließend zu Steaks verarbeitet. Er faßt den Plan ein Känguru zu befreien und es zurück nach Australien zu transportieren.

Gesagt, getan. Das Känguru hat er nun befreit, doch nun beginnt das Abenteuer erst . . .

3. Zum Spiel

Zuerst müssen Sie sich eine von vier möglichen Routen, die von Berlin nach Australien führen, auswählen. Der Schwierigkeitsgrad reicht dabei von einfach bis verrückt. Haben Sie eine Route ausgewählt, so zeichnet sich Rudy diese auf seine Karte mit allen Etappen ein. Zu jeder Route notiert er sich aus HANZA'S Reise-führer eine mehr oder weniger sinnvolle Bemerkung.

Vor jeder Reise, die Rudy in Angriff nimmt, wird Ihnen ein Blick auf die Karte gewährt. Dort können Sie erkennen, ob es sich um eine Wasser- oder Landroute handelt und die normale Reisedauer abschätzen.

Ab und zu braucht auch Rudy eine Pause, er macht ein Schläfchen. Seinen Traum verfolgen Sie natürlich live mit . . .

3.1 Das Startmenü

Im Anfangsmenü können Sie durch Joystick ↓/↑ und anschließenden Feuerknopfdruck ◊ folgendes auswählen :

- A) Start Einzelspielermodus
- B) Start Zweispielermodus
- C) Bestenliste
- D) Bevorzugung

zu A) und B)

Sie müssen über Tastatur Ihren Namen eingeben, der falls erforderlich mit den Bestenlisten für alle Zeiten gesichert wird.

zu C)

Beim Auswählen von C) wird Ihnen in alle Listen ein Einblick gewährt. Die Auswahl erfolgt durch Joystick ↓/↑, und mit ◊ können Sie ins Menü zurückkehren.

zu D)

In manchen Routen steht Ihnen bei einzelnen Etappen die Möglichkeit offen, den Wasser- oder Landweg zu nehmen. Hier können Sie eine Vorauswahl treffen.

3.2 Passwort-System

Wenn Sie die Hälfte einer Route geschafft haben, wird Ihnen vor der neuen Etappe statt einer Bemerkung ein Passwort präsentiert. Von nun an können Sie bei jedem Spielbeginn bereits dort starten, wenn Sie das Passwort zu Beginn wie folgt eingeben :

- Statt des Namens geben Sie zuerst > HAIP < ein, um dem Programm zu zeigen, daß Sie ein Passwort eingeben möchten.
- Anschließend geben Sie Ihren Namen ein.
- Das Programm lädt kurz nach, und dann steht es für die Eingabe des Passwortes bereit.
- Wird ein falsches Passwort eingegeben, wird das Spiel normal gestartet.

4. Das Spiel



Das Känguru, das Rudy natürlich in einen Käfig sperren möchte, springt leider mit einer konstanten Geschwindigkeit, unbeeindruckt von Ihren Fahrkünsten, gen Heimat. Sie müssen nun das Fahrzeug so steuern, das es sich bei jeder Landung des Kängurus unter selbigen befindet. Eine Landung auf dem harten LKW-Boden oder den Boots Brettern würde ihm natürlich genauso wenig bekommen, wie auf dem Boden oder im Wasser. Deshalb hat Rudy beim LKW ein Trampolin und Beim Boot Matratzen angebracht.

Diese Sprungflächen können Sie aus und einfahren. Je weiter die Flächen ausgefahren werden, desto höher springt das Känguru. Auf dem Dach des LKW's sollte das Känguru möglichst selten landen - auf dem Kopf von Rudy gar nicht. Dies wird nämlich strikt mit Lebensabzug beim Fahrzeug, bei Rudy oder auch beim Känguru geahndet.

In der unteren Anzeigenleiste können Sie an der Vollständigkeit der drei Pictogramme deren Vitalität erkennen. Jedes besteht übrigens aus vier Stück. Sollte ein Pictogramm verschwinden und dann nochmals beansprucht werden, ist Ihr Abenteuer beendet. Für alle Fälle hat sich auch das Känguru ausgerüstet und in seinen Beutel neben Sonnenbrille, Shorts, Regenumhang und etlichem anderen, wichtige Ausrüstung wie je vier Fallschirme und Raketenrucksack mitgenommen. Deren verfügbare Anzahl ist in der Anzeigenleiste erkennbar.

Allerlei Getier wie Hase und Igel auf dem Land und Kraken und Haie im Wasser machen Rudy das Leben auch nicht leichter. Hase und Igel dürfen nicht überfahren werden, der Lastwagen könnte nämlich Schaden nehmen. Nein, diese müssen durch Hupen verjagt werden. Dabei bloß nicht das Känguru vergessen !

Falls Rudy von Haien oder Kraken belästigt wird, nutzen Anti-Hai-Spray (natürlich ohne Treibgas) und Pümpelpistole. Diese Viecher bremsen übrigens verflucht. Falls es Rudy dadurch nicht mehr möglich sein sollte, das Känguru aufzufangen, kann es mit Raketenrucksäcken, von denen einer ca. 5 Sekunden hält und dann den nächsten zündet (SOUNDPIX !) oder Fallschirmen, mit denen es langsam runterschwebt, in der Luft gehalten werden.

Mit Fallschirmen kann es auch an Leuchttürmen vorbeisegeln. Sollten während der Fahrt Schilder oder Inseln mit Pfeilen (vielleicht auch wedelnden Seehunden) auftauchen, ist höchste Aufmerksamkeit geboten.

Bei Abzweigungen den Joystick unbedingt in die gezeigte Richtung ziehen. Im Wasser muß man vor dem Absprung über die Insel den Joystick bereits ziehen ! Oder wollen Sie an Leuchttürmen und Felsen zerschellen ? Leuchttürme kann das Känguru natürlich auch überspringen oder überfliegen. Sollte eine Brücke eingebrochen sein, so hilft nur noch beschleunigen von Anfang bis Ende !

Sollte man vier verschiedenfarbige Luftballons aufgesammelt haben und so das Wort RUDY komplett haben, zeigt sich der Reiseleiter in Form von je zwei Lebensseinheiten für Rudy, Känguru und Fahrzeug erkenntlich. Mit roten und gelben Ballons können die restlichen Bestände aufgefüllt werden.

Grundsätzlich mit allen Sachen sparsam umgehen und nichts riskieren, erstens wird es am Etappenziel mit Bonuspunkten bewertet und zweitens weiß man ja nie, ob nicht noch Unterführungen oder Sprungschanzen kommen. Nebel, Nacht und Sturm lassen auf sich warten !

5. Die Steuerung

- Fahrzeug beschleunigen
- ← Fahrzeug abbremesen
- ↓/↑ Lenken bei Abzweigung oder Sprung
- ⊕↑ Sprungfläche ausfahren
- ⊕↓ Sprungfläche einfahren

- lange ⊕ Tier vertreiben (Hupe, Spray, Pistole)
- einmal kurz ⊕ Fallschirm aktivieren, falls vorhanden. (Achtung!! Nur wenn Känguru weit oben)
- zweimal kurz ⊕ Raketenrucksack aktivieren. Durch erneutes Drücken des ⊕ wird der Rucksack wieder deaktiviert.

CommodoreTaste Pause an/aus

Ergänzung Twoplayermode :

Der zweite Spieler übernimmt das Vertreiben der Tiere und kann durch Joystick ←/→ die Flug und Sprunggeschwindigkeit enorm beeinflussen. Für den Twoplayermode existieren eigene Bestenlisten.

6. Der Schlaf des Rudy

Rudy träumt davon, mit einem Gummiseil an ein fliegendes Flugzeug gefesselt, Schafe aufsammeln zu müssen. Springt er in Kakteen oder Hirtenstöcke, ist der Traum jäh beendet und der Wecker rüttelt ihn wach.

- Steuerung ⊕ gedrückt halten Sprung aus dem Flugzeug
- ⊕ loslassen Mitnehmen der Schafe

Ergänzung Twoplayermode :

Ein zweiter Spieler übernimmt das Aufsammeln der Schafe.

Eine Auswertung nach Spielende zeigt, wie viele Schafe man noch gebraucht hätte. Je nach Leistung werden Bonuspunkte vergeben. In diesem Spielteil kann übrigens kein "Leben" verloren werden.

Eigene Bemerkungen

- Um das Spiel ohne den eingebeuten Schnellader zu starten (deser verträgt sich mit einigen Floppies nicht), laden und starten Sie die Datei „HAIP-BOOT“ auf Diskseite 1.
- Teilweise lange Ladezeiten
- !!! Spiel nur im Hauptmenü beenden, sonst kein Speichern des Hiscores !!!
- !!! bevor Sie Ihren Namen eingeben, drücken Sie einmal auf die CLEAR- (Löschen-) Taste, sonst befindet sich ein Punkt vor dem Namen !!!

